ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Copernicus, Sinta 5, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v5i5.7083

PENGARUH PENGGUNAAN *QUESTION CARD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PAI KELAS V SD N 01 ULAK KARANG SELATAN

The Influence of Using Question Cards as Learning Media on the Learning Outcomes of Grade V Islamic Education Students at SD N 01 Ulak Karang Selatan

Alwavi Nursyafri & Alfurqan
Universitas Negeri Padang
alwanursyafri@gmail.com; alfurqan@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 29, 2025	Jul 25, 2025	Aug 5, 2025	Aug 10, 2025

Abstract

This study is motivated by the suboptimal use of learning media in the subject of Islamic Religious Education and Character (*PAI & BP*) at SD Negeri 01 Ulak Karang, where teachers predominantly rely on textbooks and student worksheets (*Lembar Kerja Siswa*, LKS) as the main sources. Learning media, which should support engaging and interactive learning processes, are rarely used due to limited school facilities, resulting in low student enthusiasm and achievement. Data show that the learning mastery rate of Grade V D students is only 44%, far below the Minimum Mastery Criteria (*Kriteria Ketuntasan Minimal*, KKM). This research adopts a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving experimental and control groups. The research instruments consisted of questionnaires and learning achievement tests (pre-test and post-test). Data analysis indicates that the data are normally distributed (significance > 0.05), homogeneous (F calculated < F table), linear (significance > 0.05), and free from heteroscedasticity symptoms (significance > 0.05). Hypothesis testing shows significance < 0.05, indicating a significant effect of using the Question Card medium on students' learning outcomes. In conclusion, Question Card media contributes

AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

positively to improving learning outcomes, particularly in the topic "Exemplary Leadership of the *Khulafaur Rasyidin*" for Grade V D students at SDN 01 Ulak Karang Selatan.
Keywords: Media; Question Card; Learning Outcomes; Islamic Religious Education (PAI)

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP) di SD Negeri 01 Ulak Karang, di mana guru masih dominan menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama. Media pembelajaran yang seharusnya mendukung proses belajar secara menarik dan interaktif jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas sekolah, sehingga antusiasme dan hasil belajar siswa rendah. Data menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas V D hanya 44%, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*, melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa angket dan tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi > 0,05), homogen (F hitung < F tabel), linier (signifikansi > 0,05), dan bebas gejala heteroskedastisitas (signifikansi > 0,05). Uji hipotesis menunjukkan signifikansi < 0,05, yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media *Question Card* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulannya, media *Question Card* berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi "Keteladanan Khulafaur Rasyidin" di kelas V D SDN 01 Ulak Karang Selatan.

Kata Kunci: Media; *Question Card*; Hasil Belajar; Pendidikan Agama Islam (PAI)

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya zaman pendidikan sudah menjadi unsur yang esensial dalam kehidupan manusia, karena pendidikan dapat berfungsi sebagai pengembangan kemampuan individu seorang manusia menuju potensi ke arah positif(Haderani, 2018), untuk mengetahui dari sebuah pendidikan berfungsi dengan baik ke arah positif maka dapat dilihat dari hasil belajar yang merupakan perwakilan dari kemampuan dan kapabilitas seorang peserta didik setelah dilaksanakan proses pembelajaran(Dakhi, 2020).

Hasil belajar peserta didik indonesia cukup rendah, hal ini disebutkan oleh PISA yang menyatakan bahwasanya kemampuan seorang perseta didik yang belajar di indonesia dalam kemampuan meaca literasi dan pemahaman peringkat 73 dari 79 negara (Amaliya & Fathurohman, 2022), hal ini mengkhawatirkan dikarenakan hasil pembelajaran yang rendah seharusnya sebuah topik yang perlu menjadi perhatian bersama, apalagi dalam mata pelajaran PAI dikarenakan PAI itu merupakan sebuah mata pelajaran yang menghubungkan seorang

individu dengan sang penciptanya dan juga dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang diberi penekanan untuk mengembangkan pemahaman subyek kepada pesrta didik supaya dapat melaksanakan dan mengamalkan ajaran ajaran islam(Pangabean et al., 2021), tentu hal ini mengakhawatirkan karena hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran.

