

## Peningkatan Kemampuan *Memorizing* Siswa dengan Menggunakan *Flashcard* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Risda Fatma Aisah<sup>1</sup>, Novianora Nasution<sup>2</sup>, Shofi Alawiyah<sup>3</sup>, Sakinah<sup>4</sup>

[risdafatmaa@gmail.com](mailto:risdafatmaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [novianora123@gmail.com](mailto:novianora123@gmail.com)<sup>2</sup>, [alawiyahshofi6@gmail.com](mailto:alawiyahshofi6@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[sakinahsakinah970@gmail.com](mailto:sakinahsakinah970@gmail.com)<sup>4</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

### ARTICLE INFO

#### **Article history:**

Received, 15 November 2022

Revised, 28 November 2022

Accepted, 30 November 2022

#### **Keywords:**

*Memorizing ability, Flashcard, Islamic Religious education, Islamic Religious and Character*

#### **Conflict of Interest:**

None

#### **Funding:**

None

### ABSTRACT

*This study aims to improve students' memorization skills on the topic of Al-Asma Al-Husna through the use of flashcard media in Islamic Religious Education and Character Education learning for Grade VII students at SMP Negeri 2 Panyabungan. The method used is Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each including planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 37 students of class VII (5). Flashcards are cards of a certain size containing words, symbols, or other visual elements; they are designed for quick learning. Data were collected through oral tests, interviews, observations of student and teacher activities, and documentation. The results of the study showed a significant improvement. Cycle I: The average pre-test score of 59 increased to 63.64 in the post-test, which was categorized as low. Cycle II: The average post-test score reached 82.16, categorized as moderate. Students' activeness and learning mastery also increased, as indicated by the percentage of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 72, which rose from 8.11% in Cycle I to 100% in Cycle II. The conclusion of the study proves that flashcard media is effective in improving students' memorization skills in Islamic Religious Education and Character Education learning.*

**Corresponding Author: Novianora Nasution**, Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia, Email: [novianora123@gmail.com](mailto:novianora123@gmail.com), Phone Number: 083176961975



Copyright©2022, Author(s)

### 1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses belajar mengajar. Pendidik menjadi komponen utama dalam pelaksanaan proses pendidikan, karena berperan sebagai fasilitator dan mediator dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Pendidikan juga menjadi sarana

strategis dalam meningkatkan mobilitas sosial serta memperbaiki kualitas kehidupan masyarakat (Resnita Dewi, 2024). Dalam konteks pembelajaran, pendidik dituntut untuk kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran agar proses belajar tidak membosankan bagi peserta didik. Selama ini, metode ceramah masih sering digunakan, namun pendekatan tersebut cenderung menimbulkan kejenuhan dan menurunkan minat belajar siswa. Seiring perkembangan teknologi, guru dapat memanfaatkan berbagai media digital dan visual untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi pembelajaran memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar (Cepi Riyana, 2012).

Setiap siswa memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman yang berbeda. Ada siswa yang lebih mudah memahami materi melalui penjelasan verbal, ada yang lebih paham melalui praktik langsung, serta ada pula yang lebih efektif belajar melalui kegiatan permainan atau hafalan. Pada mata pelajaran tertentu, seperti Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, siswa dituntut untuk menghafal dan memahami materi, termasuk dalam pembelajaran Al-Asma Al-Husna. Dalam proses ini, guru berperan penting menentukan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengingat dan memahami materi dengan lebih efektif (Hamonangan, 2020). Konsep menghafal atau *memorizing* merupakan kemampuan individu dalam menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari untuk digunakan di masa mendatang. Kemampuan ini sangat penting terutama dalam pembelajaran yang menekankan aspek ingatan terhadap konsep atau nilai-nilai agama. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media yang mampu mendukung peningkatan kemampuan *memorizing* siswa. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT menegaskan pentingnya proses pembelajaran melalui media visual sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah ayat 31,

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!" (QS. Al-Baqarah 2: Ayat 31)

Ayat di atas menjelaskan ketika Allah mengajarkan nama-nama benda kepada Nabi Adam sebagai simbol keunggulan manusia dalam hal pengetahuan dan pemahaman (Aeni, 2023). Ayat tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran, baik visual, audio, maupun audiovisual, memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep dan informasi. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif (Hafidhuddin, 2002). Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat menimbulkan rangsangan belajar dan menciptakan interaksi edukatif antara guru dan siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat belajar siswa, mempercepat pemahaman, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang diajarkan (Rudy Sumarsono, 2017). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, penggunaan media yang tepat sangat membantu siswa memahami dan mengamalkan ajaran Islam secara utuh. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa adalah media *flashcard* (Arman, 2009).

