

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid

1. Pengertian Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid

Secara etimologis, kata *tajwīd* berasal dari bahasa Arab (يُجَوِّدُ – جَوَّدَ) yang bermakna membaguskan, memperindah, atau melakukan sesuatu secara baik dan tepat. Dalam pengertian terminologis, ilmu *tajwīd* didefinisikan sebagai suatu disiplin ilmu yang mengatur cara membaca Al-Qur'an dengan benar, sesuai dengan kaidah yang berkaitan dengan makhraj al-ḥurūf, sifat huruf, hukum bacaan, panjang-pendek suara (*mad*), tempat *waqaf-ibtidā'*, serta adab membaca Al-Qur'an. Para ulama qirā'ah menegaskan bahwa tujuan utama *tajwīd* adalah menjaga keaslian lafāz Al-Qur'an dari perubahan makna akibat kesalahan pelafalan, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.¹⁰

Dengan demikian, definisi *tajwīd* tidak hanya dipahami dari aspek teori bacaan, tetapi juga dari aspek *ḥifẓ al-lughah wa al-ma'nā* (perlindungan lafaz dan makna). Oleh karena itu, ilmu *tajwīd* dikategorikan sebagai '*ilm al-ādā'*' (ilmu performatif), yakni ilmu yang melibatkan penerapan langsung melalui lisan, bukan sekadar bersifat

¹⁰ M. Untung Sudaryanto dan Ainur Rofiq Sofa, "Implementasi Pembelajaran Tajwid sebagai Sarana Tadabbur Al-Qur'an di SD Negeri III Kalianan Krucil Probolinggo : Strategi, Tantangan, dan Dampaknya terhadap Pelafalan Keislaman Siswa," *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 10.

konseptual-teoretis.¹¹ Perbedaan ini yang menyebabkan tajwīd memiliki kedudukan khusus dalam tradisi keilmuan Islam, karena ia merupakan bagian dari *riwāyah* yang diwariskan secara mutawātir melalui talaqqī dan musyāfahah dari generasi ke generasi. Oleh karena itu, kemampuan penerapan tajwid merupakan kecakapan siswa dalam mengaplikasikan kaidah-kaidah ilmu tajwid secara aktif, tepat, dan konsisten pada saat membaca Al-Qur'an.

2. Ruang Lingkup Tajwid

Secara konseptual, ruang lingkup ilmu tajwīd mencakup sekurang-kurangnya lima komponen pokok, yaitu *makhārij al-ḥurūf*, *ṣifāt al-ḥurūf*, *aḥkām al-ḥurūf*, *ḥurūf madd wa al-qaṣr*, serta *waqf wa ibtidā'*. Penguasaan atas kelima ruang lingkup ini menjadi indikator utama apakah seseorang benar-benar memahami tajwīd secara utuh atau sekadar membacakan huruf secara fonetis tanpa dasar ilmu. Pembelajaran tajwīd yang hanya terfokus pada pelafalan tanpa mengenali struktur teoritisnya sering menghasilkan pembaca Al-Qur'an yang *fasih di permukaan*, namun tidak mampu menjelaskan alasan hukum bacaan yang digunakannya.¹²

Dalam konteks pendidikan Al-Qur'an, perbedaan antara *tahsin* dan *tajwīd* juga menjadi bagian dari cakupan teoritik. *Tahsin* berorientasi pada memperbaiki kualitas suara dan kelancaran bacaan, sedangkan *tajwīd*

¹¹ Reynaldi Aulia Rahim et al., "Pembinaan Tahsin Dan Ilmu Tajwid : Peningkatan Kualitas Bacaan Al-Qur ' an Santri Pondok Pesantren," *Meuseuraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2 (2024): 105–16.

¹² Tajwid Di dan Desa Baureno, "Siswa Tpq Atas Pelafalan Makharijul Huruf Dan Ilmu," *AL-DIN: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (2021): 12–26.

berorientasi pada ketaatan terhadap kaidah hukum lafaz. Penelitian pembinaan tahsin dan tajwīd di Pondok Pesantren Ajmalul Huda menunjukkan bahwa santri yang telah terbiasa membaca dengan irama (*nagham*) tetap mengalami kesalahan hukum tajwīd karena tidak memahami konsep dasar seperti makhraj atau hukum nun sukun

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid (Psikomotorik)

Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid merupakan aspek penting dalam membaca Al-Qur'an yang berkaitan dengan ketepatan makhraj (tempat keluarnya huruf) dan sifat-sifat huruf, dan hukum bacaan. Dalam kajian pendidikan Islam, kemampuan penerapan hukum tajwid tidak hanya dipengaruhi oleh aspek kognitif, tetapi juga faktor linguistik, pedagogis, dan psikologis. Berdasarkan berbagai penelitian dalam jurnal pendidikan Islam, terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid, yaitu sebagai berikut:¹³

a. Faktor Kemampuan Linguistik (Bahasa)

Kemampuan linguistik, khususnya penguasaan fonologi bahasa Arab, sangat mempengaruhi ketepatan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid. Siswa yang tidak terbiasa dengan bunyi huruf hijaiyah yang khas, seperti huruf *ḥa* (ح), *‘ain* (ع), dan *qaf* (ق), cenderung mengalami

¹³ M. Untung Sudaryanto dan Ainur Rofiq Sofa, "Implementasi Pembelajaran Tajwid sebagai Sarana Tadabbur Al-Qur'an di SD Negeri III Kalianan Krucil Probolinggo : Strategi, Tantangan, dan Dampaknya terhadap Pemahaman Keislaman Siswa."

kesulitan dalam pengucapan. Hal ini disebabkan oleh perbedaan sistem fonetik antara bahasa Arab dan bahasa ibu siswa.¹⁴

b. Faktor Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran tajwid sangat berpengaruh terhadap hasil pelafalan. Menurut penelitian Selvia Arianti Putri bahwa penggunaan media audio-visual berpengaruh terhadap pelafalan huruf hijaiyah siswa.¹⁵

c. Faktor Kompetensi Guru

Kemampuan guru dalam mengajarkan tajwid, baik dari segi penguasaan materi maupun keterampilan pedagogis, menjadi faktor penting. Guru yang memiliki bacaan yang baik dan mampu memberikan contoh (modeling) akan membantu siswa dalam menirukan pelafalan yang benar.

d. Faktor Motivasi dan Minat Belajar

Motivasi internal siswa sangat mempengaruhi keberhasilan dalam mempelajari tajwid. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap Al-Qur'an cenderung lebih rajin berlatih dan memperbaiki bacaannya.¹⁶

¹⁴ Ardi Ansyah dan Sitti Jamilah Amin, "Analisis Kemampuan Baca Al Qur ' an dan Faktor yang Mempengaruhinya di Madrasah Aliyah DDI Attaufiq Padaelo Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru Analysis of the Ability to Read the Qur ' an and Factors Influencing It at the DDI Attaufiq Padaelo Islamic High School , Tanete Rilau District , Barru Regency" 20, no. 01 (2025): 127–33.

¹⁵ Selvia Arianti Putri et al, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dalam Kemampuan Pelafalan Huruf Hijaiyah Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bantaeng"., Universitas Negeri Makasar.

¹⁶ Murdiana et al., "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Alquran" 1, no. 3 (2022): 516–22.

e. Faktor Lingkungan Belajar

Lingkungan yang mendukung, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat yang religius, sangat berpengaruh terhadap kemampuan tajwid. Lingkungan yang sering memperdengarkan bacaan Al-Qur'an yang benar akan membantu pembiasaan pelafalan yang baik.

f. Faktor Intensitas Latihan (Praktik)

Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid sangat bergantung pada latihan yang berulang (drill). Semakin sering siswa membaca Al-Qur'an dengan bimbingan yang benar, maka semakin baik pelafalannya.¹⁷

4. Teori Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid (Psikomotorik)

a. Taksonomi Bloom

Teori ini memiliki tiga ranah diantaranya adalah 1) ranah kognitif yang mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta, pola-pola dan konsep untuk pengembangan kemampuan, 2) ranah afektif, ranah yang berkaitan dengan perkembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi, 3) ranah psikomotorik yang berkaitan dengan kegiatan *manipulative* atau keterampilan *motoric*.¹⁸

Dalam penerapannya pada pembelajaran Al-Qur'an, taksonomi psikomotorik Bloom Simpson sangat relevan untuk menjelaskan

¹⁷ Ikrima Mailani Khairunnisa, Sopiatus Nahwiyah, "Pengaruh Pemahaman Materi Ilmu Tajwid (Pada Hukum Bacaan Mad) Terhadap Bacaan Al-Qur'an Santriwati Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas Viii Mts. Ponpes Syafa'aturrasul Kec. Kuantan Tengah Kab. Kuantan Singingi," *Jom Ftk Uniks* 3, no. 2 (2023): 110–118.