Tentu jika ingin mencapai hasil belajar yang memuaskan harus dilihat dari yang namanya proses pembelajaran, yang mencakup aktivitas antara peserta didik dengan pendidik yang membentuk proses komunikasi yang komunikatif antara peserta didik dengan pendidik, (Maghfiroh, 2018).

Dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran seorang pendidik harus memiliki sebuah rencana dalam melaksanakan proses pembelajaran, (Siregar & Widyaningrum, 2015). Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran meiliki berbagai unsur dalam pelaksanaan proses pembelajaran salah satunya yaitu sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran mencakup instrumen apa pun yang digunakan sebagai penghubung antara penyedia informasi, yang disini pendidik, dan penerima informasi, yaitu peserta didik, dengan tujuan menyampaikan stimulus yang dapat merangsang peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara holistik dan bermakna (Hasan et al., 2021), media pembelajaran sebuah alat dengan memiliki fungsi sebagai penghubung antara materi pembelajaran dengan pendidik dilanjutkan kepada peserta didik yang bermanfaat utntuk membantu proses pembelajaran(Nurrita, 2018), Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dikarenakan pemanfaatan media dalam pembelajaran di ruang kelas memiliki dampak pada beberapa hal, termasuk: bagi guru, penggunaan media dapat mempermudah mereka dalam mengajar di kelas; bagi siswa, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusias dan hasil mereka untuk belajar(Magdalena et al., 2021).

Dalam pemilihan media selain variabel perilaku siswa dan relevansi media terhadap tujuan pembelajaran, setidaknya ada empat elemen penting lainnya yang dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran .Faktor- faktor tersebut adalah sebagai berikut: Pasokan Suplai, artinya harus membeli atau membikin media yang dimaksud jika tidak ditemukan, Ketersediaan dana, SDM, dan fasilitas saat proses pembelian atau pembuatan media dilakukan sendiri;, Kemampuan media: mengacu pada derajat kemampuan adaptasi, manfaat, dan fungsionalitas jangka panjang dari media; dengan kata lain, media dapat digunakan di mana saja, kapan saja, selama ada peralatan pendukung di dekatnya dan ringan serta mudah

dibawa, Keefektifan dan manfaat dalam jangka waktu yang lama peralatan disekitarnya, serta bersifat portabel dan mudah dipindahkan(Wulandari et al., 2019)

Banyak media yang dapat dipilh salah satunya dapat berupa Question Card merupakan satu bagian media inovatif berbentuk kartu serta gambar yang memiliki isi soal atau masalah terkait materi yang memiliki tujuan untuk dijawab atau dituntaskan oleh peserta didik selama proses dari sebuah pembelajaran(Salsabilla & Indrawati, 2022), dikarenakan media berbentuk kartu dianggap sesuai dalam membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran karena media kartu sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena memiliki ukuran yang minimalis, desain pada kartu dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan mudah untuk digunakan(Lailia, 2020).

Media question card juga memiliki keunggulan berupa, membantu meningkatkan kemampuan pesrta didik untuk fokus dan bernalar saat mendapat pertanyaan, meningkatkan kemampuan observasi dan kecerdasan visual, Mengembangkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis, Menumbuhkan rasa ingin tahu serta inisiatif dalam belajar, Dapat mencatat dan meringkas pelajaran dengan lebih baik(Hidayah, 2023).

