

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu proses yang dilaksanakan secara sadar serta terencana guna menghasilkan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu membentuk spiritualitas keagamaan, mengendalikan diri, membangun kepribadian, meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan akhlak mulia, dan menguasai kemampuan yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara.¹

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi telah menciptakan perubahan yang besar dalam ranah pendidikan di era digital saat ini. Teknologi tidak hanya membuat orang lebih mudah mendapatkan informasi, tetapi juga memungkinkan guru menggunakan media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif serta menarik. Penggunaan media pembelajaran digital sebagai alat bantu pembelajaran juga menjadi salah satu tren yang berkembang pesat, karena mampu memberi pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan bagi siswa.

Proses pembelajaran mempunyai andil yang sangat penting bagi setiap individu, dan dengan kemajuan teknologi saat ini, akses terhadap kegiatan

¹ Fauzia Hasanah et al., "Pengembangan Aplikasi Digital KATMA (Ketentuan Dan Aturan Membaca Al-Qur'an) Sebagai Media pembelajaran PAI Anak Usia SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (June 1, 2023): 726.

pembelajaran menjadi semakin mudah dijangkau oleh banyak orang. Jadi sangat praktis untuk mendapatkan dan mengakses informasi dan materi pengetahuan dengan cara yang menarik, terutama untuk mendapatkan pembelajaran, materi, serta informasi. Tidak diragukan lagi bahwasanya kemajuan ilmu pengetahuan dalam teknologi modern memiliki manfaat dan konsekuensi negatif. Beberapa manfaat dari kemajuan ini termasuk kemudahan bagi orang untuk memperoleh pengetahuan secara praktis dan dinamis, sementara konsekuensi negatifnya termasuk penyalahgunaan teknologi saat ini.²

Perencanaan pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dengan penerapan media pembelajaran. Tahap awal dalam proses perencanaan tersebut adalah menetapkan tujuan instruksional khusus sebagai penjabaran dari tujuan instruksional umum. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, penggunaan media atau alat bantu pembelajaran perlu direlevankan dengan karakteristik peserta didik dan diterapkan secara tepat. Pada hakikatnya, media pembelajaran ialah bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pendidikan. Media pembelajaran harus memainkan peran penting dalam sistem pendidikan dan sejalan dengan proses pembelajaran umum. Pada akhirnya, siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran melalui implementasi media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan pendidikan.

² Miftahur Rahman and Moh. Dasuki, "PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN RUKUN ISLAM DAN KUMPULAN MATERI BERBASIS ANDROID," *JUSTIFY: Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy* 1, no. 1 (July 12, 2022).

Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang bisa mengubah proses belajar mengajar menjadi lebih efektif serta meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Ini karena perasaan senang dikombinasikan dengan konsentrasi yang penuh merupakan bagian dari minat peserta didik, yang menghasilkan nilai yang sangat baik.³ Media pembelajaran yang berasal dari kombinasi teknologi ini menghasilkan inovasi dengan menggabungkan berbagai jenis media pembelajaran yang mengendalikan komputer. Dengan mengeksplorasi media pembelajaran seperti ini, terbuka peluang baru untuk pembelajaran yang dinamis, inovatif, dan menantang kesempatan bagi siswa untuk memahami dan memahami materi melalui cara yang lebih menarik serta mendalam. Kemajuan pesat dalam teknologi digital berdampak signifikan pada pendidikan. Pembelajaran menggunakan teknologi digital memungkinkan pengalaman belajar yang aktif, pengembangan pengetahuan, dan pengembangan kemampuan dalam memecahkan masalah dan mendapatkan lebih banyak pengetahuan untuk peserta didik.⁴

Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kesadaran masyarakat terhadap pentingnya penerapan media pembelajaran berbasis multimedia semakin meningkat. Pemanfaatan media pembelajaran itu bisa menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik serta tidak membosankan bagi siswa, sekaligus membantu mereka dalam memahami

³ Neni Isnaeni and Dewi Hidayah, "Pembelajaran Yang Nyata Dan Jelas .," *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 5 (2020): 148–56.