¹⁸ Ulfah dan Opan Arifudin, "Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Al-Amar* 4, no. 1 (2023): 13–22.

perkembangan kemampuan penerapan hukum tajwid siswa. Penerapan hukum tajwid menuntut ketepatan pengucapan huruf, pengaturan panjang pendek bacaan, serta kelancaran membaca yang semuanya termasuk dalam keterampilan lisan. Oleh karena itu, kemampuan kemampuan penerapan hukum tajwid berada pada ranah psikomotorik tingkat ketepatan dan kelancaran. Penilaian terhadap kemampuan ini tidak dapat dilakukan melalui tes tertulis, melainkan harus melalui tes kinerja yang diamati secara langsung menggunakan rubrik penilaian yang sistematis.¹⁹

b. Teori Pembelajaran Bahasa

Tajwid secara ilmiah merupakan bagian dari kajian fonetik Arab (*'ilm al-aswāt*), yaitu ilmu yang mempelajari sistem bunyi bahasa dari sisi sifat keluarnya bunyi, cara pengucapannya, dan cara membedakan satu bunyi dengan bunyi lainnya. Nasution (2014) dalam *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* menegaskan bahwa kajian fonetik dapat secara langsung dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran ilmu tajwid, karena keduanya membahas sistem bunyi yang dihasilkan oleh organ bicara manusia.²⁰

Bahasa Arab memiliki sistem bunyi yang khas dan unik, terdiri dari vokal, konsonan, dan semi-vokal yang diproduksi melalui

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hl. 22.

²⁰ Anisa Wiwin Handayani et al., “Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau” 5 (2022): 1–7.

berbagai *makhraj* (tempat keluarnya bunyi) dalam alat bicara manusia. Tajwid bukan sekadar persoalan hukum bacaan, tetapi juga menyangkut keterampilan artikulasi dan kepekaan terhadap aspek bunyi yang tidak cukup dipelajari secara tekstual melainkan harus dipraktikkan secara langsung. Fitrianingrum dan Aminingsih (2024) menemukan bahwa kesalahan pengucapan huruf hijaiyah paling banyak terjadi pada huruf-huruf yang tidak memiliki padanan bunyi dalam bahasa Indonesia, sehingga pendekatan fonetis-visual sangat diperlukan dalam pembelajaran.²¹

Dalam kajian ilmu tajwid atau ilmu fonetik, *al-Jauf* merupakan makhraj huruf mad (*alif*, *ya' sukun*, dan *wawu sukun*) yang keluar dari rongga mulut bagian dalam. Ketiga huruf mad inilah yang menjadi dasar dari seluruh hukum mad dalam Al-Qur'an, termasuk *mad silah*, *mad badal*, *mad tamkin*, dan *mad farq*. Pemahaman fonetis terhadap huruf-huruf mad ini menjadi landasan penting bagi siswa dalam mengidentifikasi dan melafalkan hukum-hukum mad dengan tepat.

5. Indikator Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid

Indikator Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid pada hukum bacaan *mad* dapat dianalisis melalui kerangka teori kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan taksonomi Bloom dan teori Bahasa bahwa pelafalan siswa terhadap *mad* dapat diklasifikasikan ke dalam

²¹ Syifa Salsabila Fitrianingrum et al., "Analisis Kesalahan Pengucapan dalam Membaca Huruf Hijaiyah : Kajian Fonologi" 3, no. 1 (2024): 1–7.

beberapa jenjang, mulai dari pengetahuan (*knowledge*), pelafalan (*comprehension*), penerapan (*application*), hingga evaluasi dan penciptaan (*evaluation* dan *creation*).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat membantu proses pembelajaran terutama dalam hal Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid. Media pembelajaran yang visual dan menarik akan membantu pembelajaran dengan baik.²² Berikut indikator Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid pada materi *mad silah*, *mad badal*, *mad tamkin*, dan *mad farq* ditandai yaitu:²³

- a. Ketepatan identifikasi *mad silah*, *mad badal*, *mad tamkin*, dan *mad farq* dalam bacaan
- b. Ketepatan panjang harakat sesuai kaidah *mad silah*, *mad badal*, dan *mad farq*.
- c. Konsistensi, kelancaran dan kemungkinan kesalahan penerapan *mad silah*, *mad badal*, *mad tamkin*, dan *mad farq* dalam ayat.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” diartikan sebagai daya Upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.²⁴ Motif dapat

²² Selvia Arinati Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dalam Kemampuan Pelafalan Huruf Hijaiyah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bantaeng", Jurnal Shiraz Arabic Teaching and Learning. (2020).

²³ Muh. Yamin dan Amma Amalia Kartika, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Hukum Mad Thabi’i, Mad Wajib Muttasil dan Mad Jaiz Munfashil,” Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran 4, no. 3 (2024): 1952–61.

²⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Jakarta:Rajawali Press, 2011, hl. 10

dikatakan sebagai penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan sesuatu. Motivasi berarti sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong individu untuk mencapai tujuan akademik.²⁵ Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan akademik.

Menurut Mc Donal, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya feeling didahului adanya tanggapan.²⁶

Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal.

Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi

²⁵ Anggun Dwi Jayanti, "Motivasi dan Hasil Belajar Al- Qur ' an Hadits Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (Studi di MA Hidayatul Muhtadiin)," 2023. hl. 2-19

²⁶ Ibid, hl. 74

sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.²⁷

2. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran setiap orang. Hal ini akan mempengaruhi pembelajaran akan lebih optimal dan menyenangkan. Berikut prinsip-prinsip motivasi belajar adalah:

a. Motivasi sebagai Penggerak Aktivitas Belajar

Seseorang melakukan kegiatan belajar karena ada dorongan yang memotivasinya. Motivasi berperan sebagai kekuatan dasar yang mendorong individu untuk belajar. Minat sendiri adalah kecenderungan psikologis seseorang yang menyukai suatu objek, meskipun belum melakukan tindakan nyata. Dalam konteks belajar, minat dapat berfungsi sebagai motivasi awal. Ketika seseorang telah termotivasi, ia akan melaksanakan aktivitas belajar dalam periode tertentu. Oleh karena itu, motivasi dianggap sebagai penggerak utama yang memicu seseorang untuk belajar.²⁸

b. Keunggulan Motivasi Intrinsik dibanding Motivasi Ekstrinsik

Dalam praktik pembelajaran, guru sering menggunakan motivasi ekstrinsik untuk mendorong siswa yang kurang giat belajar. Namun, motivasi jenis ini dapat menimbulkan efek samping, seperti

²⁷ Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, dan Sari Puteri Deta Larasati, "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2020): 123–40.

²⁸ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–32.

ketergantungan pada dorongan dari luar, kurangnya rasa percaya diri, dan mudah terpengaruh oleh faktor eksternal. Oleh karena itu, motivasi intrinsik—dorongan yang muncul dari diri sendiri—dianggap lebih efektif dan lebih penting dalam proses belajar.²⁹

c. Pujian Lebih Efektif daripada Hukuman

Walaupun hukuman dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar, pemberian penghargaan melalui pujian lebih dianjurkan. Orang umumnya senang dihargai dan tidak menyukai hukuman. Memberikan pujian atas prestasi siswa dapat meningkatkan semangat mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik. Namun, pujian harus diberikan secara tepat dan pada saat yang tepat agar efektif.

d. Hubungan Motivasi dengan Kebutuhan Belajar

Siswa memiliki berbagai kebutuhan, seperti penghargaan, perhatian, status, atau pengakuan, yang secara alami dapat memotivasi mereka untuk belajar. Guru yang berpengalaman dapat memanfaatkan kebutuhan ini untuk menumbuhkan semangat belajar, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan giat dalam mengeksplorasi pengetahuan untuk memenuhi rasa ingin tahunya.³⁰

e. Motivasi Mendorong Optimisme dalam Belajar

Siswa yang termotivasi memiliki keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan setiap tugas belajar. Mereka melihat belajar

²⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press, 2011, hl. 90

³⁰ Ibid, hl. 76

sebagai kegiatan yang bermakna, dengan hasil yang tidak hanya bermanfaat saat ini, tetapi juga di masa depan.