Materi Al-Asma Al-Husna merupakan salah satu topik penting dalam Pendidikan Agama Islam, namun seringkali siswa mengalami kesulitan dalam mengingat 99 nama-nama Allah tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan media yang konkret dan menarik untuk membantu siswa menghafal dan memahami makna Al-Asma Al-Husna

dengan lebih baik. Media *flashcard* dapat menjadi solusi karena memiliki bentuk visual yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keunggulan utama *flashcard* dibanding media lain terletak pada kemampuannya mentransformasi proses belajar dari sekadar penyerapan pasif menjadi tantangan mental yang aktif melalui prinsip *active recall* dan *spaced repetition*. Jika membaca buku atau menonton video sering kali menjebak kita dalam ilusi pemahaman karena informasi terus disuapi, *flashcard* justru memaksa otak untuk menggali memori secara mandiri guna menemukan jawaban, yang secara ilmiah memperkuat sinapsis saraf lebih efektif. Selain itu, sifatnya yang atomik mampu memecah materi kompleks menjadi potongan informasi kecil yang mudah dicerna, sementara sistem pengulangan berjeda memastikan waktu Anda tidak terbuang untuk mengulas hal yang sudah dikuasai, menjadikan sesi belajar jauh lebih efisien, fleksibel, dan terukur dibandingkan metode konvensional lainnya.

Menurut Putri (2014), kemampuan mengingat merupakan proses mental yang melibatkan penyimpanan dan pemanggilan kembali informasi dari pengalaman masa lalu. Sedangkan menurut Lestari (2014), *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang pada salah satu sisinya berisi gambar dan pada sisi lainnya terdapat kata atau kalimat penjelas. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui pengenalan visual yang berulang sehingga memperkuat daya ingat terhadap materi. Kenyataan di SMP Negeri 2 Panyabungan, khususnya di kelas VII (5), menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah menggunakan papan tulis dan spidol. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan berdampak pada rendahnya kemampuan menghafal. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan memorizing siswa.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa kemampuan menghafal siswa terhadap materi Al-Asma Al-Husna masih rendah, ditunjukkan oleh kurangnya ketepatan dan kelengkapan hafalan serta kesulitan dalam mengingat urutan nama-nama Allah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media *flashcard* diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan memorizing siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## 2. Tinjauan Pustaka

### Hakikat Kemampuan Memorizing (Menghafal) Siswa

Kemampuan memorizing atau menghafal adalah proses kognitif untuk mengodekan, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah dipelajari dalam memori jangka panjang. Dalam konteks pendidikan, menghafal bukan sekadar pengulangan kata tanpa makna, melainkan fondasi bagi proses berpikir yang lebih tinggi karena pemahaman yang mendalam sering kali dimulai dari penguasaan fakta-fakta dasar. Di SMP Negeri 2 Panyabungan, kemampuan ini menjadi sangat krusial terutama dalam mata pelajaran yang memiliki banyak istilah teknis, dalil, dan peristiwa sejarah yang memerlukan akurasi data dalam ingatan siswa.

Proses menghafal yang efektif sangat dipengaruhi oleh cara informasi tersebut diterima dan diolah oleh otak. Menurut teori pemrosesan informasi, stimulus visual dan pengulangan yang terencana (*spaced repetition*) dapat memperkuat jejak memori dan mencegah terjadinya lupa (*decay theory*). Siswa pada tingkat sekolah menengah memerlukan strategi memori yang tidak hanya mengandalkan pendengaran, tetapi juga melibatkan penglihatan untuk mengaitkan konsep abstrak dengan representasi visual

yang nyata, sehingga informasi tersebut lebih menetap dan mudah dipanggil kembali saat dibutuhkan.