Di tingkat pendidikan Sekolah Dasar Negeri 01 Ulak Karang, dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI & BP), media pembelajaran telah digunakan dalam proses belajar-mengajar tetapi tidak digunakan secara maksimal, dalam prosesnya guru menggunakan buku pelajaran berupa buku paket, dan LKS, serta media pembelajaran walaupun tidak digunakan secara sering dikarenakan kekurangan fasilitas. yang mengakibatkan peseta didik tidak antusias dalam belajar sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan hal ini contoh ini dinyatakan dikelas V D dengan tingkat ketuntasan hanya mencapai 44%

Adapun ada berberapa penelitian yang sebelumnya yang membawakan media question card seperti penelitian umni hafiffah, ahmad sulaiman yang membahas implementasi question card sebagai media pembelajaran yang memiliki kesimpulan berupa 87% siswa memiliki kerteratirkan terhadap penggunaan media question (Afifah & Sulaeman, 2022), Akan tetapi dengan adanya perbedaan mata pelajaran yaitu Sejarah Kebudayaan, dengan subjek penelitian peserta didik level SLTA yang telah memiliki kemampuan kognitif yang tidak lagi terbatas kepada hal kongkret tapi dapat memahami konsep konsep abstrak sedangkan peneliti mengkaji subjek penelitian terhadap anak tingkat dasar yang tentu secara perkembangan kognitif belum mencapai kemampuan yang sama dengan peserta didik SLTA

, selanjutnya dalam artikel cindy rizani putri membahas penggunaan question card dengan berfokus terhadap penggunaannya supaya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik yang berbeda yang memiliki kesimpulan bahawasanya penggunaan question card dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran (Putri et al., 2023) disini sedikit perbedaan dari peneliti kaji yaitu untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik, serta penelitian dari zulfa nur hasanah, selanjutnya dari zulfa nurhasanah dan syarifah gustiwarti yang menggunakan question card sebagai pelengkap terhadap metode Team Game Tournament yang dimana disini faktor medianya tidak masuk dalam penelitian nya (Hasanah et al., 2024). Setelah melihat dari perbedaan dari penelitan sebelumnya maka peneliti mengisi kesenjangan mengenai apakah bisa media question card mempengaruhi hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan baik, bukti lapangan peneliti ingin mengkaji mendalam Pengaruh Penggunaan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas V D SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, yang bertujuan mengenai tentang adan.

METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang datanya berupa numerical(Sahir, 2021), Dengan jenis eksperimen berupadesain Quasi Experimental yang menggunakan 2 kelompok belajar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok belajar angka (Rachmawati et al., 2021) terdiri dari dari 2 variabel independent dan dependent

Berhubungan dengan lokasi dilaksanakan penelitian, peneliti memilih satu sekolah dasar aitu SDN 01 Ulak Karang Selatan tepat dikelas 5 dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel yaitu 5D sebagai kelompok eksperimen dan 5A sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2025, yang sumber data dalam penelitian ini Angket respons siswa terhadap proses pembelajaran untuk mengukur seberapa pengaruh terhadap peserta didik (Rachmawati et al., 2021) dan proses pembelajaran dan hasil belajar serta data dari guru PAI berupa nilai dari guru pendidikan agama islam. Data angket dikumpulkan menggunakan Skala Likert 1-5 (Pranatawijaya et al., 2019) sedangkan data nilai hasil belajar nanti berdasarkan hasil test pre test dan post test yang merupakan salah satu mengukur seberapa jauh pembelajaran telah dikuasai, tes dilakasanakan secara terancana yang sering

digunakan guru berupa terdiri dari soal soal yang harus dikerjakan siswa (Suwarto & Musa, 2022).

