



PENGEMBANGAN KARTU VISUAL ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN PAI SDN LAJU

Dewi Askiana¹, Nanang Diana², Sholihin³, Nurfaigah⁴

STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia^{1,2,3,4}

e-mail: dewiaskiana86@com.

Diterima: 20/05/2026; Direvisi: 25/05/2026; Diterbitkan: 02/06/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya daya ingat siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi hafalan seperti doa sehari-hari, rukun Islam, rukun iman, dan nama-nama nabi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu visual Islami sebagai media pembelajaran guna meningkatkan daya ingat siswa. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas III SDN Laju. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket kepraktisan, serta tes daya ingat berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan valid berdasarkan hasil validasi ahli dengan reliabilitas sangat tinggi, serta memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon pengguna. Selain itu, penggunaan kartu visual Islami terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil pretest dan posttest serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, kartu visual Islami dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata kunci: *Kartu Visual Islami, Daya Ingat Siswa, Pendidikan Agama Islam, ADDIE.*

ABSTRACT

This study is motivated by the low memory ability of third-grade elementary school students in Islamic Education, particularly in memorization materials such as daily prayers, pillars of Islam, pillars of faith, and names of prophets. The aim of this research is to develop Islamic visual cards as a learning media to improve students' memory ability. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 23 third-grade students at SDN Laju. The research instruments included validation sheets, practicality questionnaires, and memory tests in the form of pretest and posttest. The results show that the developed product is valid based on expert validation with very high reliability and is categorized as highly practical based on user responses. Furthermore, the Islamic visual cards are effective in improving students' memory ability, as indicated by the improvement in pretest and posttest scores and a hypothesis test result with a significance value below 0.05. Therefore, the Islamic visual cards are considered feasible and effective for use in Islamic Education learning in elementary schools.

Keywords: *Islamic visual cards, students' memory ability, Islamic Religious Education, ADDIE.*



PENDAHULUAN

Kemampuan daya ingat merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran, terutama pada peserta didik sekolah dasar. Daya ingat yang baik membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran, khususnya pada materi hafalan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) seperti doa sehari-hari, rukun Islam, rukun iman, dan nama-nama nabi. Dalam konteks pembelajaran, peningkatan daya ingat dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Ndasi et al. (2023) menyatakan bahwa metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa secara signifikan. Selain itu, Saud et al. (2024) menegaskan bahwa strategi seperti mind mapping mampu membantu siswa mengorganisasi informasi sehingga lebih mudah diingat.

Dalam pembelajaran PAI, kemampuan mengingat memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman nilai-nilai keislaman sejak dini. Namun, dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat materi hafalan yang bersifat abstrak dan berulang. Anisah et al. (2022) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas seperti bernyanyi dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif agar siswa lebih mudah mengingat materi PAI.

Selain metode pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Media visual menjadi salah satu media yang efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi. Dewi (2025) menyatakan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyajikan informasi secara menarik. Sejalan dengan itu, Lelangwayan dan Tarihoran (2024) menjelaskan bahwa media visual mampu meningkatkan daya serap informasi siswa karena memudahkan pemahaman konsep secara konkret.

Penggunaan media pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan konkret. Wulandari dan Wardhani (2024) menegaskan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks PAI, media visual dapat membantu siswa memahami materi abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah diingat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, pembelajaran PAI di sekolah dasar membutuhkan inovasi agar lebih menarik dan tidak monoton. Nazib dan Sri (2024) menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran PAI harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Selain itu, Kartika dan Arifudin (2023) menegaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI melalui penggunaan metode dan media yang inovatif. Syarifudin (2025) juga menambahkan bahwa pola pembelajaran PAI perlu terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah media kartu bergambar atau flashcard. Media ini telah banyak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman siswa. Humayro et al. (2022) menyatakan bahwa kartu bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran karena membantu siswa mengingat materi dengan lebih mudah. Jari et al. (2026) juga menunjukkan bahwa flashcard dapat meningkatkan kemampuan membaca dan mengingat siswa pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, Rohmah et al. (2023) menegaskan bahwa media flashcard mampu menstimulasi perkembangan keaksaraan dan daya ingat anak secara efektif.