Menghafal yang efektif bukan sekadar memindahkan kata-kata ke dalam ingatan, melainkan sebuah proses mental yang memiliki indikator keberhasilan yang jelas. Seseorang dikatakan telah menghafal dengan baik apabila memenuhi empat indikator utama: kelancaran reproduksi (*fluency*), di mana informasi dapat diucapkan atau dituliskan kembali tanpa jeda berpikir yang lama; ketepatan akurasi, yakni kemampuan menyajikan data sesuai aslinya tanpa ada detail yang tertukar atau hilang; daya tahan retensi, yang berarti hafalan tersebut tetap melekat dalam jangka waktu lama dan tidak luntur hanya beberapa jam setelah dipelajari; serta fleksibilitas konteks, yaitu kemampuan untuk memanggil kembali informasi tersebut saat dibutuhkan dalam situasi yang berbeda atau saat diuji dengan pertanyaan yang polanya telah diubah. Jika keempat elemen ini terpenuhi, maka proses menghafal telah berpindah dari memori jangka pendek menuju memori jangka panjang yang fungsional.

### **Media Pembelajaran *Flashcard* (Kartu Kilas)**

*Flashcard* atau kartu kilas adalah media pembelajaran sederhana berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol tanda kunci yang dirancang untuk merangsang ingatan siswa melalui latihan asosiasi. Media ini bekerja berdasarkan prinsip aktif recall, di mana siswa ditantang untuk mengingat jawaban dari sebuah pertanyaan atau kata kunci yang tertera di sisi depan kartu sebelum melihat jawabannya di sisi belakang. Penggunaan *flashcard* di SMP Negeri 2 Panyabungan menawarkan fleksibilitas dan kepraktisan, karena media ini dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok dalam suasana yang menyenangkan.

Secara teknis, *flashcard* memanfaatkan keunggulan memori visual yang cenderung lebih kuat dibandingkan memori tekstual semata. Dengan kombinasi warna, gambar, dan tipografi yang menarik, kartu ini mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan dalam belajar. Selain itu, *flashcard* memungkinkan terjadinya pengulangan yang intensif terhadap materi-materi yang dianggap sulit tanpa memakan banyak waktu, sehingga sangat efektif untuk menanamkan konsep-konsep dasar yang memerlukan kecepatan dan ketepatan ingatan.

### **Pembelajaran PAI-BP di Sekolah Menengah Pertama**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMP bertujuan untuk membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam secara komprehensif (Lubis et al., 2025). Cakupan materinya mencakup aspek-aspek penting seperti Al-Qur'an dan Hadits, Akidah, Akhlak, Fikih, serta Sejarah Peradaban Islam. Karakteristik materi PAI-BP sering kali mengharuskan siswa untuk menguasai banyak hafalan, mulai dari kosa kata bahasa Arab dalam ayat Al-Qur'an, urutan rukun ibadah, hingga nama-nama tokoh sejarah beserta perannya masing-masing.

Tantangan yang dihadapi di SMP Negeri 2 Panyabungan adalah kecenderungan siswa yang merasa kesulitan menghafal dalil atau istilah keagamaan yang dianggap asing. Oleh karena itu, pembelajaran PAI-BP memerlukan inovasi media yang dapat menyederhanakan materi tanpa mengurangi substansi nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui pendekatan yang lebih kreatif, materi PAI-BP yang tadinya bersifat doktrinal dan teoretis dapat diubah menjadi informasi yang menarik untuk diingat, sehingga tujuan pembelajaran untuk membentuk profil siswa yang berilmu dan berakhlak mulia dapat tercapai secara maksimal.

### Implementasi *Flashcard* dalam Meningkatkan Hafalan PAI-BP

Implementasi *flashcard* dalam pembelajaran PAI-BP berfungsi sebagai alat bantu mnemonik yang memudahkan siswa dalam mengasosiasikan istilah agama dengan maknanya. Misalnya, dalam menghafal mufradat (kosa kata) ayat Al-Qur'an atau istilah-istilah dalam hukum Fikih, siswa dapat menggunakan satu sisi kartu untuk istilah bahasa Arab dan sisi lainnya untuk terjemahan atau gambaran visualnya. Praktik ini secara langsung melatih saraf kognitif siswa untuk melakukan pemanggilan memori secara cepat dan tepat, yang pada akhirnya akan meningkatkan capaian belajar mereka.