⁴ Lovandri Dwanda Putra, Suci Zhinta, and Ananda Pratama, "Pemanfatan Media pembelajaran Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran," *Journal Transformation of Mandalika* 4, no. 8 (2023).

materi dengan lebih efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi satu di antara faktor penting yang berpengaruh terhadap kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran sejalan dengan kompetensi yang diinginkan. Penerapan media pembelajaran berbasis komputer yakni satu di antara jenis pemanfaatan teknologi yang bisa dipergunakan oleh pendidik, karena mampu meminimalkan keterbatasan waktu dan ruang, sehingga proses pembelajaran tetap bisa berlangsung walaupun tidak adanya kehadiran guru secara langsung.⁵

Media pembelajaran digital merupakan produk dari kemajuan teknologi informasi yang kini berperan penting sebagai sarana efektif dalam meningkatkan efisiensi proses belajar, terutama dalam penyampaian materi keagamaan secara interaktif dan menarik. Penerapan media pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan, antara lain peningkatan akses terhadap materi, keterlibatan aktif peserta didik, serta dorongan motivasi belajar. Meskipun demikian, implementasi teknologi ini belum sepenuhnya optimal karena masih menjumpai tantangan misal minimnya tingkat literasi digital dan keterbatasan infrastruktur di sejumlah wilayah. Selain itu, ada kebutuhan untuk menangani masalah literasi digital guru dan siswa.⁶ Potensi perkembangan digital dapat digunakan untuk pembelajaran.

⁵ dewi Ayu Nur Wulandari Program Studi Komputer Akuntansi And Amik Bsi Karawang Jl Ahmad Yani No, "Pengaruh Media pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris," vol. XVIII, 2016.

⁶ Ahmad Munji et al., "Implementasi Media pembelajaran Digital Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam: Perspektif Studi Pustaka," n.d., <http://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/>.

Guru harus mempertimbangkan jenis dan fitur media pembelajaran saat memilihnya untuk memastikan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi tuntutan dan keadaan. Ada dua jenis Media pembelajaran: alat bantu pengajaran dan edia pembelajaran. Media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk mendidik siswa tentang ide, konsep, atau pesan selama proses pembelajaran.⁷

Mata pelajaran Kemuhammadiyah mempunyai andil besar untuk membentuk karakter siswa serta menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai keislaman dan ajaran yang menjadi dasar gerakan Muhammadiyah. Diharapkan siswa dapat memahami sejarah, visi, misi, dan nilai-nilai Muhammadiyah dengan demikian mereka bisa mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kehidupan nyata, mata pelajaran Kemuhammadiyah seringkali sulit, terutama bagi siswa dengan motivasi belajar yang rendah. Ini diakibatkan oleh metode pembelajaran yang tidak variatif dan tidak menarik, yang membuat siswa bosan serta tidak tertarik untuk mempelajari lebih jauh tentang materi.

Tujuan lain pelajaran kemuhammadiyah adalah menanamkan nilai-nilai kemuhammadiyah dalam proses pembelajaran. Di sini, kemuhammadiyah adalah subjek yang berbeda karena hanya ada di institusi pendidikan yang berafiliasi dengan Muhammadiyah yang menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai agama, akhlak, serta moral yang berasal dari

⁷ Al Urwatul Wutsqa et al., "Pemanfaatan Media pembelajaran Digital Pada Mata pelajaran Kemuhammadiyah Kemuhammadiyah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Unismuh Makassar," *Desember 2023* | 3, no. 2 (n.d.): 2023, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.

ajaran Islam untuk diterapkan dalam kehidupan siswa. Hal ini menjadi ciri khas lembaga pendidikan Muhammadiyah, yang sejak awal berdirinya telah menjadikan pendidikan sebagai wadah pembinaan dan sosialisasi nilai-nilai keislaman di kalangan peserta didik. Salah satu faktor yang mendorong pembentukan Muhammadiyah adalah ketidakefektifan lembaga pendidikan pada masa itu. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran Kemuhammadiyahan menerapkan nilai-nilai Muhammadiyah. Ini dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan Muhammadiyah. Namun, masih ada banyak masalah yang belum diselesaikan dalam praktiknya sehingga tidak mencapai tujuan dan harapan pendidikan Muhammadiyah. Pembelajaran tentang Kemuhammadiyahan masih terlalu tradisional dan monoton. Akibatnya, siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, telah ditunjukkan di lapangan bahwa beberapa siswa menunjukkan tingkah laku dan tutur kata yang tidak baik, serta kurangnya pemahaman tentang nilai-nilai kemuhammadiyahan. Diperlukan suatu program yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan serta pemecahan berbagai permasalahan dalam rangka menanamkan nilai-nilai Kemuhammadiyahan di lingkungan pendidikan sekolah.