3. Peran Motivasi Belajar

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan individu secara fisik dan mental. Kegiatan belajar tidak dapat berlangsung tanpa adanya dorongan atau motivasi yang kuat, baik berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, antara lain.³¹

- a. Motivasi sebagai penggerak aktivitas belajar. Motivasi berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk belajar, baik yang bersumber dari dalam diri (internal) maupun dari faktor luar (eksternal), sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif.
- b. Motivasi untuk memperjelas tujuan pembelajaran. Motivasi selalu terkait dengan tujuan tertentu; tanpa tujuan, motivasi tidak akan muncul. Oleh karena itu, motivasi membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal dengan memberikan arah dan fokus pada kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Motivasi dalam menentukan arah kegiatan. Motivasi berperan dalam membantu siswa memilih langkah atau aktivitas yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

³¹ Ulil Albab, Mahasiswa Pascasarjana, dan Manajemen Pendidikan, "Teori mutakhir pembelajaran: konsep edutainment dalam pembelajaran pendidikan agama islam," n.d., 51–62.

- d. Motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran. Motivasi internal muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal umumnya diberikan oleh guru atau lingkungan belajar untuk mendorong siswa mengikuti proses pembelajaran.
- e. Motivasi sebagai pendorong prestasi belajar. Tingkat prestasi belajar seorang siswa seringkali dipengaruhi oleh besarnya motivasi yang dimilikinya; motivasi yang tinggi cenderung menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik.³²

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa perlu rangsangan dari luar. Setiap orang sudah memiliki motivasi internal untuk melakukan suatu kegiatan. Misalnya, seseorang yang gemar membaca akan mencari buku-buku sendiri tanpa disuruh atau didorong oleh orang lain.³³ Dalam konteks belajar, motivasi intrinsik berarti seseorang belajar karena ingin mencapai tujuan yang terkandung dalam kegiatan belajar itu sendiri, seperti memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau perubahan perilaku yang positif, bukan karena alasan lain. Dengan kata lain, motivasi intrinsik bersifat melekat pada situasi belajar dan selaras dengan kebutuhan

³² Sulastris Harun, "Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0' Pembelajaran di Era 5.0," *Prosiding Seminar Nasional*, no. November (2021): 265–76.

³³ Vroom, "Teori-Teori Motivasi Prestasi," *Universitas Islam Negeri Ar-raniry 1*, no. 83 (1964): 1–11.

serta tujuan siswa. Aktivitas belajar dimulai dan dilanjutkan berdasarkan dorongan internal, misalnya seorang siswa belajar murni karena ingin memahami materi, bukan untuk mendapat pujian atau hadiah.

Menurut Deci dan Ryan, motivasi intrinsik melibatkan keterlibatan dalam tugas atau aktivitas yang dilakukan karena perasaan ingin tahu, rasa puas dari pencapaian, atau karena nilai intrinsik yang terkait dengan aktivitas tersebut. siswa yang memiliki motivasi intrinsik mungkin belajar agama karena mereka merasa penting untuk memahami ajaran Islam dan ingin mengaplikasikan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Motivasi intrinsik merupakan faktor penting dalam konteks pendidikan, terutama dalam memahami bagaimana siswa terlibat dengan mata pelajaran seperti agama. Ini muncul dari kepuasan internal dan keingintahuan, mengarahkan siswa untuk mempelajari ajaran Islam tidak hanya untuk penghargaan eksternal.

Peran motivasi intrinsik dalam pembelajaran:³⁵

- 1) Meningkatkan keterlibatan: Siswa lebih aktif mengeksplorasi materi karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang alami.

³⁴ Oktiani, "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik."

³⁵ Fitri Yanti. Efektivitas Metode Hypnoteaching Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Smp Negeri 2 Kota Bengkulu. Magister (S2) Thesis, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu. (2025). Hl.69

- 2) Mendorong prestasi akademik: Motivasi intrinsik terbukti mengurangi penundaan akademik dan meningkatkan pengambilan keputusan yang rasional.

Strategi untuk meningkatkan motivasi intrinsik adalah sebagai berikut:³⁶

- 1) Lingkungan belajar yang merangsang yaitu menyediakan ruang belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Pendekatan berbasis teori motivasi yaitu menggunakan teori motivasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul akibat rangsangan dari luar diri individu. Contohnya, seseorang belajar karena mengetahui besok ada ujian dan berharap mendapat nilai baik untuk dipuji oleh teman atau orang lain. Fokus belajar bukan pada pelafalan materi, tetapi pada hasil atau ganjaran yang akan diterima. Dengan demikian, motivasi ekstrinsik berarti aktivitas belajar dimulai dan dilanjutkan karena dorongan eksternal, yang tidak selalu berkaitan langsung dengan esensi belajar itu sendiri.³⁷

³⁶ Eis Imroatul Muawanah dan Abdul Muhid, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar," Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha, 12(1), 90–98.

³⁷ Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, dan Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, no. 2 (2022): 133–40.

Motivasi sosial yaitu dorongan untuk memperoleh penerimaan dan pengakuan dari lingkungan sosial seperti teman sebaya atau guru. Vallerand menekankan bahwa motivasi sosial berperan penting dalam membangun hubungan interpersonal yang positif dan meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam kegiatan belajar kelompok. Hubungan positif antar teman sebaya berdampak signifikan terhadap motivasi dan prestasi akademik, dengan dukungan sosial menciptakan rasa diterima yang mendorong keterlibatan aktif dan kesejahteraan belajar.³⁸

Hubungan teman sebaya yang positif memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik siswa. Hubungan ini menumbuhkan rasa penerimaan dan memiliki, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, interaksi teman sebaya yang mendukung berkontribusi pada kompetensi sosial, yang terkait erat dengan keberhasilan akademik. Pengaruh timbal balik antara domain sosial dan akademik ini menggaris bawahi pentingnya memelihara hubungan teman sebaya yang positif dalam pengaturan pendidikan. Bagian berikut menyelidiki aspek-aspek spesifik dari hubungan teman sebaya dan dampaknya terhadap hasil akademik.

³⁸ Jayanti, "Motivasi dan Hasil Belajar Al- Qur'an Hadits Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (Studi di MA Hidayatul Mubtadiin)."

5. Teori-teori Motivasi Belajar

Untuk memahami lebih dalam mengenai motivasi belajar, beberapa teori relevan dapat dijadikan landasan:

a. Teori *Self-Determination* (SDT) oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan: Teori ini berfokus pada sejauh mana perilaku individu adalah *self-motivated* dan *self-determined*. SDT mengemukakan bahwa motivasi intrinsik tumbuh dari pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar yang bersifat bawaan:³⁹

- 1) Otonomi: Merasa memiliki kontrol dan pilihan dalam tindakan mereka. Dalam pembelajaran, ini berarti siswa merasa partisipasi mereka adalah pilihan mereka sendiri, bukan paksaan.
- 2) Kompetensi: Merasa mampu dan efektif dalam berinteraksi dengan lingkungan. Siswa termotivasi ketika mereka merasa kompeten dalam tugas belajar dan melihat peningkatan kemampuan mereka.⁴⁰
- 3) Keterhubungan (*Relatedness*): Merasa terhubung, peduli, dan diterima oleh orang lain. Lingkungan belajar yang suportif dan kolaboratif dapat memenuhi kebutuhan ini dan meningkatkan motivasi. Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, motivasi

³⁹ Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, "Self-determination theory in health care and its relations to motivational interviewing: A few comments," *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 9 (2012): 1–6.

⁴⁰ Dwi, Khusnul, dan Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar," *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

intrinsik cenderung meningkat, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan dan prestasi belajar yang lebih baik.

b. Teori Abraham Maslow

Abraham H. Maslow dan Frederick Herzberg telah meneliti motivasi dan mengembangkan berbagai model untuk memahami hubungan antara motivasi, tipe kepribadian, dan perilaku. Motif dalam konteks ini berasal dari psikologi sosial, dan karena kompleksitasnya terutama dalam dunia kerja penting untuk dijelaskan sebelum menentukan jenisnya. Secara umum, motivasi dapat dipahami sebagai suatu efek sosio-psikologis yang kompleks yang mengatur dorongan seseorang untuk bertindak. Individu yang termotivasi cenderung lebih meningkatkan proses kerja dan kinerja organisasi dibandingkan dengan individu yang kurang termotivasi.⁴¹

Menurut Abraham Maslow bahwa motivasi merupakan kebutuhan. Benar adanya pernyataan missalnya tujuan agar perut kenyang atau berisi didorong lantaran kebutuhan buat makan (fisiologis). Minat buat belajar didorong lantaran menginginkan nilai yang tinggi agar nirkalah saing menggunakan yang lainnya.⁴² Begitu pula amarah dilakukan agar orang menggunakan daerah yang

⁴¹ Ibid. hl. 40

⁴² Farhan Akbar Mu'arif et al, "Motivasi Dari, Sudut Pandang, dan Teori Hirarki, "Central publisher" 3 (2025): 3372–77.

umumnya nirkonduktif akan merasa konduktif. Kata motivasi diartikan sebagai usaha untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu.⁴³

Sadirman kemudian mengatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai pendorong internal dan eksternal untuk melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai kondisi internal. Motivasi perilaku seseorang dapat berasal dari motif internal, kebutuhan pribadi, atau dorongan eksternal. Kebutuhan itu dapat memanifestasikan dirinya dalam persepsi kekurangan mental, atau dalam perasaan kenyang yang dihasilkan dari keadaan seimbang atau runtuhnya organisme.⁴⁴

6. Indikator Motivasi Belajar

Dalam proses belajar, siswa memerlukan motivasi, yang pada setiap individu memiliki karakteristik berbeda. Berdasarkan teori motivasi *Self-Determination* (SDT), Abraham Maslow, dan Sadirman, motivasi dapat dilihat dari aspek ekstrinsik dan intrinsik.⁴⁵ Namun, menurut Uno dalam Dedi Dwi Cahyono, indikator motivasi belajar meliputi:⁴⁶

a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil, yang disebut motif berprestasi.

Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi cenderung menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa menunda-nunda.

⁴³ Abdul Qodir dan Nurul Wahdah, "Aktivitas Belajar dan Motivasi Belajar : Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik" 7, no. 2 (2022),

⁴⁴ Noor Biatun, "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar PAI di MIN 3 Bantul" 5, no. November (2020): 253–58.

⁴⁵ Sadirman, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", Jakarta:Rajawali Press, 2011, 97

⁴⁶ Dwi, Khusnul, dan Danik, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar."

- b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dimana penyelesaian tugas terkadang dipicu oleh keinginan untuk menghindari kegagalan, seperti takut mendapat nilai buruk, dicemooh teman, atau dimarahi orang tua.
- c. Harapan atau cita-cita masa depan, misalnya ingin meraih nilai tinggi atau ranking terbaik di kelas, sehingga belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas dengan baik.
- d. Penghargaan dalam belajar, seperti pujian atau apresiasi atas perilaku dan hasil belajar yang baik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa secara efektif.
- e. Kegiatan belajar yang menarik, seperti simulasi atau permainan, membuat proses belajar bermakna, mudah diingat, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.
- f. Lingkungan belajar yang kondusif, yaitu ruang belajar yang nyaman, bersih, tertata rapi, tidak bising, sehingga membantu siswa fokus dan mempertahankan motivasi belajar.⁴⁷

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, wahana, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pelafalan, dan proses berpikir siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Secara etimologis, istilah *media* berasal

⁴⁷ M Ichsan Nawawi et al., "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar : Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z The Effect of Learning Media on Learning Motivation : Overview based on Generation Z Character" 4, no. 2 (2020): 197–210.

dari bahasa Latin *medius* yang berarti “perantara” atau “pengantar.” Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan instruksional secara lebih efektif.⁴⁸

Dalam kajian pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai alat bantu teknis, tetapi juga terkait dengan dimensi epistemologi pembelajaran yang menuntut keselarasan antara metode, nilai, dan tujuan syar'i dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk Al-Qur'an Hadits, tidak sekadar berfungsi memindahkan informasi, melainkan membantu internalisasi nilai keagamaan, pelafalan makna ayat, dan pembentukan kompetensi spiritual siswa.⁴⁹ Kreativitas dalam pembelajaran inovatif mendorong siswa untuk menghasilkan gagasan baru, berpikir dari berbagai sudut pandang, dan menciptakan solusi kreatif terhadap tantangan yang dihadapi.⁵⁰

2. Landasan dan Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

a. Landasan empiris

Penyesuaian media pembelajaran terhadap gaya belajar siswa merupakan suatu keniscayaan agar tercapainya tujuan pembelajaran, terdapat tiga karakter belajar yang dimiliki siswa yang harus diketahui

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 3.

⁴⁹ Duta Anggoro dan Muhammad Saufi, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist” 1, no. 5 (2023): 286–306.

⁵⁰ Abd. Mukhid. *Desain Teknologi dan Inovasi Pembelajaran*. Pustaka Egaliter:Yogyakarta. 2023, hal. 33

oleh pendidik, di antaranya adalah siswa dengan karakter belajar visual, audif, dan kinestetik.

b. Landasan Psikologis

Menurut Jerome Bruner, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoal atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

c. Landasan Teknologis

Menurut definisi teknologi Pendidikan menurut AECT dalam Januszewski dan Molenda adalah “*educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Hal ini dapat dipahami bahwa mengerucut menjadi adalah 3 dominan utama, yaitu creating, using, dan managing.

d. Landasan Teoretis

Menurut Daradjat, media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindra, khususnya penglihatan dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi).⁵¹

⁵¹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Remaja Rosdakarya:Bandung, 2018, hl. 19

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan fungsi strategis dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai alata tau perantara yang membantu untuk menyampaikan pesan, meminimalkan verbalisme, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Briggs menyatakan bahwa media memiliki fungsi sebagai sarana fisik yang menyampaikan materi, baik yang berupa teks, audio, visual, maupun audio-visual untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien.⁵²

Hamalik dalam Azfar Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵³ Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pelafalan siswa terhadap materi dengan lebih menarik dan bervaiasi.

Buku *At-tarbiyatu watta'lim* karya Yunus dalam buku Azhar Arsyad yang menjelaskan media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi Indera dan lebih dapat menjamin pelafalan baik mendengar atau melihat. Selanjutnya, Ibrahim menjelaskan bahwa pentingnya media pembelajaran karena dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan

⁵² No Maret et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Mad Kelas Ix Di Misbah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya minat dan motivasi belajar siswa . Dengan penyajian yang lebih interaktif , multimedia" 2, no. 2 (2025): 1–14.

⁵³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Depok:Rajawali Press, 2020, hl. 19-20

bahagia siswa, membantu memantapkan pelafalan, dan menghidupkan suasana pembelajaran.⁵⁴ Berikut merupakan fungsi-fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Fungsi afektif adalah media visual dapat melihat sikap siswa dalam menikmati pembelajaran melalui gambar atau teks yang menarik.
- b. Fungsi kognitif adalah media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang memuat visual untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Fungsi kompensatoris adalah media pembelajaran yang memberikan konteks untuk memahami materi dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Adapun Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan kegairahan belajar, dan meningkatkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan mereka dan dunia nyata.
- c. Membangun dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, sehingga pelajaran menjadi lebih kuat.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan dalam berusaha dengan sendiri yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

⁵⁴ Ibid. hl. 21-23

- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, terutama dalam gambar hidup.
 - f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.⁵⁵
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar terbagi menjadi dua macam yaitu:

- a. Perbuatan pendidik yang disebut software atau immaterial yaitu nasehat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman.
- b. Benda-benda sebagai alat bantu disebut hardware atau material yaitu meja, kursi, papan tulis, buku, laptop, proyektor, dan sebagainya.

Berdasarkan pembagian di atas, media yang akan dibahas adalah benda-benda sebagai alat bantu. Beberapa klasifikasi media pembelajaran yang dinyatakan dalam Al-Qur'an dan Hadits⁵⁶ Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju siswa.⁵⁷ Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

⁵⁵ Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta" 9, no. 3 (2023): 1799–1812.

⁵⁶ Fadriati Muhammad Latif, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits," *JRPP* 6 (2023): 3340–48.

⁵⁷ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. 2011, hl. 245

a. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan berbagai alat penyampai suara baik dari manusia atau benda yang mengeluarkan suara.

b. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual adalah seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut.

c. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual adalah kombinasi antara audio dan visual.

D. Media Pembelajaran *Flashcard*

1. Pengertian *Flashcard*

Flashcard berasal dari Bahasa Inggris, *flash* artinya cahaya atau kilasan sedangkan *card* artinya kartu. Menurut kamus Cambridge adalah kartu dengan kata atau gambar di atasnya yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata kartu didefinisikan sebagai kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis), sedangkan kilas sebagai padanan kata kilat yang memiliki sifat kecepatan yang tinggi, dalam waktu singkat, dan sekejap mata. Sedangkan menurut istilah, *Flashcard* atau kartu kilas

adalah sebuah kartu yang di atasnya terdapat kata, kalimat, atau gambar sederhana.