Selain aspek kognitif, penggunaan *flashcard* dalam PAI-BP juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas melalui metode permainan kuis atau kompetisi antar-teman. Hal ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap berbasis nilai-nilai kejujuran dan kerja sama. Di SMP Negeri 2 Panyabungan, kehadiran media ini diharapkan mampu mengubah stigma bahwa menghafal materi agama adalah tugas yang berat. Dengan *flashcard*, proses menghafal berubah menjadi aktivitas yang menantang dan memuaskan, sehingga kemampuan retensi siswa terhadap nilai-nilai keagamaan menjadi lebih kuat dan tahan lama.

### 3. Metode

Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran di kelas (Muttaqin, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Panyabungan yang berada di Jl.Sutan Soripada Mulia, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara, dengan menggunakan kelas VII 5 sebagai subjek penelitian yang terdiri dari 37 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan (*Planning*), pada tahap ini peneliti menyusun rencana tindakan yang mencakup, menyusun skenario pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan, menyiapkan bahan ajar dan instrumen penelitian dan melakukan simulasi pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan Tindakan (*Action*), tahap ini merupakan implementasi rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan terdiri atas: kegiatan awal: pengkondisian peserta didik dan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti: penjelasan materi, pelaksanaan tes, pemberian hasil tes, serta penghargaan bagi peserta didik berprestasi. Kegiatan penutup: guru dan peserta didik menyimpulkan materi, serta guru menilai kemampuan dan pemahaman peserta didik. Pengamatan (*Observation*), pengamatan dilakukan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan format observasi dan penilaian hasil tindakan. Refleksi (*Reflection*), refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengidentifikasi kendala, serta merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan ini mencakup observasi terhadap pelaksanaan tindakan, diskusi hasil evaluasi, dan perbaikan skenario pembelajaran berdasarkan temuan lapangan.

Kemudian penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

- a. Data Kuantitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (Fhadilah, 2023), yang meliputi tiga tahapan utama:
  - 1) Reduksi Data – proses pemilihan dan penyederhanaan data yang relevan dengan fokus penelitian.

- 2) Penyajian Data – penyusunan data dalam bentuk tabel atau uraian deskriptif agar mudah dipahami.
  - 3) Penarikan Kesimpulan – analisis terhadap pola dan kecenderungan hasil temuan untuk memperoleh makna penelitian.
- b. Data Kuantitatif
- Analisis data ini dilakukan menggunakan metode statistik seperti uji perbedaan, uji kolerasi, dan sejenisnya.

$$\text{Rumus Klasikal} \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) diasumsikan  $\geq 75$

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 1. Pra-Siklus

Kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada 21 Juli 2025, di mana peneliti mengamati pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII (5). Proses pembelajaran berjalan tanpa intervensi peneliti, sehingga suasana belajar dapat diamati dengan objektif. Selama pengamatan, peneliti mencatat beberapa masalah dalam pembelajaran. Pertama, motivasi siswa rendah, terlihat dari perilaku pasif dan kurangnya antusiasme. Kedua, variasi media pembelajaran sangat kurang, karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa alat bantu yang menarik perhatian siswa. Ketiga, siswa mengalami kesulitan mengingat materi yang telah diajarkan, dan cenderung tidak fokus saat diingatkan. Keempat, keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat rendah, dengan hanya sedikit siswa yang aktif bertanya atau menjawab, sementara banyak yang teralih dengan aktivitas lain. Hasil dari pre-test kemampuan *memorizing* siswa juga dicatat untuk analisis lebih lanjut sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Pre-Test *Memorizing* Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai (pre-test)	KKM (72)	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	Abdul Majid Dzaki	50	✓	-
2	Adiba Lulu	55	✓	-
3	Ahmad Abizar	68	✓	-
4	Alya Rahmadani	55	✓	-
5	Andry Alfarizi	68	✓	-
6	Asyiah Fika Humairoh	60	✓	-
7	Dafa Asyura	50	✓	-
8	Dwi Khirunisa	50	✓	-
9	Dzakira Putri	55	✓	-
10	Dzakira Farhah	68	✓	-
11	Fadhel Muzaki	55	✓	-
12	Fauziah Wafii Khoiri	55	✓	-
13	Haikal Bahri	65	✓	-
14	Hasbullah Nasution	70	✓	-
15	Indah Aulia	55	✓	-

