

Using of Visual Storytelling-Based Flashcards to Improve Junior High School Students' Comprehension of Islamic Cultural History

Manuscript Information

Muhammad Zaynul Abrori¹,
Bintang Indriyana Bahrian²

Pendidikan Agama Islam, Pasca
Sarjana, Universitas Nurul
Jadid, Indonesia

zaynulabrori03@gmail.com¹,
bintangindriyanab@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media flashcard berbasis visual storytelling, memahami peningkatan pemahaman siswa, serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VIII MTs Az Zainiyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru SKI dan siswa kelas VIII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan flashcard berbasis visual storytelling mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan ilustrasi visual yang dipadukan dengan narasi singkat membantu siswa memahami urutan peristiwa, mengenali tokoh, serta menghubungkan peristiwa sejarah Islam secara lebih runtut. Selain itu, media ini meningkatkan perhatian, keaktifan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif karena pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan tidak membosankan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa flashcard berbasis visual storytelling merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru.

Kata Kunci:

Flashcard, Visual Storytelling, Sejarah Kebudayaan Islam, Pemahaman Siswa, Media Pembelajaran.

Abstract

This study aims to describe the implementation of visual storytelling-based flashcards, understand the improvement in student comprehension, and gauge student responses to the use of these media in the History of Islamic Culture (SKI) lessons for Grade VIII students at MTs Az Zainiyah. The study employs a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects include the SKI teacher and Grade VIII students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and subsequently analyzed using techniques involving data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of visual storytelling-based flashcards fosters a more engaging and interactive learning environment. The use of visual illustrations combined with brief narratives helps students understand the sequence of events, recognize key figures, and connect historical Islamic events in a more coherent manner. Furthermore, these media enhance student attention, engagement, and participation during the learning process. Student responses were positive, as the lessons became easier to understand, enjoyable, and engaging rather than tedious. The findings demonstrate that visual storytelling-based flashcards are an effective learning tool for supporting student comprehension of the History of Islamic Culture curriculum and serve as an innovative alternative for teachers.

Key Word:

Flashcards, Visual Storytelling, History of Islamic Culture, Student Understanding, Learning Media.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Masalah rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sejarah, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), masih menjadi perhatian penting dalam bidang pendidikan, terutama di jenjang sekolah menengah pertama. Secara faktual, hasil studi Programme for International Student Assessment (PISA) yang dilaksanakan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan rata-rata negara lain (Khalifatussalam, 2021; Nugrahanto & Zuchdi, 2019; Patria, 2021). Kondisi ini mencerminkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi berbasis teks, termasuk materi sejarah

yang bersifat naratif. Di sisi lain, temuan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui Asesmen Nasional juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat pemahaman yang lebih mendalam, terutama dalam hal menganalisis dan menafsirkan informasi (Chaniago et al., 2025; Ramly & Abduh, 2018). Dalam pembelajaran SKI, situasi ini semakin diperumit oleh penggunaan metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung kurang aktif dalam proses belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami rangkaian peristiwa serta nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif guna meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

Sejumlah penelitian dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan bahwa integrasi visual storytelling dan media flashcard memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Secara tematik, pertama, pendekatan storytelling terbukti mampu memperkuat retensi dan transfer pengetahuan karena menggabungkan narasi dengan elemen visual yang menarik (Bussey, 2023; Smeda et al., 2014; Taylor et al., 2018). Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan video berbasis storytelling secara signifikan meningkatkan daya ingat dan kemampuan aplikasi konsep dibandingkan metode ceramah konvensional (Apriana et al., 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan yang menunjukkan bahwa digital storytelling meningkatkan pemahaman teks naratif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa (Puspitasari et al., 2025). Kedua, penggunaan media visual seperti flashcard juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan ringkas (Lin et al., 2018; Liu & Watson, 2023; Wissman et al., 2012). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa flashcard mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep karena menyajikan informasi secara visual dan sederhana (Sari et al., 2025). Selain itu, integrasi storytelling dengan flashcard juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan literasi dan kemampuan kognitif siswa melalui penyajian materi yang kontekstual dan menarik (Destrinelli et al., 2025). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pembelajaran bahasa atau pendidikan dasar, serta belum secara spesifik mengkaji penerapan kombinasi visual storytelling dan flashcard dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat SMP. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut untuk menguji efektivitas pendekatan ini dalam meningkatkan pemahaman siswa pada konteks materi historis keislaman.