Proses pembelajaran dibuat untuk memberi pengalaman belajar yang bermakna, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa. Namun, dalam praktiknya, sebagian guru masih menerapkan metode konvensional seperti ceramah, pengamatan, dan penugasan, sehingga siswa cenderung kurang termotivasi untuk belajar. Satu di antara pemicu minimnya minat belajar

tersebut ialah kurang optimalnya perencanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu, penggunaan model, strategi, dan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Untuk itu, guru perlu memanfaatkan berbagai sumber belajar yang mudah diakses, misalnya buku paket, lembar kerja siswa (LKS), maupun media daring seperti YouTube, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara berkala untuk menilai tingkat pemahaman siswa merupakan pendekatan yang lebih disukai oleh guru. Hal tersebut membuat siswa bosan dengan cepat, mengurangi minat mereka dalam belajar.⁸

Permasalahan tersebut juga terjadi pada mata pelajaran Kemuhammadiyah yang masih sering menerapkan metode ceramah saat di kelas. Karena materi kemuhammadiyah yang ada di buku paket banyak menampilkan teks, sehingga motivasi belajarnya kurang dan akhirnya menjadi cepat bosan. Hal ini dirasakan langsung oleh guru pengajar kemuhammadiyah, dan sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran agar pada proses pembelajaran di kelas menarik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar yakni satu di antara faktor kunci yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Kemuhammadiyah. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar

⁸ Laili Ocktavia Adreyani, Wahyudi, "Pengembangan Media pembelajaran Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Make and Match untuk Meningkatkan Minat Belajar ateri Gaya pada Siswa Kelas IV", Jurnal Pendidikan MIPA 14, No. 2 (2024): 622

tinggi umumnya menunjukkan keaktifan, antusiasme, serta semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan demikian berpotensi memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.

Motivasi memiliki andil yang sangat penting pada proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Bagi pendidik, memahami tingkat motivasi belajar siswa menjadi hal yang krusial agar dapat mempertahankan sekaligus meningkatkan semangat belajar mereka. Sementara bagi siswa, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang menumbuhkan antusiasme dan kemauan untuk terlibat aktif dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Motivasi menjadi faktor pendorong yang membuat peserta didik melaksanakan kegiatan belajar dengan penuh semangat dan rasa senang. Namun, kondisi saat ini memperlihatkan bahwasanya sebagian siswa mempunyai tingkat motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut tampak dari perilaku mereka yang kurang memperhatikan proses pembelajaran, tidak menyimak penjelasan guru dengan baik, serta sering mengabaikan atau tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan dan menumbuhkan motivasi siswa. Karena guru merupakan bagian terpenting dari pembelajaran, bersama dengan siswa.⁹

Motivasi merupakan suatu dorongan internal yang membuat seseorang berkeinginan dan berupaya untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Apabila tindakan tersebut menimbulkan ketidaknyamanan, individu akan berusaha

⁹ Jainiyah, Fuad, Ismiasih, Mariyah, "PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA", Jurnal Multidisiplin Indonesia 2, No. 6, (2023): 1305.

untuk menghilangkan atau menghindari perasaan tersebut. Dengan demikian, meskipun motivasi bisa dipengaruhi oleh faktor eksternal, sejatinya motivasi tumbuh dari dalam diri seseorang. Salah satu faktor eksternal yang berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar adalah lingkungan tempat individu tersebut berada.

Satu di antara alternatif solusi untuk menyelesaikan persoalan itu ialah dengan memanfaatkan kartu gambar digital sebagai media pembelajaran. Kartu gambar digital yakni satu di antara bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi dalam format kartu interaktif serta bisa diakses melalui berbagai perangkat elektronik, misalnya smartphone, tablet, maupun komputer. Media ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain kemudahan dalam akses, tampilan yang menarik secara visual, serta fleksibilitas penggunaan yang memungkinkan siswa belajar baik secara offline maupun dengan memanfaatkan beragam sumber daya yang sudah ada di dalamnya.

Salah satu cara pemanfaatan media pembelajaran ini adalah dengan memanfaatkan atau memproduksi bahan ajar berbasis teknologi. Implementasi media pembelajaran tersebut tidak hanya mempermudah guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa, tetapi juga berperan dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu, dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta bermakna.

Implementasi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kemajuan teknologi menjadi sangat penting dalam situasi ini. Siswa dapat

menggunakan kartu gambar digital, yang dapat menyajikan berbagai materi pelajaran dalam format yang mudah diakses dan menarik bagi siswa. Dengan memiliki atau menggunakan kartu gambar digital di tangan mereka, lebih mudah bagi mereka untuk mempelajari, mengingat, serta lebih memahami materi yang diajarkan.