Penelitian dilaksanakan setelah instrumen penelitian baik angket maupun test dinyatakan valid setelah diuji validitas menggunakan software(Arsi & Herianto, 2021) nya yang mana 25 angket respon siswa mengenai pembelajaran setelah diuji hanya menyisakan 21 angket respon, dan soal tes yang awalnya 25 soal setelah diuji valid maka soal tes hanya tersisa 20 soal yang valid dengan tingkat reliabelitas untuk angket 0,94 dan tes 0,913 yang mana lebih besar dari r tabel 0,413, dengan perbedaan terdapat 5 poin antara hasil dengan angket maka peneliti nanti waktu mengolah data akan menyamakan nya menjadi skala nilai 100

Data dianalisis nantinya berupa uji t independent tes untuk membanding rata rata yang dimiliki dari dua kelompok belajar (Palupi et al., 2021), serta menggunakan regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan antara dari media dengan hasil belajar (Darma, 2021) dan juga uji koefesien R untuk mengukur seberapa pengaruhnya sebuah media dilaksanakan terhadap suatu pembelajaran (Rst et al., 2019)

HASIL

Hasil penelitian dilapangan nantinya akan diolah menggunakan software spss dengan data sebagai berikut :

Tabel 1. Skor Angket

Responden	Kontrol		Eksperimen	
	Total Skror	Skala 100%	Total Skor	Skala 100%
R1	57	54	87	83
R2	55	52	95	90
R3	60	57	81	77
R4	58	55	97	92
R5	57	54	95	90
R6	65	62	89	85
R7	52	50	84	80
R8	46	44	93	89
R9	59	56	81	77
R10	46	44	95	90
R11	54	51	81	77
R12	59	56	71	68

R13	49	47	89	85
R14	44	42	84	80
R15	55	52	89	85
R16	69	66	87	83
R17	56	53	84	80
R18	54	51	83	79
R19	60	57	81	77
R20	61	58	82	78
R21	52	50	81	77
R22	69	66	84	80
Total	1237	1117	1893	1802

Tabel. 2 Ringkasan Nilai Kelompok Belajar

Statistik	Eksperimen		Kontrol	
	Post Test	***Pre Test***	**Post Test**	**Pre Test**
Jumlah Peserta didik	22	22	22	22
Mean	79,77	48,636364	67,95	51,36
Standard Error	1,903439	2,8334317	1,67	2,38
Median	80	47,5	70	50
Modus	80	45	60	50
Standard Deviation	8,93	13,289973	7,82	11,15
Sample Variance	79,70779	176,62338	61,09	124,242
Range	30	55	25	50
Minimum	65	25	60	30
Maximum	95	80	85	80
Sum	1755	1070	1495	1130

Tabel. 3 Tabel Uji Normalitas Data

Tests of Normality

Kelas	Keterangan	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	Pre_Test	0,141	22	.200*	0,972	22	0,751
	Pos_Test	0,172	22	0,091	0,937	22	0,171
	Angket	0,172	22	0,088	0,932	22	0,136

Kontrol	Post_Test	0,095	22	.200*	0,952	22	0,353
	Pre_Test	0,185	22	0,048	0,941	22	0,210
	Angket	0,108	22	.200*	0,963	22	0,553

Pengambilan Keputusan untuk normalitas data mengikuti metode Shapiro-Wilk dikarenakan N<50 (Isnaini et al., 2025) dan dilihat dari signifikansi nya maka seluruh data >o,05 dan dianggap distribusi normal, selanjutnya menghitung nilai homogenitas hasil belajar antara pre test dan post test dengan menggunakan uji f yang menyatakan bahwasannya nilai F Hitung, Ftabel sebagai 1,3<2,09 selanjutnya linieritas antara angket dengan hasil post test masing masing kelompok Sig Deviation from linearity dengan nilai kelompok belajar eksperimennya 0,076>0,05, di kelas kontrol 0,597>0,05 yang kedua duanya menyatakan data linear dan data hasil uji hetero dengan nilai Sig 0,865 untk eksperimen, dan Sig 0,289 untuk kelas kontrol, dengan alpha (0,05) maka uji hetero kedua kelas lebih besar dari alpha menyatakan bahwasanya tidak terjadinya gejala hetero di kedua kelas tersebut.