Media kartu kilas (*flashcard*) dikenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania.⁵⁸ Beliau adalah seorang terapis fisik dan pelopor dalam bidang perkembangan otak anak. Media ini pertama kali dikenalkan oleh Glenn Doman pada tahun 1964 melalui bukunya yang berjudul “*How to Teach Your Baby to Read*”. kemudian, beliau mengembangkan media pembelajaran *flashcard* dengan berbagai teknik penyajiannya.⁵⁹

Media *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual yang berbentuk gambar. Menurut Arsyad, *flashcard* adalah media pembelajaran berbasis visual yang mewajibkan penggunaan indra penglihatan. *Flashcard* terbagi menjadi dua bentuk yaitu cetak dan non-cetak. *Flashcard* cetak akan memudahkan siswa untuk melihat secara visual.⁶⁰ Namun, *Flashcard* non-cetak dapat ditampilkan dalam bentuk tayangan lewat computer, LCD, smartphone, dan lain-lain. Media ini dapat digunakan untuk mengajarkan empat keterampilan berbahasa, yaitu:⁶¹

a. *Flashcard* sebagai media pembelajaran menyimak

⁵⁸ Irada dan Setiawan, “Hubungan Penggunaan Media Flashcard dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di SMP IT Iqra’ Medan.”

⁵⁹ Muh. Rijalul akbar, “*Flash Card* sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian”, Sukabumi: Haura Utama, 2022, hl. 1-2.

⁶⁰ Lilik Hayati, Pogram Pascasarjana, dan Universitas Kanjuruhan, “Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar” 15, no. 2 (2021): 197–208.

⁶¹ Ibid, hl. 7-8.

Flashcard dapat membantu dalam memperoleh informasi lambang-lambang lisan, khususnya memperhatikan cara pelafalan kosa kata yang benar.

b. *Flashcard* sebagai media pembelajaran berbicara

Flashcard dapat digunakan keterampilan berbicara dengan menirukan bacaan sehingga siswa lebih aktif.

c. *Flashcard* sebagai media pembelajaran membaca

Flashcard dapat digunakan untuk mengenalkan serangkaian huruf yang dapat dibaca secara bentuk tulisan.⁶²

d. *Flashcard* sebagai media pembelajaran menulis.

Flashcard dapat digunakan untuk media menulis huruf berdasarkan kata yang terdapat dalam kartu.

2. Ciri Kartu Kilas (*Flashcard*)

Berikut merupakan ciri-ciri dari kartu kilas atau *Flashcard* yang digunakan untuk media pembelajaran.⁶³

a. Digunakan secara kilas

Kartu ini dapat digunakan dengan cepat karena berbentuk fisik sehingga memudahkan siswa untuk menangkap informasi yang terdapat dalam kartu tersebut. *Flashcard* atau kartu kilas merupakan

⁶² Lina Nur et al., "Development of Flashcard Learning Media to Increase Learning Motivation to Memorize Juz 29 in the Al- Qur ' an Educational Institute," n.d., 26–43,

⁶³ Siti Nasuha Singki et al., "Intervensi Visualisasi Tajwid : Keberkesanan Media Flashcard terhadap Pembelajaran Mengingat Huruf Mad (Hukum Nun Sakinah (َ ُ) dan Tanwin (- , - ' - ' ,))" 8 (2025): 44–62.

media pembelajaran visual yang dirancang untuk menyampaikan informasi secara cepat dan efektif kepada siswa.⁶⁴

b. Berbentuk persegi panjang

Secara umum, bentuk kartu ini persegi Panjang yang terbuat dari kertas tebal agar memudahkan siswa dalam memegang kartu. Berbentuk persegi panjang merupakan karakteristik fisik *flashcard* yang dirancang untuk menunjang kenyamanan dan keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran.

c. Terdiri dari dua sisi atau bagian

Kartu ini memiliki dua sisi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terdiri dari dua sisi atau bagian merupakan karakteristik penting dari media pembelajaran *flashcard* yang mendukung penyampaian informasi secara sistematis. *Flashcard* dirancang memiliki dua sisi yang masing-masing memuat informasi berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁶⁵

d. Menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar

Informasi yang disajikan dalam kartu ini terdapat tulisan atau gambar yang menyesuaikan dengan tema pembelajaran. Menyajikan informasi berupa tulisan, gambar, atau kombinasi antara tulisan dan gambar merupakan karakteristik utama *flashcard* yang mendukung pelafalan materi secara visual dan konkret. Informasi yang ditampilkan

⁶⁴ Sidik dan Salsabila, "Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Media Flashcard Games pada Siswa Sekolah Menengah Pertama."

⁶⁵ Nova Dwi Handayani et al., "Analysis of Bilingual Flash Card Learning Media to Improve Vocabulary Skills in Two Language Learning" 3, no. 4 (2025): 274–78.

pada *flashcard* disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa.⁶⁶

- e. Dapat digunakan secara individu, berpasangan, atau massal

Kartu ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik secara individu, berpasangan, atau berkelompok. Dapat digunakan secara individu, berpasangan, atau massal merupakan karakteristik *flashcard* yang menunjukkan fleksibilitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media *flashcard* dapat dimanfaatkan oleh siswa secara individu untuk melatih pelafalan dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, *flashcard* juga efektif digunakan secara berpasangan untuk mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama antar siswa.⁶⁷

3. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Flashcard*

Kelebihan Media Pembelajaran *Flashcard* adalah:

- a. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar

Penggunaan *Flashcard* dalam pembelajaran *game-based learning*.⁶⁸ Siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran.

⁶⁶ Nur Indah Sari, “Analisis Bibliometrik Penerapan Media Flash Card Pada Materi Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Aplikasi VOSViewer dan Publish Or Perish Bibliometric Analysis of the Application of Flash Card Media to Material Islamic Religious Education Using Applications VOSViewer and Publish Or Perish (Year 2019-2024),” 2024, 3036–44.

⁶⁷ Dian Armila, “Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI” 4, no. 2 (n.d.): 1394–1401.

⁶⁸ Maula Fatihal Ikhlas Et Al., “Game-Based Learning With Mission Cards In” 12, No. 2 (2025). 12, No. 2, 266-273

- b. Memudahkan pengulangan dan pengingatan (*retrieval practice*). Kartu permainan memungkinkan pengulangan cepat, pencocokan, dan pengingatan konsep secara berulang sehingga memfasilitasi retensi memori.⁶⁹
- c. Ringkas, fleksibel, dan mudah dipakai dalam berbagai setting

Menurut kajian literatur, media kartu memiliki keuntungan mudah dibawa, bisa digunakan di ruang kelas maupun di luar kelas karena ukuran kecil dan tidak memerlukan teknologi kompleks.⁷⁰

- d. Konseptualisasi visual

Media kartu menyediakan kombinasi antara visual (pertanyaan dan jawaban) yang membantu proses belajar sehingga mempermudah siswa memahami istilah dan konsep tajwid.⁷¹

Kekurangan media pembelajaran *Flashcard* adalah :

- a. Terbatasnya ruang dan kapasitas informasi dalam satu kartu

Sebuah kajian menyebut bahwa *flashcard* kadangkala hanya menampilkan aspek visual atau teks secara singular, sehingga kurang efektif untuk konsep yang sangat kompleks atau multidimensi.⁷²

- b. Kurang efektif untuk kelompok besar atau manajemen kelas yang rumit

⁶⁹ Ni Nyoman Widya Rini Sayenti dan I Wayan Wiarta, "The Effectiveness of Flashcard Media in Improving Early Reading Skills in Early Childhood Group B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 12, no. 3 (2024): 446–54.

⁷⁰ Handayani et al., "Analysis of Bilingual Flash Card Learning Media to Improve Vocabulary Skills in Two Language Learning."

⁷¹ Singki et al., "Intervensi Visualisasi Tajwid : Keberkesanan Media Flashcard terhadap Pembelajaran Mengingat Huruf Mad (Hukum Nun Sakinah (ﺍﻭ) dan Tanwin (- ﺍﻭ , - ﺍﻭ , ﺍﻭ)."

⁷² Arifin Siregar et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flascard sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar" 9, no. 2 (2023): 217–26.

Media kartu dalam grup besar bisa menjadi kendala karena distribusi kartu, pengaturan aktivitas, dan supervisi guru menjadi lebih kompleks.

4. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Flashcard*

Prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis *flashcard* dapat dilakukan dengan desain manual dengan karton atau melalui platform Canva. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat media *flashcard*.