Dalam mata pelajaran Kemuhammadiyah, implementasi kartu gambar digital memberikan kesempatan untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pendidikan, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Selain memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar melalui perangkat digital yang bisa digunakan kapan pun serta di mana pun, kartu gambar digital juga menawarkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, siswa mempunyai kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan tempo serta kebutuhan belajar masing-masing.

Tujuan penelitian ini yakni guna memeriksa bagaimana kartu gambar digital mata pelajaran Kemuhammadiyah sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini akan membantu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini, yang akan meningkatkan kualitas mata pelajaran Kemuhammadiyah, serta meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran Kemuhammadiyah.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut::

1. Bagaimana kondisi mata pelajaran Kemuhammadiyahan sebelum diterapkannya media pembelajaran kartu gambar digital di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya?
2. Bagaimana proses implementasi kartu gambar digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kemuhammadiyahan di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya?
3. Bagaimana implikasi implementasi kartu gambar digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kemuhammadiyahan di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada latar belakang serta rumusan masalah yang telah dipaparkan tersebut, dengan demikian tujuan dari penelitian ini ialah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses mata pelajaran Kemuhammadiyahan sebelum diterapkannya media pembelajaran kartu gambar digital di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya
2. Untuk mendeskripsikan proses implementasi kartu gambar digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kemuhammadiyahan di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya

3. Untuk menganalisa implikasi kartu gambar digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kemuhammadiyah di kelas 4 SD Muhammadiyah 8 Surabaya

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Temuan studi ini besar harapannya bisa menjadi referensi untuk guru maupun pihak sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Kemuhammadiyah atau bidang studi lain yang termasuk dalam lingkup Pendidikan Agama Islam.
- b. Temuan studi ini besar harapannya bisa dijadikan bahan referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan kajian pada topik serupa, khususnya yang berkaitan dengan penerapan teknologi sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI, terutama pada pembelajaran Kemuhammadiyah.
- c. Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan menawarkan sudut pandang baru tentang implementasi teknologi sebagai Media pembelajaran di kelas PAI.

2. Secara Praktis

1. Bagi Pengajar dan Sekolah

Media pembelajaran berperan dalam mempermudah proses penyampaian materi oleh guru serta membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan lebih efektif.

2. Bagi Peserta Didik

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami penjelasan guru, sekaligus memperkuat daya ingat mereka terhadap isi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Studi ini bisa memperkaya wawasan serta memberikan inovasi terkait penggunaan media pembelajaran sebagai upaya untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan media dalam proses pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

1. Nur Rahmi Kirbillah. Pengembangan Media pembelajaran Pembelajaran *Smart Card* untuk kosakata Bahasa Inggris Kelas III MIM Muhammadiyah 2 Probolinggo. Studi ini mempergunakan metode penelitian *Research Develpoment* (Penelitian dan Pengembangan) dengan mempergunakan model ADDIE (*analysi, design, development, implementation, evaluation*). Media pembelajaran *Smart Card* layak digunakan, efektif meningkatkan minat belajar kosakata. Di samping itu, media pembelajaran ini juga bisa membantu

siswa dalam memahami kosakata melalui cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.¹⁰

2. Ahmad Abdullah. Pemanfaatan media pembelajaran digital pada pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah. Bertujuan untuk mengkaji efektivitas berbagai media pembelajaran digital, seperti Smart TV, radio, PowerPoint, dan video, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Unismuh Makassar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasilnya, media pembelajaran digital sangat efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dan faktor pendukung: fasilitas lengkap, metode variatif, kesadaran guru memberi motivasi. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan interaksi serta motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah.¹¹
3. Jofi Ardiansa dkk. Pengembangan media pembelajaran kartu gambar digital untuk pelajaran IPS. Diperlukan media pembelajaran yang inovatif serta efektif guna menarik minat serta membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air. Merujuk pada hal tersebut, studi ini memiliki

¹⁰ Nur Rahmi Kirbillah. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN *SMART CARD* PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH (MIM) 2 AL-QUR'ANUL HAKIM KOTA PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2022/2023. 2023