Setelah semua syarat dipenuhi maka diuji lah dilaksanakan uji hipotesis yang terdiri dari 3 uji yaitu uji independent t test dan regresi linier sederhana, koefesien R dengan temuan dengan uji independend sample t test diperoleh signifikansi <0.001, kurang dari taraf signifikan 0,05, dari regresi linier sedrhana nilai Sig. sebesar 0,000<0,05 untuk eksperimen, dan kontrol 0,023<0,05 . maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Dengan demikian, Ha diterima dan H0 ditolak setelah nya dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh media question card terhadap hasil pembelajaran yang ditentukan oleh R Squared sebesar 61% dikelas eksperimen dan 23% di kelas kontrol, yang memiliki perbedaan sebesar 28% lebih baik kelas eksperimen

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 Mei – 5 Juni 2025 di SD N 01 Ulak Karang Selatan pada pembelajaran semester 2 (genap). Sample penelitian ini adalah kelas V D sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 22 orang dan kelas V A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 peserta didik., dan materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah "Teladan Khulaufaur Rasyiddin".

Untuk mengukur dari peningkatan hasil belajar sebelum diberikan perlakuan, peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen terlebih dahulu mengikuti Pre-Test untuk mengetahui kondisi awal mereka, setelah pre test dilaksanakan kedua kelas dilaksanakan proses

pembelajaran, kelas eksperimen adalah kelas yang diajarkan menggunakan media question card sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media, proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media question card yang proses nya peserta didik dibagi menjadi berberapa kelompok dengan masing masing mendapat kartu pertanyaan, dan diberikan waktu 20 menit dalam mengerjakan kartu pertanyaannya, dan peserta didik dalam proses pengerjaannya dapat diperhatikan peserta didik antusias dalam mengerjakannya, bahkan ketika melaksanakan proses lempar pertanyaan antar kelompok peserta didik terlihat aktif dan suasana kelas terasa lebih hidup pada pelaksanaan proses pembelajaran baik dari minggu pertama maupun minggu kedua, sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dilaksanakan dengan sebagaimana pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah, dan siswa terlihat lebih pasif dalam pelaksanaan pembelajarannya. setelah diberikan perlakuan,untuk melihat hasil belajar peserta didik kelas V D yang telah dilakukan eksperimen, peserta didik diberi tes berupa Post-Test. Tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda berjumlah 25 soal, dan 25 butir angket sebelum validasi dan setelah validasi berjumlah 20 soal dan 21 butir angket

Dengan hasil yang diterima berupa skor angket siswa respon dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan total skornya 1802, sedangkan di kelas kontrol dengan total skor 1117, Dalam hasil belajar diperoleh hasil test, kelas eksperimen ditemukan rata-rata (mean) = 79,77 nilai tengah (median) = 80, nilai yang sering muncul (modus) = 80, standar deviasi (SD) = 8,93, range (R) = 30, nilai terendah (min) = 65, dan nilai tertinggi (max) = 95 Sedangkan nilai postest kelas kontrol diperoleh rata-rata (mean) = 67,95, nilai tengah (median) = 70, nilai yang sering muncul (modus) = 60, standar deviasi (SD) = 7,82, range (R) = 25, nilai terendah (min) = 60, dan nilai tertinggi (max) = 85 question card memiliki nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Yang dimana hasil data yang diterima berkesesuaian dengan peran dari Media question card dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan, tetapi juga berkontribusi dalam membentuk sikap positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dengan kondisi pembelajaran yang lebih nyaman, siswa dapat lebih mudah memahami materi, sedangkan dikelas kontrol dikarenakan menggunakan metode ceramah berdampak menjadikan pembelajaran teacher centered learning yang menoton sehingga peserta didik lebih bersikap pasif dalm proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Media Question Card menitikberatkan terhadap partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah Penggunaan media Question Cards mempengaruhi tidak hanya aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang berbeda, serta mempermudah pemahaman materi oleh siswa (Putri et al., 2023), Dan tanpa penggunaan media yang berdampak menjadikan pembelajaran teacher centered learning yang menoton, padahal jika menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat mengatasi sikap pasif dengan meningkatkan minat dan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran(Nurrita, 2018).