- a. Pemilihan template atau desain, yaitu menentukan desain dan tata letak (*layout*) yang sesuai dari berbagai pilihan template yang tersedia secara fleksibel pada platform Canva.
- b. Penginputan materi, yang dilakukan dengan memasukkan informasi berupa teks singkat, huruf, dan contoh bacaan tajwid ke dalam template yang telah dipilih.
- c. Proses visualisasi dengan cara menambahkan elemen gambar dan warna serta tebalkan untuk bacaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Gambar dapat dimasukkan melalui unggahan mandiri maupun dengan memanfaatkan pustaka elemen dan gambar gratis yang tersedia, sehingga ilustrasi yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran.
- d. Modifikasi desain, yang mencakup penyesuaian kombinasi warna, pemilihan jenis huruf (tipografi), serta pengaturan ukuran teks agar tampilan lebih menarik, kontras, dan mudah dibaca oleh siswa.

- e. Proses ekspor dan pencetakan, yaitu mengunduh hasil desain dalam format berkualitas tinggi, seperti PDF, PNG, atau JPEG, yang selanjutnya dicetak pada media kertas yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Teknik Pembelajaran *Flashcard* Berdasarkan Cara Penyajian

Teknik adalah cara menggunakan sesuatu, dalam hal ini yang dimaksud yaitu cara menggunakan *Flashcard* dalam pembelajaran sesuai dengan tema atau materi. Berikut beberapa Teknik pembelajaran *Flashcard*.⁷³

a. Teknik Glenn Doman

Teknik ini bertujuan agar siswa dapat mengasosiasikan suara dengan membaca potongan kata dalam kartu. Teknik ini cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca dan berbicara.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi kata atau gambar yang akan dipelajari agar materi tersaji secara jelas dan terarah.
- 2) Guru menampilkan setiap kartu secara cepat, sekitar 1–2 detik, untuk merangsang kemampuan otak dalam mengenali informasi secara instan.
- 3) Guru mengucapkan isi kartu dengan pelafalan yang jelas dan benar sehingga siswa dapat menangkap bunyi dengan tepat.

⁷³ Muh. Rijalul Akbar, “Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian” hl. 56-60

- 4) Siswa diminta untuk fokus memperhatikan tanpa harus mengulang, agar proses penyerapan informasi berlangsung alami.
- 5) Kegiatan dilakukan secara berulang dalam waktu singkat untuk memperkuat daya ingat siswa.

b. Menyalin/menjiplak (*copy*)

Salah satu Teknik dalam pembelajaran keterampilan menulis dan digunakan untuk melatih siswa dalam menulis kata dan lebih efektif secara individu.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi kata atau gambar yang akan dipelajari agar materi tersaji secara jelas dan terarah.
- 2) Guru menampilkan setiap kartu secara cepat, sekitar 1–2 detik, untuk merangsang kemampuan otak dalam mengenali informasi secara instan.
- 3) Guru mengucapkan isi kartu dengan pelafalan yang jelas dan benar sehingga siswa dapat menangkap bunyi dengan tepat.
- 4) Siswa diminta untuk fokus memperhatikan tanpa harus mengulang.
- 5) Kegiatan dilakukan secara berulang dalam waktu singkat untuk memperkuat daya ingat siswa.

c. Temukan aku (*find me*)

Teknik ini yang menggunakan kartu dengan membacakan petunjuk yang berkaitan dengan kartu yang dimaksud. Petunjuk ini dapat berbentuk definisi, ciri, atau sifat dari kartu tersebut.⁷⁴

Langkah-langkah:

- 1) Guru menyebarkan beberapa kartu di meja atau papan agar siswa dapat melihat berbagai pilihan yang tersedia.
 - 2) Guru memberikan petunjuk berupa ciri-ciri, definisi, atau deskripsi untuk memandu pencarian.
 - 3) Siswa mencari dan memilih kartu yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
 - 4) Siswa menjelaskan alasan pemilihan kartu untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep.
- d. Rantai kartu kilas (*Flashcard Chain*)

Teknik pembelajaran kartu kilas dengan meminta siswa membentuk lingkaran (seperti rantai), kemudian guru menanyakan satu pertanyaan yang disajikan dan mencari jawaban yang sesuai pada kartu yang lainnya.⁷⁵

Langkah-langkah:

- 1) Guru menampilkan kartu secara cepat untuk melatih konsentrasi dan fokus siswa.

⁷⁴ Ibid. hl. 61

⁷⁵ Increase Students Creativity et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Survey , Question , Read , Recite , Review (Sq3r) Dengan Media Kartu Berantai Untuk Meningkatkan Kreativitas" 24, no. 2 (2021),

- 2) Kartu segera disembunyikan kembali agar siswa mengandalkan ingatan jangka pendek.
- 3) Siswa diminta menyebutkan atau menjelaskan isi kartu yang telah dilihat.
- 4) Guru memberikan klarifikasi atau penguatan terhadap jawaban siswa.

e. Teknik Perlahan-lahan (*Slowly-slowly*)

Perlahan-lahan (*Slowly-slowly*) adalah teknik dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menampilkan perlahan.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menutup sebagian kartu sehingga isi kartu belum terlihat sepenuhnya.
- 2) Guru membuka kartu sedikit demi sedikit untuk memancing rasa ingin tahu siswa.
- 3) Siswa menebak isi kartu berdasarkan bagian yang sudah terlihat.
- 4) Guru membuka kartu sepenuhnya untuk memastikan jawaban yang benar.

f. Teknik Apa yang Hilang (*What's Missing*)

Teknik ini adalah cara belajar dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menghilangkan salah satu kartu dan siswa mencari kartu yang hilang.⁷⁶

Langkah-langkah:

⁷⁶ Rijalul Akbar, "*Flashcard* Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian",... hl. 62

- 1) Guru menampilkan beberapa kartu secara bersamaan agar siswa dapat mengamati keseluruhan isi.
- 2) Siswa diberi waktu untuk mengingat kartu-kartu tersebut dengan baik.
- 3) Guru mengambil salah satu kartu tanpa sepengetahuan siswa.
- 4) Siswa menebak kartu yang hilang sebagai bentuk latihan daya ingat.

g. Teknik Mata Ajaib (*Magic Eyes*)

Teknik ini adalah teknik pembelajaran dengan menggunakan kartu kilas dengan cara menyebutkan kartu yang tidak terlihat.

Langkah-langkah:

- 1) Guru menunjukkan beberapa kartu kepada siswa untuk diamati bersama.
- 2) Kartu kemudian disembunyikan agar siswa tidak lagi melihatnya secara langsung.
- 3) Siswa diminta menyebutkan kembali kartu yang telah dilihat sebagai latihan ingatan visual.

h. Teknik Membaca Bibir (*Lip Reading*)

Teknik ini adalah teknik pembelajaran dengan siswa diminta untuk membaca gerak bibir guru.

Langkah-langkah:

- 1) Guru mengucapkan kata tanpa suara dengan gerakan bibir yang jelas.

- 2) Siswa memperhatikan gerakan bibir dengan fokus tinggi.
- 3) Siswa menebak kata yang dimaksud berdasarkan pengamatan tersebut.
- 4) Guru menunjukkan kartu sebagai jawaban untuk memastikan kebenaran.

i. Teknik Teka-teki (*Flashcard Riddles*)

Teknik ini adalah peserta didik diminta menebak kartu berdasarkan ciri-cirinya.

Langkah-langkah:

- 1) Guru memberikan deskripsi atau ciri-ciri suatu objek secara lisan.
- 2) Siswa menyimak informasi yang diberikan dengan cermat.
- 3) Siswa menebak objek yang dimaksud dan memilih kartu yang sesuai.
- 4) Guru memberikan penguatan atau penjelasan tambahan terhadap jawaban siswa.

j. Teknik Kelompok (*Flashcard Groups*)

Teknik ini teknik pembelajaran dengan mengelompokkan siswa berdasarkan kartu.

Langkah-langkah:

- 1) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil.
- 2) Setiap kelompok diberikan kartu yang berbeda sesuai dengan materi pembelajaran.

- 3) Guru memberikan tugas atau instruksi yang harus diselesaikan berdasarkan kartu tersebut.
- 4) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

k. Teknik Tangan di Kepala (*Hands on Head*)

Teknik ini adalah teknik pembelajaran kartu dengan dua kelompok dengan menekankan Kerjasama siswa.

Langkah-langkah:

- 1) Setiap kelompok diberikan jenis kartu tertentu sebagai identitas kelompok.
- 2) Guru menyebutkan kata atau kategori tertentu secara acak.
- 3) Kelompok yang merasa kartunya sesuai memberikan respons, misalnya dengan meletakkan tangan di kepala.
- 4) Guru menentukan kelompok yang paling tepat dan cepat dalam merespons.

l. Teknik Rantai (*Flashcard Chain*)

Teknik ini adalah pembelajaran dengan kartu secara berantai yang saling berhubungan sehingga melatih komunikasi aktif antar siswa.