16	Khanza Zhabila	60	✓	-
17	Marwah Lubis	70	✓	-
18	Mhd Alfarizhi	55	✓	-
19	Mhd Arsalam	50	✓	-
20	Muhammad Alfarizhi	50	✓	-
21	Nayla Zahra	60	✓	-
22	Nirwana Riflkah	55	✓	-
23	Nur Ainun Nst	68	✓	-
24	Nur Hasanah Nasution	68	✓	-
25	Padlan Hariri	60	✓	-
26	Raysa Aqila Rangkuti	60	✓	-
27	Reza Ashary	50	✓	-
28	Rizki Abdillah	70	✓	-
29	Rizky Afrah Yasiro	60	✓	-
30	Roihan Lutfhi Lubis	55	✓	-
31	Sakinah Lubis	50	✓	-
32	Shandy Wanasyah	50	✓	-
33	Suci Hamidah Lubis	68	✓	-
34	Syaqila Ammyra	60	✓	-
35	Syukri Ahmad	65	✓	-
36	Yurika Nur Aqilah Nst	55	✓	-
37	Zahra Anggita Sari Nst	65	✓	-
	JUMLAH	2.183	100%	0
	RATA-RATA	59		

Ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus: Presentase =  $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$   
 Tuntas, peresentase =  $\frac{0}{37} \times 100\% = 0\%$

## 2. Siklus I

### a. Aktivitas Guru

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Yang di Amati	Indikator	Skor 1-4	Catatan
1	Kesiapan guru	Guru menyiapkan media <i>flashcrad</i> dan perangkat pembelajaran	3	Baik, guru menyiapkan media pembelajaran dengan baik, dan mudah di pahami oleh siswa
2	Penyajian materi	Guru menjelaskan materi dengan jelas dan terstruktur	3	Guru menjelaskan materi dengan baik, jelas dan menggunakan bahasa yang mudah di paham

3	Penggunaan media	Guru menggunakan <i>flashcrad</i> sesuai tujuan pembelajaran	3	Guru menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terkait materi Al-Asma Al-Husna
4	Membimbing siswa	Guru membimbing siswa saat menghafal	3	Baik, guru mengingatkan hafalan siswa yang terbolak balik
5	Memberi motivasi	Guru memberi dorongan dan penghargaan pada siswa	4	Sangat baik
6	Memberi kesimpulan materi	Sebelum Guru memberikan kesimpulan salah satu siswa memberikan kesimpulan dari pembelajaran.	4	Siswa membacakan kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari

Keterangan:

Sangat kurang baik = 1

Kurang = 2

Baik = 3

Sangat baik = 4

b. Aktivitas Siswa

**Tabel 3.** Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Skor 1-4	Catatan
1	Perhatian siswa	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius	2	Kurang baik, sebagian hanya sibuk dengan aktiviats sendiri
2	Partisipasi aktif	Siswa berani mencoba menggunakan <i>flashcrad</i>	2	Siswa kurang berani menggunakan <i>flahcard</i>
3	Kerjasama	Siswa bekerja sama dengan teman kelompok	2	Siswa hanya bekerja sama sendiri tanpa saling membantu
4	Antusiasme	Siswa terlihat bersemangat	3	Hanya sebagian siswa saja

		mengikuti permainan <i>flashcrad</i>		
5	Ketekunan menghafal	Siswa mengulang hafalan dengan <i>flashcrad</i> meskipun salah	3	Siswa mengulangi hafalan meskipun mereka tidak hafal
6	Keaktifan siswa	Siswa ikut serta aktif pada saat proses pembelajaran	2	Hanya sebagian saja