Hasil pembelajaran membuktikan teori media pembelajaran berfungsi edukatif yang dimaksudkan sebagai media dapat memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan dengan mendidik sehingga memberikan hasil belajar siswa dan masyarakat untuk berpikir kritis, memberi pengalaman bermakna, mengembangkan dan memperluas cakrawala, serta memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama, dan juga menguatkan pendapat yang menjelaskan bahwasanya pra sarana dalam melaksanakan proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan peran guru sebagai Pembina siswa dalam proses pembelajaran(Muthoharoh, 2019).

Selanjutnya, untuk melakukan pembuktian maka dilakukan pengujian pengaruh dari perbedaan nilai rata-rata antara kelas yang mendapatkan perlakuan dengan media question card dan kelas yang mendapatkan perlakuan tidak menggunakan media, penulis menggunakan bantuan program analisis data SPSS versi 31. Temuan peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari pretest postest pada kelas yang mendapat perlakuan media question card dan pretest posttest pada kelas yang tidak mendapatkan perlakuan media question card. Jawaban dari hipotesis yang dibuktikan dengan uji independend sample t test diperoleh signifikansi <0.001, kurang dari taraf signifikan 0,05, setelah nya dilaksanakan pengujian untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh media question card terhadap hasil pembelajaran yang ditentukan oleh R Squared sebesar 61% dikelas eksperimen dan 23% di kelas kontrol, yang memiliki perbedaan sebesar 28% lebih baik proses pembelajaran kelas eksperimen.

Data diatas berkesesuaian karena untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan perhatian terhadap seluruh tahapan dalam proses pembelajaran. Salah satu unsur

penting dalam proses pembelajaran ini media question card itu sendiri yang dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar, serta menciptakan pola interaksi yang pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil dari sebuah proses pembelajaran, dan dapat dikatakan bahwasanya dan seperti disebutkan sebelumnya bahwasanya, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dikarenakan pemanfaatan media dalam pembelajaran di ruang kelas memiliki dampak pada beberapa hal, termasuk: a. bagi guru, penggunaan media dapat mempermudah mereka dalam mengajar di kelas; b. bagi siswa, penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil mereka untuk belajar. (Magdalena et al., 2021)

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media question card memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Keteladanan Khulafaur Rasyidin pada peserta didik kelas V SD N 01 Ulak Karang Selatan

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan dari tanggal 27 Mei – 5 Juni tahun 2025 di SD N 01 Ulak Karang Selatan dengan membandingkan dua kelas yang jumlah pesrta didik masing masing kelas 22 siswa, dengan V D sebagai kelas eksperimen dan V A sebagai kelas kontrol dengan perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, yang menghasilkan pembelajaran di kelas eksperimen menunjukan antusias dan pertisipasi aktif selama pembelajaran sedangkan di kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menghasilkan pembelajaran yang pasif hal ini ditunjukan oleh total skor angket masing masing kelas dengan kelas eksperimen 1802 sedangkan kelas kontrol 1117 yang memberikan pendapat bahwasanya media question card berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sedangkan di kelas kontrol tanpa meida menciptakan pembelajaran yang pasif, secara hasil pembelajaran juga demikian dengan rata rata kelas eksperimen 79,77 sedangkan kelas kontrol 67,95, sedangkan besaran efek dari penggunaan question card dalam proses pembelajaran 61% sedangkan dari kelas kontrol sebesar 23% yang dimana kelas pembelajaran question card lebih baik sebesar 28%, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Question card berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi "Keteladanan Khulafaur Rasyidin" pada peserta didik di kelas V D di SD N 01 Ulak Karang Selatan.