Dalam implementasi media pembelajaran, pendekatan pengembangan menjadi penting untuk menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan. Cipta dan Muchlis (2022) menjelaskan bahwa ADDIE merupakan model R&D yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran. Siregar dan Rhamayanti (2025) juga menegaskan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena melalui tahapan yang terstruktur mulai dari analisis hingga evaluasi. Namun demikian, Wiranata et al. (2025) menyatakan bahwa masih terdapat kendala guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, terutama pada mata pelajaran PAI di sekolah.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat diketahui bahwa masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran PAI yang masih kurang variatif dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya melalui kartu visual Islami yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media kartu visual Islami yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan daya ingat siswa pada materi PAI kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan daya ingat siswa serta memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN Laju pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek 22 siswa kelas III dan 1 guru Pendidikan Agama Islam. Tahap analysis dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Tahap design meliputi perancangan isi, gambar, warna, dan tata letak kartu visual Islami sesuai karakteristik siswa. Tahap development menghasilkan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam pembelajaran PAI, sedangkan tahap evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil uji coba.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, sedangkan hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan N-Gain dan uji paired sample t-test untuk mengetahui peningkatan daya ingat siswa. Media dinyatakan layak dan praktis apabila memperoleh persentase $\geq 80\%$, serta dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain minimal kategori sedang dan signifikansi uji $t < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memaparkan hasil dan pembahasan penelitian, perlu dijelaskan bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan media kartu visual Islami sebagai upaya meningkatkan daya ingat siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa



serta kebutuhan pembelajaran di kelas. Kualitas produk yang dikembangkan kemudian diuji melalui validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas guna memastikan kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas media yang dihasilkan. Oleh karena itu, bagian hasil dan pembahasan berikut menyajikan temuan penelitian yang mencakup tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media kartu visual Islami dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Hasil

Pengembangan media kartu visual Islami dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahapan tersebut menghasilkan produk media pembelajaran yang kemudian diuji melalui validasi ahli, uji kepraktisan, serta uji efektivitas di kelas III SDN Laju. Seluruh data penelitian dianalisis secara kuantitatif deskriptif sesuai dengan instrumen yang telah ditetapkan. Hasil penelitian disusun berdasarkan tahapan pengujian mulai dari validasi, kepraktisan, hingga efektivitas media. Dengan demikian, hasil penelitian ini menggambarkan kualitas media yang dikembangkan secara menyeluruh. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh aspek media memperoleh kategori sangat baik berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Rata-rata hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, tampilan media, kesesuaian penggunaan, serta bahasa dan manfaat media. Secara keseluruhan, media dinyatakan layak digunakan dalam uji coba pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media oleh Ahli

No	Indikator	Rata-rata Persentase	
1	Kelayakan isi materi	4,50	90%
2	Tampilan media	4,20	84%
3	Kesesuaian penggunaan	4,40	88%
4	Bahasa dan manfaat	4,30	86%
Rata-rata keseluruhan		4,35	87%

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa media kartu visual Islami berada pada kategori sangat valid. Semua aspek penilaian memperoleh nilai di atas batas kelayakan yang telah ditentukan. Aspek kelayakan isi memperoleh nilai tertinggi dibandingkan aspek lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk diuji coba pada tahap berikutnya. Pada tahap pengembangan, media kartu visual Islami disusun menjadi produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Media ini dirancang menggunakan gambar, warna, dan tulisan sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Setiap kartu berisi materi hafalan seperti doa sehari-hari, rukun Islam, rukun iman, dan nama-nama nabi. Desain media dibuat menarik agar mampu meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan kemudian siap digunakan pada tahap implementasi di kelas.



Gambar 1. Media Kartu Visual Islami yang Dikembangkan

Gambar 1 menunjukkan bentuk akhir media kartu visual Islami yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media tersebut disusun secara sistematis dengan kombinasi gambar dan teks sederhana. Tujuan penggunaan media ini adalah membantu siswa dalam mengingat materi hafalan dengan lebih mudah. Tampilan visual dibuat menarik agar siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media ini menjadi produk utama dalam penelitian pengembangan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media berdasarkan respon siswa. Hasil menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Seluruh indikator kepraktisan memperoleh nilai di atas kriteria yang ditetapkan. Rata-rata hasil kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2. Secara keseluruhan, media dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

No	Indikator	Rata-rata Persentase	
1	Keterpakaian media	4,30	86%
2	Keterpahaman isi	4,15	83%
3	Waktu dan pelaksanaan	4,05	81%
4	Dampak pembelajaran	4,04	81%
Rata-rata keseluruhan		4,17	83,3%

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis. Indikator keterpakaian media memperoleh nilai tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan mudah dalam pembelajaran. Media juga dapat digunakan secara efektif baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, media layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Uji efektivitas dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan daya ingat siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah penggunaan media pembelajaran. Data hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 3. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator yang diukur dalam penelitian. Secara keseluruhan, terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media.



Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan Rata-rata Persentase		
Pretest	2,70	54%
Posttest	4,24	84,8%
Peningkatan	1,54	30,8%

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan nilai setelah penggunaan media. Nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest pada semua indikator yang diukur. Hal ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media. Data tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas.

Tabel 4. Hasil N-Gain

Pretest Posttest N-Gain Kategori			
2,70	4,24	0,67	Sedang

Hasil N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa. Nilai tersebut diperoleh dari hasil analisis data pretest dan posttest. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang baik. Hasil ini menjadi dasar untuk pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Data hasil uji disajikan pada Tabel 5. Nilai signifikansi menunjukkan hasil yang memenuhi kriteria pengujian statistik. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Pretest Posttest t hitung Sig. (2-tailed)			
2,70	4,24	12,87	0,000

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Nilai t hitung menunjukkan adanya peningkatan yang kuat dalam hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Media terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan daya ingat siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu visual Islami memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media ini mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi hafalan Pendidikan Agama Islam. Siswa juga lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Peningkatan terlihat pada kemampuan mengingat doa, rukun Islam, rukun iman, dan nama nabi. Dengan demikian, media ini layak digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu visual Islami yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan konsep media



pembelajaran visual yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media visual terbukti dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mudah diingat. Hal ini didukung oleh penelitian Asikin (2024) yang menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Sintiya et al. (2024) juga menegaskan bahwa media visual dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena materi lebih mudah dipahami siswa.

Dari aspek daya ingat, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengingat materi hafalan setelah penggunaan kartu visual Islami. Peningkatan daya ingat ini selaras dengan temuan Yusup et al. (2025) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan visual dan aktivitas interaktif mampu memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, Siagian et al. (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis aktivitas seperti lagu dapat meningkatkan retensi memori siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi visual dan aktivitas belajar yang menarik sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengingat siswa. Dengan demikian, kartu visual Islami menjadi salah satu media yang efektif dalam mendukung peningkatan daya ingat siswa sekolah dasar.

Dari aspek kepraktisan, media kartu visual Islami dinilai mudah digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Hoerudin (2024) yang menunjukkan bahwa media flash card efektif digunakan karena sederhana, menarik, dan mudah diaplikasikan dalam pembelajaran sekolah dasar. Witu (2026) juga menegaskan bahwa penggunaan flash card dapat meningkatkan penguasaan materi karena siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disajikan secara ringkas. Selain itu, media berbasis kartu juga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kepraktisan media ini menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran PAI di kelas rendah.

Dari aspek pengembangan pembelajaran PAI, hasil penelitian ini memperkuat pentingnya inovasi media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Sutarto & Nasution (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran PAI akan lebih efektif jika menggunakan pendekatan yang bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hakim (2024) juga menekankan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik perlu didukung oleh media yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi. Dalam konteks ini, kartu visual Islami menjadi solusi yang sesuai karena menggabungkan unsur visual, hafalan, dan interaksi siswa. Oleh karena itu, media ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga sejalan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis inovasi yang telah banyak dilakukan sebelumnya. Sari et al. (2023) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang kreatif seperti komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maharani & Wahyuni (2024) juga menjelaskan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kartu visual Islami dalam penelitian ini menjadi bagian dari inovasi tersebut yang berfokus pada peningkatan daya ingat siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai pentingnya media pembelajaran inovatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kartu visual Islami merupakan media yang efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga



membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media visual dan interaktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, kartu visual Islami dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang layak diterapkan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan kartu visual Islami berbasis model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa kelas III SDN Laju. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu visual Islami mampu membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi hafalan seperti doa sehari-hari, rukun Islam, rukun iman, dan nama-nama nabi secara lebih mudah, menarik, dan bermakna. Hal ini mengindikasikan bahwa media visual yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil penelitian juga dapat dimaknai bahwa media pembelajaran berbasis kartu visual Islami memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam aspek daya ingat siswa. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, kartu visual Islami tidak hanya berfungsi sebagai media bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, A. S., Maulidah, I. S., & Akmal, R. (2022). Meningkatkan kemampuan daya ingat siswa melalui metode bernyanyi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(1), 581–591. <https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1814>
- Asikin, Z. (2024). Efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep biologi di sekolah menengah atas. *Jurnal Ilmiah IPA dan Matematika (JIIM)*, 2(1), 12–16. <https://doi.org/10.61116/jiim.v2i1.467>
- Cipta, E. S., & Muchlis, E. E. (2022). Analisis bibliometrik perkembangan penelitian R&D model ADDIE pada pembelajaran matematika dengan VOSviewer tahun 2017–2022. *SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 107–129. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SIGMADIDAKTIKA/article/view/52509>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi pembelajaran menulis teks melalui media visual interaktif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 99–111. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/246>
- Hakim, A. (2024). Optimalisasi perencanaan pembelajaran PAI melalui pendekatan tematik terpadu di sekolah dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 1139–1151. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.2531>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.3709/ilpen.v3i1.37>



- Humayro, A. H., Zuraidah, Z., & Khoiriyah, Z. (2022). Pengenalan bahasa Arab menggunakan media kartu mufrodat bergambar di TPQ Al-Faqih. *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 451–456.
<https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/6614>
- Jari, S., Anwar, M. F. N., Emqi, M. F., & Ariyanti, L. (2026). Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (flash card) untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(4), 3911–3919. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i4.11137>
- Kartika, I., & Arifudin, O. (2023). Upaya guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 357–370. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/186>
- Lelangwayan, P. D., & Tarihoran, E. (2024). Penggunaan media visual dalam katekese digital: Meningkatkan daya serap informasi. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(3), 184–191. <https://doi.org/10.55606/jutipa.v2i3.322>
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). Systematic literature review: Upaya meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media audio-visual. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/jsp.v1i2.160>
- Nazib, F., & Sri, A. (2024). Konsep implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 26–40. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i1.109>
- Ndasi, A. A. R., Endu, S., Dhoka, F. A., Mawa, H. A., & Lawe, Y. U. (2023). Peningkatan daya ingat siswa SD melalui metode simulasi. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 17–23. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1507>
- Rohmah, D. N., Elan, E., & Rahman, T. (2023). Media flash card untuk menstimulasi perkembangan keaksaraan awal anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 168–175. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/63928>
- Saud, C. A. L., Sukirman, S., & Rahmadani, E. (2024). Peningkatan daya ingat menggunakan metode pembelajaran mind mapping pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1628–1643. <https://www.etdci.org/journal/jrip/article/view/1748>
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 7(1), 136–145. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/13834>
- Siagian, A. A. B., Damanik, M. H., Lubis, I. N. A. B., Khairani, Y. D., Adila, N., Harahap, P. H., et al. (2025). Pengaruh pembelajaran melalui lagu terhadap daya ingat siswa sekolah dasar. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 5(2), 1801–1808. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1409>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sutarto, S., & Nasution, R. (2024). Implementasi model pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *IAIN Curup Repository*. <https://e-theses.iaincurup.ac.id/7528/>
- Syarifudin, A. (2025). Menganalisis kurikulum dan pola pembelajaran PAI di sekolah dasar kelas tinggi. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 125–155. <https://doi.org/10.32533/09204.2025>



- Witu, E. (2026). Efektivitas media flash card untuk peningkatan penguasaan kalimat bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, 3(1), 188–193. <https://doi.org/10.70134/identik.v3i1.1151>
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif. *Jurnal Media Akademik*, 2(11). <https://doi.org/10.62281/v2i11.1021>
- Wiranata, E., Setiawan, J., Aulia, F., Kristina, E., & Nasution, A. R. (2025). Hambatan dan solusi guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. *Jurnal Literasiologi*, 14(3). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v14i3.1059>
- Yusup, S. H., Supriatna, A., & Widiawati, D. (2025). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan daya ingat siswa pada hafalan mufrodat. *SIBATIK Journal*, 4(11), 3989–4008. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i11.3680>