## c. Hasil Belajar

**Tabel 4.** Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Hasil
1	Skor tertinggi	75
2	Skor terendah	55
3	Jumlah siswa keseluruhan	37
4	Banyaknya siswa yang tuntas	3
5	Banyaknya siswa yang tidak tuntas	34
6	Tuntas klasikal	8,11 %
7	Tidak Tuntas	91,89 %

**3. Siklus II**

## a. Aktivitas Guru

**Tabel 5.** Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skor 1-4	Catatan
1	Kesiapan guru	Guru menyiapkan media <i>flashcrad</i> dari perangkat pembelajaran	4	Sangat baik guru menyiapkan <i>flashcrad</i> terlebih dahulu, menjelaskan fungsi dari media <i>flashcrad</i> tersebut
2	Penyajian materi	Guru menjelaskan materi dengan jelas dan terstruktur	4	Guru menjelaskan materi dengan baik, jelas dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami
3	Penggunaan media	Guru menggunakan <i>flashcard</i> sesuai dengan pembelajaran	3	Media <i>flashcrad</i> di guakan untuk membantu proses pembelajaran.
4	Membimbing siswa	Guru membimbing siswa saat menghafal	4	Guru mengingatkan hafalan siswa yang terbolak balik, serta memberikan penjelasan

5	Memberi motivasi	Guru memberikan dorongan dan penghargaan pada siswa	4	Guru memberikan nilai dan bentuk pujian kepada siswa dalam belajar, dan membuat tugas, dengan tujuan menambahkan semangat mereka
6	Memberikan kesimpulan materi	Guru meminta salah satu siswa memberikan kesimpulan dari pembelajaran dan kesimpulan tersebut di simpulkan kembali oleh guru	4	Guru memberikan kesimpulan tambahan setelah salah satu siswa memberikan kesimpulan

b. Aktivitas Siswa

**Tabel 6.** Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skor 1-4	Catatan
1	Perhatian siswa	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius	4	Siswa memperhatikan guru menjelaskan dengan seksama
2	Partisipasi aktif	Siswa berani mencoba menggunakan <i>flashcrad</i>	4	Siswa yang awalnya malu malu kini sudah berani menggunakan <i>flashcrad</i> di depan kelas
3	Kerjasama	Siswa bekerjasama dengan teman kelompok saat menyusun kartu	3	Siswa sudah saling membantu
4	Antusiasme	Siswa terlihat bersemangat mengikuti permainan <i>flashcrad</i>	4	Siswa sangat bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan <i>flashcrad</i>
5	Ketekunan menghafal	Siswa mengulang hafalan dengan <i>flash card</i> meskipun salah	4	Siswa mengulang hafalan
6	Keaktifan siswa	Siswa ikut serta aktif pada saat proses pembelajaran	4	Seluruh siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran

## c. Hasil Belajar

**Tabel 7.** Hasil Analisis Tes Akhir Tindakan Siklus II

	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Hasil</b>
1	Skor tertinggi	85
2	Skor terendah	75
3	Jumlah siswa keseluruhan	37
4	Banyaknya siswa yang tuntas	37
5	Banyaknya siswa yang tidak tuntas	0
6	Tuntas klasikal	100 %
7	Tidak Tuntas	0 %

Ketuntasan belajar secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus: Presentase =  $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

$$\text{Tuntas, peresentase} = \frac{37}{37} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan *memorizing* siswa dapat meningkat setelah menggunakan *flashcard*. Dari hasil wawancara tentang kemampuan *memorizing* siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan sebelum menggunakan *flashcard* berada dalam kategori kurang baik, karena mereka beranggapan bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti lumayan mudah, meskipun begitu banyak siswa yang mengatakan bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini lumayan sulit karena banyak kegiatan menghafal, dan membosankan. Setelah menggunakan *flash card* minat belajar mereka meningkat, karena banyak teknik yang digunakan yang menjadikan mereka lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar. Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi aktivitas tanya jawab siswa meningkat dari setiap siklusnya, mulai dari keaktifan, ketepatan menjawab, kemampuan mengaitkan arti/makna semua mengalami peningkatan yang baik.