Penelitian ini berkontribusi dalam pelaksanaan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media question card dapat menjadi solusi alternatif, secara substansial penelitian ini juga menjawab pertanyaan apakah penggunaan media question card cocok untuk pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dengan mata pelajaran PAI, temuan penelitian ini menegaskan bahwasanya media question card memberikan pengaruh signifikansi terhadap hasil pembelajaran pendidikan agama islam.

Sebagai rekomendasi kepada guru agar lebih variatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Salah satu media alternatif yang direkomendasikan adalah media question card, karena terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar, penelitian selanjutnya dapat dilaksanakan dengan tingkat level sekolah yang lebih tinggi, atau melaksanakan pada sekolah sekolah wilayah yang berbeda, untuk melihat dampak pembelajaran media question card terhadap pemebelajaran baik terhadap hasil pembelajaran maupun terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U., & Sulaeman, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Question Card. *Alhamra Jurnal Studi Islam*, *3*(2), 139. https://doi.org/10.30595/ajsi.v3i2.14946

Amaliya, I., & Fathurohman, I. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *5*(1), 45–46. http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd

Arsi, A., & HERIANTO, H. (2021). Langkah-langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS. In *OSF Preprints* (pp. 1–8). https://doi.org/10.31219/osf.io/m3qxs

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, *8*(2), 468–470. https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758/889

Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.

Haderani. (2018). Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1), 41–49. https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group. https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf

Hasanah, Z. N., Gustiwati, S., & Dewi Anggaryni. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Menggunakan Media Question Card Terhadap

Hasil Belajar Fiqi. *Jurnal Cakrawala Akademika*, *1*, 34–43. https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/jca/article/view/21

Hidayah, R. K. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Question Cards Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 4 Metro Barat* [Universitas Lampung]. http://digilib.unila.ac.id/75780/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf

Isnaini, M., Win Afgani, M., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007

Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, *16*(2), 61–68.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 312–325. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Maghfiroh, N. W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. *Jurnal Mu'alim*, 57–76. https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/muallim/article/view/1353

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri : Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah*, *26*(1), 21–32.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03). https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229

Palupi, R., Yulianna, D. A., & Winarsih, S. S. (2021). Analisa Perbandingan Rumus Haversine Dan Rumus Euclidean Berbasis Sistem Informasi Geografis Menggunakan Metode Independent Sample t-Test. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, *5*(1), 40–47. https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.494

Pangabean, H. S., Hasanah, N. U., Ulfia, S., Hardiyanti, S. D., Astuti, P. W., Septianingsih, & Fitri, E. (2021). Upaya Guru PAI Menciptakan Suasana Pembelajaran Yang Efektif. *Education & Learning*. https://doi.org/https://doi.org/10.57251/el.v1i2.52

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *5*(2), 128–137. https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185

Putri, C. R., Sukendro, S., & Nugraha, U. (2023). Penggunaan Media Question Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(7), 4617–4625. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2332

Rachmawati, D. W., Ghozali, M. I. Al, Nasution, B., Firmansyah, H., Asiah, S., Ridho, A., Damayanti, I., Siagian, R., Aradea, R., Marta, R., Zaharah, Syarif, M., Kusmiran, Yenni, Surya, Y. F., & Kusuma, Y. Y. (2021). *Teori & Konsep Pedagogik* (A. Kurniawan & I. Irayanti, Eds.; 1st ed.). Penerbit Insania. http://insaniapublishing.com

Rst, R., Lahat, M. A., & Susilowati, H. I. (2019). *Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Motivasi Karyawan Pada Pt Trisentosa Adhirajasa Jakarta* (Vol. 4). https://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/765

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, Ed.). Penerbit KBM Indonesia. www.penerbitbukumurah.com

Salsabilla, J. S., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(1), 3630–3640.

Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (3rd ed.). Penerbit Ghalia Indonesia.

Suwarto, & Musa, Z. Bin. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, *31*(1), 109. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2269

Wulandari, T. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi \& Komunikasi Dalam Pendidikan*, *5*(2), 195–210.