

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Strategi pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar–mengajar. Pemilihan strategi yang tepat sangat memengaruhi efektivitas pembelajaran karena menjadi jembatan antara materi ajar dengan karakteristik peserta didik (Afifah et al., 2025). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), strategi pembelajaran tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga harus menyentuh ranah afektif dan psikomotorik guna membentuk karakter, sikap, dan spiritualitas peserta didik secara menyeluruh.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai pendekatan strategis mulai mengintegrasikan media digital seperti e-learning, aplikasi mobile interaktif, multimedia, hingga gamifikasi sebagai bagian dari inovasi dalam pembelajaran PAI. Penelitian oleh (R. P. Hasibuan et al., 2025) menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti platform e-learning, aplikasi mobile, dan media sosial dapat meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran agama Islam, serta efektif dalam memperdalam pemahaman nilai-nilai keagamaan, meskipun tetap memerlukan pendekatan holistik untuk menjaga esensinya.

Peserta didik saat ini adalah generasi digital native yang tumbuh dalam ekosistem teknologi. Mereka terbiasa dengan tampilan visual dan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian oleh (Mayasari et al., 2021) menemukan bahwa media visual mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital

menjadi sangat penting, terutama dalam pembelajaran PAI yang kerap dianggap menantang jika hanya disampaikan secara verbal dan tekstual. Saat ini, sebagian besar guru PAI masih menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, dengan media yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Pembelajaran seperti ini cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu strategi yang relevan dan inovatif adalah penggunaan flashcard interaktif berbasis kuis. Flashcard merupakan media belajar berupa kartu dua sisi, di mana satu sisi berisi pertanyaan, gambar, atau kata kunci, dan sisi lainnya berisi jawaban atau penjelasan singkat. Metode flashcard selama ini digunakan secara manual (kartu cetak) maupun digital, dan terbukti efektif untuk pembelajaran kosa kata, konsep, dan hafalan. Flashcard digital lebih lanjut dikembangkan dalam bentuk interaktif berbasis kuis, yang memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan langsung, menerima umpan balik, dan mengulang materi sesuai kebutuhan. Namun, hingga saat ini masih minim inovasi media pembelajaran digital yang menggabungkan tiga fungsi penting sekaligus—visual, interaktif, dan evaluatif—dalam satu platform terpadu. Padahal, ketiganya sangat penting untuk mendukung pembelajaran PAI yang tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep, tetapi juga keterlibatan emosional dan spiritual peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa flashcard sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Rudiyanto et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan media flashcard dalam pembelajaran IPA di kelas V SD mampu meningkatkan nilai rata-rata peserta didik dari 60,33 menjadi 91,66, atau meningkat 86 % secara signifikan. Penelitian lain oleh Ananda et al. (2025) mencatat bahwa penggunaan flashcard meningkatkan skor N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 56,51, jauh lebih tinggi dibanding kelompok kontrol

yang hanya 40,08. Pada pembelajaran Matematika di MI, nilai ketuntasan peserta didik meningkat dari 41 % menjadi 93 %, dengan rata-rata nilai naik dari 65 ke 85 (Nina & Siti, 2024). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media flashcard sangat potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam berbagai mata pelajaran.

Namun, meskipun flashcard telah banyak diterapkan dalam pembelajaran bahasa dan sains, penerapannya dalam pembelajaran PAI, khususnya di jenjang SMP, masih sangat terbatas. Padahal, materi-materi PAI seperti akidah, ibadah, dan akhlak sangat memungkinkan untuk dikemas secara visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami dan dihayati oleh peserta didik. Selain itu, pendekatan berbasis kuis sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan, kebermaknaan, dan pemenuhan kebutuhan belajar individu.

Berdasarkan temuan dari beberapa penelitian sebelumnya, masih banyak guru PAI jenjang SMP yang mengalami keterbatasan dalam mengakses dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang praktis dan relevan. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media digital yang bersifat kuis atau permainan edukatif. Hal ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar peserta didik sebagai generasi digital-native dan ketersediaan sumber belajar yang mendukung gaya belajar mereka.

Dengan latar belakang tersebut, maka diperlukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berupa flashcard berbasis kuis yang dirancang khusus untuk pembelajaran PAI di jenjang SMP. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk inovatif yang relevan dengan kebutuhan guru dan peserta didik, serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti, di antaranya:

1. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI di jenjang SMP.
2. Rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik SMP dalam pembelajaran PAI karena metode dan media yang monoton.
3. Masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran PAI berupa flashcard berbasis kuis yang relevan untuk jenjang SMP.
4. Minimnya inovasi media digital yang mampu menggabungkan aspek visual, interaktif, dan evaluatif dalam satu platform.
5. Kurangnya sumber belajar alternatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP yang merupakan generasi digital-native.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini difokuskan pada poin ketiga, yaitu masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran PAI berupa flashcard berbasis kuis yang relevan untuk jenjang SMP. Maka, fokus utama penelitian ini adalah pengembangan flashcard interaktif berbasis kuis sebagai media pembelajaran PAI di SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media flashcard interaktif berbasis kuis yang sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP?
2. Bagaimana efektivitas media flashcard interaktif berbasis kuis dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI di SMP berdasarkan uji coba terbatas?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa flashcard berbasis kuis yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP.
2. Mengukur efektivitas media flashcard interaktif berbasis kuis yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI melalui uji coba terbatas.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk Media:
 - a. Produk yang dikembangkan adalah Flashcard Interaktif Berbasis Kuis yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP.
 - b. Jenis media yang digunakan berupa media digital interaktif (seperti flashcard digital dengan fitur kuis) serta media analog berbasis kertas atau karton.
2. Penggunaan Media:

Flashcard ini dapat digunakan baik secara offline maupun online (misal: quizizz dan quizlet).
3. Target Pengguna:

Media ini ditujukan untuk peserta didik dan guru SMP dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
4. Konten Materi:
 - a. Sesuai dengan modul ajar Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk Sekolah Menengah Pertama kelas 7 (tujuh), Bab 2: *Meneladani Nama dan Sifat Allah Swt. untuk Kebaikan Hidup*

- b. Capaian Pembelajaran Fase D pada elemen *Akidah*, peserta didik mampu mengenal dan meyakini sifat-sifat Allah Swt. melalui Asmaul Husna dan meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai antara lain:
 - 1) Menjelaskan makna dari Asmaul Husna: Al-‘Alīm, Al-Khabīr, As-Samī‘, dan Al-Baṣīr.
 - 2) Meyakini bahwa sifat-sifat Allah tersebut menunjukkan kesempurnaan-Nya.
 - 3) Mengidentifikasi perilaku meneladani Al-‘Alīm, Al-Khabīr, As-Samī‘, dan Al-Baṣīr dalam kehidupan sehari-hari.
 - 4) Menunjukkan sikap dan perilaku positif dalam kehidupan sebagai wujud meneladani sifat-sifat Allah tersebut.
- 5. Fitur Tambahan:
 - a. Kuis interaktif (benar/salah, pilihan ganda, tebak gambar)
 - b. Umpan balik otomatis
 - c. Ilustrasi dan ikon islami
- 6. Desain Visual:

Edukatif, responsif, warna cerah dan menarik, disesuaikan dengan usia remaja SMP, serta mempertimbangkan prinsip kesederhanaan dan keterbacaan.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung dalam praktik pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP. Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa flashcard interaktif berbasis kuis, hasil penelitian ini dirancang untuk dapat digunakan oleh berbagai pihak yang terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Media ini tidak hanya menjadi alat bantu yang menarik bagi peserta didik, tetapi juga menjadi alternatif solusi bagi guru dan sekolah dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, manfaat praktis dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam melalui media belajar yang interaktif dan menyenangkan.

2. Bagi Guru PAI

Memberikan alternatif media ajar yang praktis dan inovatif untuk menunjang pembelajaran PAI yang lebih menarik dan variatif.

3. Bagi Sekolah

Mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan arah pengembangan kurikulum dan transformasi digital pendidikan.

4. Bagi Dunia Pendidikan Islam

Berperan dalam memperkaya inovasi media pembelajaran PAI yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Selain memberikan kontribusi nyata dalam praktik pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan memiliki nilai tambah dalam pengembangan teori dan kajian ilmiah di bidang pendidikan. Melalui proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa flashcard interaktif berbasis kuis, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang pentingnya inovasi media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berikut manfaat teoritis yang dapat diharapkan dari penelitian ini:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang media pembelajaran interaktif berbasis visual dan kuis, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP. Hasil pengembangan ini diharapkan menjadi

referensi untuk pengembangan media sejenis yang relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

2. Model Pembelajaran Inovatif

Penelitian ini berkontribusi dalam memperluas implementasi model pembelajaran aktif yang mengintegrasikan aspek visual, partisipatif, dan evaluatif dalam satu media. Hal ini memperkuat teori bahwa penggunaan media yang menarik dan kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

3. Pengembangan Kurikulum dan Strategi Pembelajaran PAI

Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang berbasis teknologi sederhana dan adaptif, serta mendukung arah transformasi pendidikan ke arah pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik.

H. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa flashcard interaktif berbasis kuis untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMP. Asumsi-asumsi ini digunakan untuk membatasi ruang lingkup penelitian dan memperkuat keyakinan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif. Adapun asumsi pengembangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi belajar apabila menggunakan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan, seperti flashcard berbasis kuis yang memadukan unsur gambar dan tantangan.
2. Media flashcard interaktif yang dirancang dengan tampilan menarik dan unsur kuis mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu pemahaman terhadap materi PAI, karena sesuai dengan gaya belajar peserta didik jenjang SMP yang cenderung visual dan aktif.

3. Guru membutuhkan media pembelajaran alternatif yang praktis, fleksibel, dan mudah diimplementasikan di kelas, sehingga media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menunjang pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efisien.
4. Materi Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka tidak mengalami perubahan substansial selama masa pengembangan dan uji coba, sehingga media yang dikembangkan tetap relevan dan dapat digunakan dalam jangka waktu tertentu tanpa harus disesuaikan kembali secara menyeluruh.
5. Materi-materi PAI dapat disajikan dalam bentuk visual dan kuis interaktif tanpa mengurangi nilai-nilai keagamaan yang terkandung di dalamnya, sehingga flashcard tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang bermakna.
6. Penggunaan teknologi sederhana dan media interaktif sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional, terutama dalam mendorong transformasi digital di sekolah serta pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.