Langkah-langkah:

- 1) Setiap siswa memegang satu kartu sebagai bahan interaksi.
- 2) Siswa pertama mengajukan pertanyaan kepada peserta lain.
- 3) Peserta berikutnya menjawab dan melanjutkan pertanyaan kepada teman lainnya.

- 4) Kegiatan berlangsung secara berantai hingga semua siswa terlibat aktif.

6. Teori Skinner dalam Behavioristik

Az-zahra (2024) dalam penelitiannya mengenai implementasi teori Skinner dalam pembelajaran bahasa menyatakan bahwa perubahan perilaku belajar ke arah yang lebih baik termasuk kemampuan pelafalan merupakan bukti nyata keberhasilan pendekatan behavioristik melalui stimulus yang tepat.⁷⁷ *Flashcard* berperan sebagai stimulus visual yang memancing respons aktif siswa berupa identifikasi dan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid. Setiap kali siswa berhasil menjawab dengan benar, penguatan positif diberikan melalui mekanisme permainan kelompok, sehingga koneksi stimulus-respons yang benar semakin kuat tertanam.

7. Teori Belajar Bruner

Jerome Bruner melalui teori *discovery learning* menyatakan bahwa proses belajar berlangsung melalui tiga tahapan representasi kognitif, yaitu: (1) *tahap enaktif*, siswa belajar melalui pengalaman nyata dan konkret; (2) *tahap ikonik*, siswa memahami materi melalui representasi visual berupa gambar atau simbol; dan (3) *tahap simbolik*, siswa mampu

⁷⁷ Az-zahra (2024). Implementasi Teori Belajar Behaviorisme B.F. Skinner dalam Pembelajaran Merancang Novel pada Siswa Kelas XII IPS. Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(1), 104–117.

merepresentasikan materi dalam bentuk abstrak tanpa bantuan objek konkret.⁷⁸

8. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Media Pembelajaran

Penelitian Linda Duwi Zuliyani dan Yuli Marlina menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dengan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi karena beberapa faktor yang mempengaruhi baik secara internal maupun eksternal.⁷⁹

Media pembelajaran *flashcard* merupakan salah satu media visual sederhana yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan daya ingat, perhatian, serta pemahaman siswa. Dalam perspektif penelitian pendidikan, efektivitas penggunaan *flashcard* tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat pedagogis, psikologis, dan teknis. Berikut adalah faktor-faktor utama yang mempengaruhi penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran.

a. Desain dan Kualitas Media

Desain visual *flashcard* menjadi faktor utama yang menentukan efektivitasnya. *Flashcard* yang memiliki tampilan menarik, warna yang kontras, ukuran huruf yang jelas, serta ilustrasi yang relevan akan

⁷⁸ Khoiriyah, B.K., & Murni, M. (2021). Peran Teori "Discovery Learning" Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 67–80

⁷⁹ Zuliyani dan Marlina, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta."

lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Prinsip desain ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya integrasi antara teks dan gambar.

b. Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran

Efektivitas *flashcard* sangat dipengaruhi oleh kesesuaiannya dengan materi yang diajarkan. *Flashcard* lebih efektif digunakan untuk materi yang bersifat faktual, konseptual sederhana, dan membutuhkan hafalan, seperti kosakata, istilah, atau konsep dasar. Dalam konteks PAI, *flashcard* dapat digunakan untuk materi tajwid, kosakata Arab, atau hafalan ayat.⁸⁰

c. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa, seperti usia, tingkat kognitif, gaya belajar, dan motivasi, sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan *flashcard*. Siswa usia dini atau sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap media visual seperti *flashcard* dibandingkan siswa dewasa.⁸¹

d. Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media

Kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan media *flashcard* juga menjadi faktor penting. Guru yang kreatif dapat

⁸⁰ Singki et al., “Intervensi Visualisasi Tajwid : Keberkesanan Media Flashcard terhadap Pembelajaran Mengingat Huruf Mad (Hukum Nun Sakinah (ﺍﻭ) dan Tanwin (- ﻯ , - ﻯ , ﻯ)).”

⁸¹ Alvien Nafiul Andini et al., “Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun” 1, no. 1 (2022): 1–11.

mengembangkan variasi penggunaan *flashcard*, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, atau pembelajaran kelompok.⁸²

e. Metode Pembelajaran yang Digunakan

Flashcard akan lebih efektif jika digunakan dalam metode pembelajaran yang interaktif, seperti *cooperative learning*, permainan edukatif, atau *drill and practice*.

f. Lingkungan dan Sarana Pembelajaran

Lingkungan belajar yang kondusif, serta ketersediaan sarana pendukung, juga mempengaruhi penggunaan *flashcard*. Lingkungan yang interaktif dan mendukung partisipasi siswa akan membuat penggunaan media menjadi lebih optimal.

g. Intensitas dan Frekuensi Penggunaan

Frekuensi penggunaan *flashcard* secara konsisten dapat meningkatkan daya ingat siswa. *Flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran berulang (*repetition*) untuk memperkuat memori jangka panjang.

9. Indikator Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Sanaky, media sebagai alat bantu pembelajaran.⁸³ Berikut merupakan indikator dalam pembelajaran menggunakan *Flashcard* berdasarkan teori media *flashcard* yang dirancang oleh Gleen Doman.

⁸² Putri Ratna Wati, "Pengaruh Media Flash Card Terhadap Penguasaan Pembelajaran Al Qur ' An Hadits Siswa Kelas I MI Brawijaya I Trowulan," Stitnu Al Dan Hikmah Mojokerto, 2011.

⁸³ Nunuk Suyani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Penngembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, hl. 9-10

- a. Memudahkan proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran hendaknya menjadi alat praktis yang digunakan guru agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Media sebagai alat menyampaikan materi dengan lebih efisien

- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.

Media yang digunakan relevan dengan Tujuan Pembelajaran.

- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Siswa akan menjadi fokus selama pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan kelanjutan daripada penelitian yang telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Novelty Penelitian
1.	Nur Afifa Wardiah Pohan (2024) <i>Pengembangan Media Flashcard untuk Memperkuat Hafalan Surah Pendek pada PAI di SDIT Al-Izzah Sibuhuan Padang Lawas.</i> Metode penelitian adalah R&D (ADDIE). Hasil penelitian adalah Media <i>flashcard</i> visual layak digunakan; validasi ahli media 90% (sangat layak). Efektif	Sama-sama menggunakan media <i>flashcard</i> dalam pembelajaran PAI/Al-Qur'an berbasis visual.	Metode penelitian ini kuantitatif quasi-eksperimen di MTs, mengukur Y1 (motivasi) dan Y2 (tajwid).	Kebaruan: pengukuran dua variabel dependen (Y1 & Y2) secara eksperimental; konteks spesifik tajwid MTs, bukan pengembangan produk.