¹¹ Ahmad Andullah. PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA PEMBELAJARAN AL-ISLAM KEMUHAMMADIYAHAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP UNISMUH MAKASSAR. Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam Vol-3, No.2. 2023

tujuan untuk mendeskripsikan tingkat rasa cinta tanah air serta menganalisis ketidaksamaan kemampuan kognitif serta sikap cinta tanah air sebelum dan selepas penggunaan media pembelajaran kartu gambar digital. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu gambar digital berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa kelas V.¹²

4. Sam Hermansyah dkk. Media *flashcard* berbasis digital efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan media ini bukan saja menaikkan hasil belajar siswa, tapi juga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan tampilan visual yang menarik serta interaktif, *flashcard* digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis digital berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Media ini meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa melalui tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.¹³
5. Luty Peramudita dkk. Pengembangan Media pembelajaran Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Digital Untuk Meningkatkan

¹² Jofi Ardiansa, dkk. Pengembangan Media pembelajaran Kartu Gambar Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Rasa Cinta tanah Air pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol-4, No 1. 2023.

¹³ Sam Hermansyah, dkk. Penggunaan *Flashcard* Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Journal of Education Technology. Vol-1. 2023

Kemampuan Mengenal Bilangan dan Berhitung Pada Siswa Kelas 1 SD. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pembelajaran *flashcard* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan berhitung pada siswa kelas 1 SD yang dikembangkan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid dari ahli materi 93,75%, media pembelajaran 92,85%, dan keterbacaan 93,75%. Respon guru diperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan uji coba peserta didik yaitu uji coba terbatas diperoleh siswa memberikan respon positif dan uji coba luas diperoleh persentase rata-rata skor 92,77% dengan kategori sangat praktis. Uji coba keefektifan memperoleh persentase rata-rata skor 76,416% dengan kategori tinggi. Dengan demikian media pembelajaran *flashcard* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan berhitung pada siswa kelas I SD telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan keefektifan sehingga dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran matematika di SD.¹⁴

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah cara untuk memberikan konteks variabel atau menguraikan langkah-langkah yang diperlukan untuk mengukurnya.

¹⁴ Luty Peramudiata, dkk. Pengembangan Media pembelajaran Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Berhitung Pada Siswa Kelas 1 SD. Jurnal Jendela Pendidikan 5, No. 03. 2025.

Untuk menghindari kesalahan dalam proses pengumpulan data, setiap variabel penelitian perlu didefinisikan secara jelas dan terukur. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, definisi operasional variabel ditetapkan sebagai berikut:

1. Kartu gambar digital

Kartu gambar digital adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang berfungsi sebagai alat bantu belajar interaktif, memudahkan siswa untuk belajar kapan pun dan di mana pun. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, atau laptop, sehingga memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam proses pembelajaran.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses interaksi antara guru dan siswa. Penerapan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan menarik di kelas. Siswa juga dapat merasakan manfaat dari Implementasi Media pembelajaran karena membantu mereka memahami topik dan mencapai tingkat belajar terbaik mereka.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, lingkungan, maupun aktivitas yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, dengan tujuan membantu siswa dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar. Dalam

pendidikan agama Islam, contoh Media pembelajaran termasuk kartu gambar digital, video, dan aplikasi interaktif.¹⁵

3. Mata Pelajaran Kemuhammadiyah

Kemuhammadiyah merupakan salah satu mata pelajaran khas atau khusus yang terdapat di SD Muhammadiyah 8 Surabaya dan juga sekolah-sekolah lain yang berbasis Muhammadiyah. Kemuhammadiyah adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memberi kader, anggota, dan pendukung Muhammadiyah pemahaman tentang persyarikatan Muhammadiyah, tujuannya, dan cita-citanya. Semua sekolah Muhammadiyah harus mempelajari Pendidikan Muhammadiyah.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan penelitian ini terdapat beberapa bab dan sub bab yang tesistematis, yaitu antara lain:

1. BAB I: Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II: Memuat teori-teori yang relevan dengan fokus penelitian, landasan teori terdiri dari beberapa sub bab: media pembelajaran, kriteria media pembelajaran, mata pelajaran

¹⁵ Urwatul Wutsqa et al.

Kemuhammadiyah, implementasi kartu gambar digital sebagai media pembelajaran mata pelajaran Kemuhammadiyah.

3. BAB III: Memuat tentang menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.
4. BAB IV: Memuat hasil temuan penelitian di lapangan dan pembahasannya berdasarkan teori yang mendasarinya
5. BAB V: Penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya atau bagi pihak-pihak yang terkait.