Motivasi belajar siswa ternyata membawa pengaruh positif terhadap perolehan nilai kemampuan *memorizing* siswa, kemampuan *memorizing* siswa mengalami peningkatan yang baik setelah menggunakan *flashcard* begitu pula kegiatan belajar menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis selama pelaksanaan penelitian dapat dipaparkan temuannya sebagai berikut:

1. Kemampuan *memorizing* siswa yang masih rendah dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *flashcard*, siswa mulanya terlihat bingung bagaimana cara kerja *flashcard* ini, mereka tidak terlalu memahaminya, sehingga pada siklus I hasilnya belum memuaskan, pada siklus II setelah strategi dirancang ulang dengan menggunakan game yang masih berkaitan dengan *flashcard* semua siswa mulai dapat belajar dengan menggunakan *flashcard*, mereka nampak asik belajar, serta mereka sangat antusias menjawab pertanyaan.
2. Setiap akhir siklus di akhir dengan tes tanya jawab langsung. Berikut ini data menunjukkan nilai dan kenaikan rata rata

**Tabel 8.** Data siswa setiap siklus

Data Nilai	Nilai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	
	Siklus I	Siklus II
Nilai Minimum	55	75
Nilai Maksimum	75	88
Nilai Rata Rata	63,64	82,81
Ketuntasan Klasikal	8,11%	100%

Dari tabel 3.4 di atas dapat diketahui nilai rata rata Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa meningkat setelah menggunakan *flashcard*. Hal ini menunjukkan bahwa, *flashcard* dapat memberikan motivasi pada siswa sehingga meningkatkan kemampuan *memorizing* siswa, dan kegiatan belajar pun menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan.

Peningkatan Aktivitas Siswa yang juga meningkat dari siklus ke siklus, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan Tes lisan yang diberikan kepada siswa pada akhir siklus dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa hingga mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan oleh guru, yaitu menggunakan media pembelajaran *flashcard* efektif dalam meningkatkan kemampuan *memorizing* siswa.

## 5. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VII(A) SMPN 2 Panyabungan, penggunaan media *flashcard* terbukti meningkatkan kemampuan *memorizing* secara signifikan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 59 (pre-test) menjadi 63,64 pada siklus I dan 82,81 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar naik dari 8,11% menjadi 100%. Selain peningkatan nilai, siswa juga lebih memahami makna Al-Asma Al-Husna dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. *Flashcard* menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa. Keberhasilan ini didukung oleh desain media yang praktis dan menarik, aktivitas belajar yang variatif (tanya jawab, game, kuis), serta peran guru sebagai fasilitator aktif yang memberi umpan balik dan motivasi secara langsung.

## 6. Referensi

- Aeni, A. N., Patmawati, P., Rizqiana, R. N., Ratih Aulia, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). *Penggunaan E-Book MARKIZA (Mari Kita Zakat) sebagai Media Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 07(01), 4340–4350.*
- Arman. (n.d.). *Media flash card*. Goresan Pena.
- Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Cv Wacana prima.
- Fadilah, S., & Amin, N. (2023). *Dekonstruksi Pendidikan Dalam Surat Al-Baqarah Ayat 31-32: Sebuah Analisis Dari Perspektif Tafsir Al-Misbah Oleh Quraish Shihab. Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam, 6(2), 201–213.*

<https://doi.org/10.34005/tahdzib.v6i2.3183>

- Hafidhuddin, D. (2002). *Zakat Dalam Perekonomian Modern*. Gema Insani.
- Hamonangan, R. H. (2020). Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 1(2), 201–208.
- Lestari, I. W. (2014). *Penerapan Pembelajaran Berbasis...*, Indrayani Wiji Lestari. 17–32.
- Lubis, W. A., Harahap, S., & Fadriati. (2025). Hakikat Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Edu Research*, 6(2), 432–441.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.781>
- Muttaqin, F. (2022). *Buku Tauhid SMP URUL Huda*. CV Sinar Jaya Berseri.
- Putri, A. A. (2014). *Metode Coloring Cards untuk Meningkatkan Daya Ingat Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SMA*. Repositori UIN SUSKA RIAU.
- Resnita Dewi. (2024). *Dasar Dasar Kependidikan*. Intelektual Manifes Media.
- Rudy Sumarsono. (2017). *Media Pembelajaran*. Cv Pustaka Abadi.