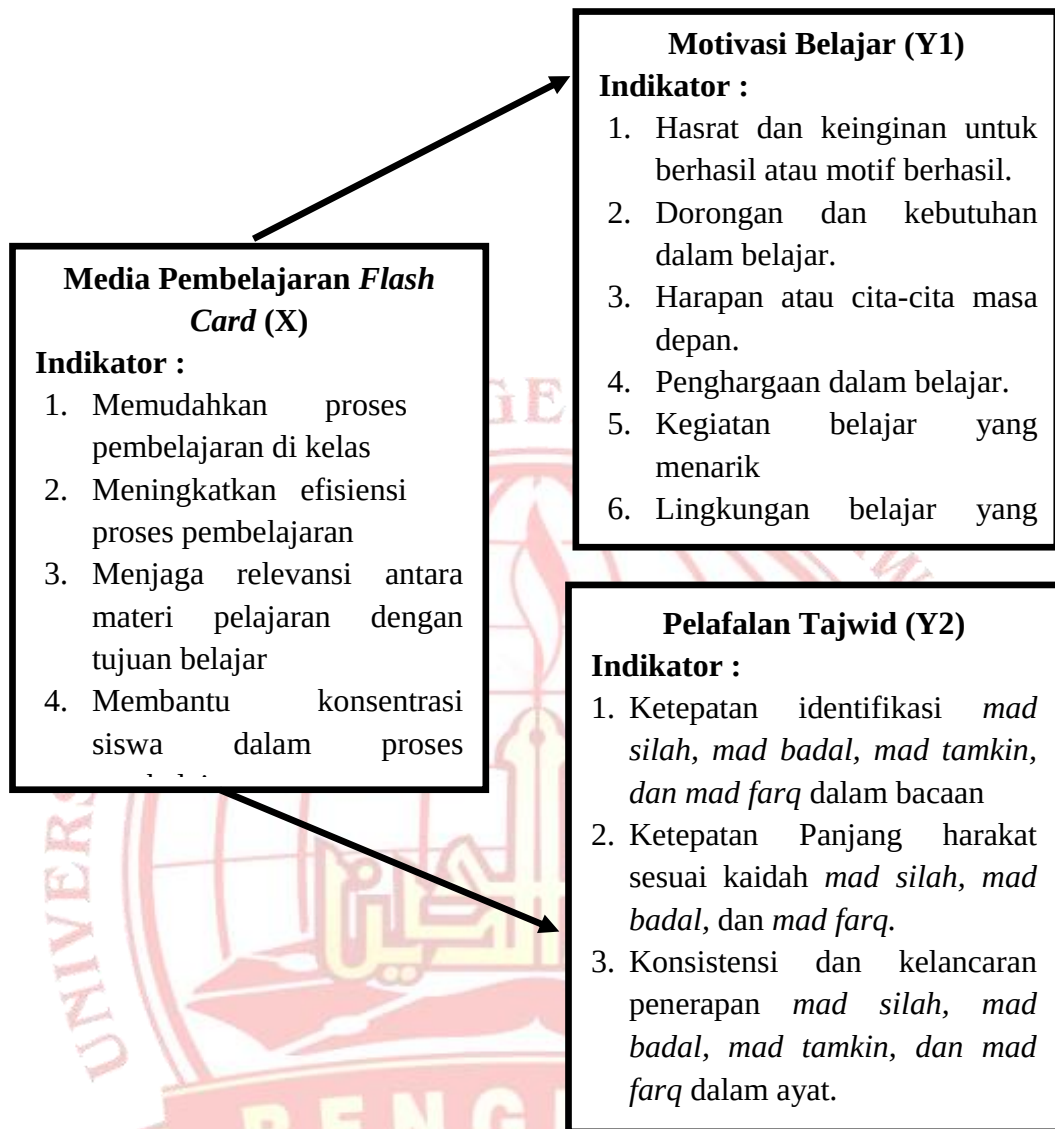
No.	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Novelty Penelitian
	menguatkan hafalan surah pendek Al-Qur'an .			
2.	Linda Suwi Zuliyani & Yuli Marlina (2023) <i>Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar di SMK Negeri 71 Jakarta</i> . Metode penelitian adalah Kuantitatif deskriptif, korelasi Product Moment. Angket seluruh siswa SMK 71 Jakarta. Pengaruh positif signifikan; nilai $r = 0,732$ (73,2%), kategori tinggi/kuat.	Pendekatan kuantitatif; variabel motivasi belajar (Y1) sebagai dependen; instrumen kuesioner.	Meneliti media pembelajaran secara umum di SMK. Penelitian ini khusus <i>flashcard</i> di MTs, menambah Y2 (kemampuan tajwid).	Kebaruan: spesifikasi media <i>flashcard</i> sebagai variabel X terukur; penambahan Y2 berdimensi psikomotorik untuk pengukuran yang lebih komprehensif.
3.	Dilta Purnama Sari, Sujarwo, dan Masripah (2023) <i>Pengaruh Pemanfaatan Flashcard Terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata Pada Anak</i> . Metode penelitian adalah Kuantitatif, quasi-eksperimen. kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan	Sama-sama: pengaruh <i>flashcard</i> terhadap motivasi belajar, desain quasi-eksperimen, kelas eksperimen & kontrol.	Variabel penelitian Y2 (penerapan hukum tajwid) dan teknik analisis pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan regresi dan uji t.	Penelitian ini menguji Y1 dan Y2 psikomotorik/praktik tajwid. Penggunaan teknik analisis data dengan uji regresi dan uji t.

No.	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Novelty Penelitian
	(0,000<0.05) kartu huruf terhadap motivasi belajar dan penguasaan kosakata pada anak 5-6 tahun.			
4.	Nur Karima (2023) <i>Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tajwid Santri TPQ Bina Khalifah Banjarejo Pakis.</i> Metode penelitian adalah R&D. Hasil penelitian adalah Pre-test rata-rata 61 → post-test 84. Validasi: materi 90%, desain 92%, pembelajaran 90%. Sangat valid.	<i>Flashcard</i> dalam pembelajaran tajwid pre-test dan post-test; konteks pendidikan Al-Qur'an.	Metodenya R&D di TPQ (non-formal). Penelitian ini: kuantitatif 3 variabel di MTs menambah Y1 (motivasi belajar).	Kebaruan: pendekatan eksperimental (bukan R&D); setting formal MTs; dua variabel dependen; analisis effect size & koefisien determinasi.
5.	Dewi Yana & Muhammad Aufa Muis (2023) <i>Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII pada Akidah Akhlak di MTs Ar-Rosyidiyah Bengkalis.</i> Metode penelitian adalah PTK (kuantitatif), beberapa siklus. Uji Paired Sample T-Test. Media <i>flashcard</i> efektif; sig. 0,000 <	<i>Flashcard</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs; analisis statistik inferensial (sig. < 0,05).	PTK pada Akidah Akhlak, hanya ukur motivasi. Penelitian ini: quasi-eksperimen (nonequivalent control group) di tajwid; menambah Y2.	Kebaruan: desain quasi-eksperimen lebih kuat dari PTK; variabel Y2 (kemampuan tajwid) berdimensi psikomotorik; regresi, Cohen's d, R ² pada dua variabel dependen.

No.	Peneliti Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Novelty Penelitian
	0,05. Berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs.			

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Al-Qur'an sangat erat kaitannya dengan motivasi dan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid. Namun berdasarkan observasi awal dan wawancara awal dengan guru dan siswa bahwa rendahnya motivasi belajar dan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid siswa yang tergolong rendah di MTs Al-Qur'an Harsallakum. Media pembelajaran *flashcard* menjadi eksperimen peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar dan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid siswa. Dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini ingin mengukur seberapa pengaruh media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan motivasi belajar dan Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid. Berikut ini adalah bagan yang menggambarkan alur kerangka berpikir dalam penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

1. X : Media Pembelajaran *Flashcard* sebagai variabel bebas
2. Y_1 : Motivasi Belajar sebagai variabel terikat
3. Y_2 : Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid sebagai variabel terikat.
4. $\longrightarrow$: Menunjukkan arah pengaruh yang diteliti.

Kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan mekanisme pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap motivasi belajar (Y_1)

dan kemampuan penerapan hukum tajwid (Y_2) melalui serangkaian proses yang saling berkaitan. Media *flashcard* sebagai variabel X bekerja dengan cara merangsang perhatian dan konsentrasi siswa melalui desain visual yang menarik. Ketika saluran verbal dan visual diaktifkan bersamaan, retensi informasi meningkat secara signifikan, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan membedakan hukum-hukum bacaan tajwid. Apabila meningkatnya perhatian siswa memicu tumbuhnya motivasi belajar (Y_1). Siswa yang termotivasi menunjukkan hasrat berprestasi, keberanian bertanya, keaktifan berpartisipasi, serta kemandirian dalam berlatih.

Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk melakukan latihan berulang (*spaced repetition*) melalui mekanisme *drilling* kartu secara bergantian. Pengulangan terstruktur ini memperkuat jalur memori jangka panjang (*long-term memory*) sehingga pola bacaan tajwid terinternalisasi secara otomatis. Umpan balik langsung yang diberikan guru saat sesi *flashcard* memungkinkan koreksi kesalahan pelafalan secara cepat.

Dengan demikian, melalui mekanisme latihan berulang yang konsisten, siswa akhirnya mencapai peningkatan kemampuan penerapan hukum tajwid (Y_2) mulai dari kemampuan membedakan jenis mad, hukum nun mati, dan mim mati, hingga kemampuan melafalkan secara tartil dan konsisten sesuai kaidah tajwid dalam membaca Al-Qur'an.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan singkat yang dikumpulkan dari pemikiran dan tujuan pustaka sekaligus merupakan jawaban sementara dari masalah yang diteliti.⁸⁴ Adapun rumusan hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah :

1. **H₀** : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Qur'an Harsallakum Bengkulu

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al-Qur'an Harsallakum Bengkulu

2. **H₀** : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid siswa di MTs Al-Qur'an Harsallakum Bengkulu.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap Kemampuan Penerapan Hukum Tajwid siswa di MTs Al-Qur'an Harsallakum Bengkulu.

⁸⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenda Madia, 2005), h. 75.