Walaupun berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa visual storytelling dan media flashcard efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa, masih terdapat beberapa aspek yang belum banyak dikaji. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada pembelajaran bahasa, literasi dasar, atau pada tingkat sekolah dasar, sehingga penerapannya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat SMP masih terbatas. Selain itu, penelitian yang secara langsung menggabungkan visual storytelling dan flashcard sebagai satu metode pembelajaran juga masih jarang ditemukan, terutama untuk materi sejarah yang memiliki alur peristiwa dan konsep yang cukup kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan visual storytelling ke dalam media flashcard khusus untuk pembelajaran SKI di SMP. Kebaruan tersebut terletak pada penggabungan unsur gambar, cerita singkat, dan informasi inti dalam satu media yang praktis, sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam efektivitas penggunaan flashcard berbasis visual storytelling dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan proses penerapan media pembelajaran tersebut, mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaannya, serta menganalisis respon siswa terhadap metode yang diterapkan. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kajian sebelumnya dengan menghadirkan bukti empiris mengenai integrasi visual storytelling dan flashcard dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMP, yang selama ini masih terbatas. Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis visual dan naratif, sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menarik bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di kelas.

Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam mengenai bagaimana penggunaan flashcard berbasis visual storytelling dapat membantu siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam secara lebih bermakna. Argumen utama yang diajukan adalah bahwa penggabungan unsur visual dan narasi dalam satu media pembelajaran mampu mempermudah siswa dalam memahami alur peristiwa sejarah, mengaitkan informasi, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Dalam pendekatan ini, penelitian tidak hanya menilai hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mengeksplorasi pengalaman belajar siswa,

tingkat keterlibatan, serta persepsi mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas dan kelebihan pendekatan ini dalam konteks pembelajaran SKI. Mengingat pentingnya inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era modern, studi ini menjadi relevan sebagai pijakan bagi penelitian lanjutan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan naratif. Selanjutnya, untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode yang dirancang secara sistematis sebagaimana dijelaskan pada bagian berikutnya.

Dengan mempertimbangkan berbagai tantangan dalam pembelajaran serta keterbatasan penelitian sebelumnya, studi ini memiliki urgensi yang tinggi untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi dasar pengembangan kajian selanjutnya yang lebih luas terkait integrasi media visual dan storytelling dalam berbagai bidang studi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Az Zainiyah sebagai lokasi penelitian yang merupakan institusi pendidikan formal tingkat menengah pertama berbasis keagamaan. Fokus penelitian ini adalah pada fenomena rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta upaya peningkatannya melalui inovasi pembelajaran. Kegiatan penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran di kelas melalui penerapan program penggunaan media flashcard berbasis visual storytelling. Program ini melibatkan artefak pembelajaran berupa kartu flashcard yang berisi ilustrasi visual, narasi singkat, dan informasi inti terkait materi sejarah Islam. Peristiwa yang diamati meliputi proses interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, keterlibatan siswa selama kegiatan belajar, serta respons dan pengalaman siswa dalam menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam proses penerapan media flashcard berbasis visual storytelling serta makna yang dibangun siswa selama pembelajaran berlangsung.

Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran SKI dan siswa kelas VIII MTs Az Zainiyah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu memilih informan yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, serta tanggapan mereka terhadap penggunaan media flashcard berbasis visual storytelling.

Instrumen penelitian dalam pendekatan kualitatif adalah peneliti itu sendiri sebagai instrumen utama, yang didukung oleh pedoman observasi dan pedoman wawancara. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Teknik analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap berdasarkan temuan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Flashcard Berbasis Visual Storytelling dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII MTs Az Zainiyah, penerapan media flashcard berbasis visual storytelling dilaksanakan dalam beberapa tahapan pembelajaran. Pada tahap awal, guru memberikan pengantar mengenai materi Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dipelajari. Selanjutnya guru memperkenalkan flashcard yang berisi gambar ilustrasi, narasi singkat, serta informasi penting terkait peristiwa sejarah Islam. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih tertarik dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Ketertarikan tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan keaktifan mereka dalam mengamati isi flashcard. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Karlina 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Gambar yang terdapat pada kartu membantu siswa memperoleh gambaran konkret mengenai peristiwa sejarah yang sedang dipelajari, sedangkan narasi singkat yang menyertai gambar memudahkan siswa memahami alur cerita sejarah secara berurutan.

Hasil wawancara dengan guru SKI menunjukkan bahwa penggunaan media flashcard berbasis visual storytelling memberikan suasana belajar yang lebih hidup. Guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena informasi disajikan secara sederhana dan menarik. Selain itu, guru juga merasa terbantu dalam menjelaskan materi yang sebelumnya dianggap sulit dipahami siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa media flashcard mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi karena menyajikan informasi secara visual dan menarik. Penggunaan flashcard dapat membantu siswa memahami materi sejarah yang sering dianggap membosankan karena banyak memuat informasi tekstual (Huswah and Karima 2024).

Selain itu, unsur storytelling yang dipadukan dalam flashcard membuat pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian fakta sejarah, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak sekadar menghafal nama tokoh atau peristiwa, tetapi memahami hubungan antarperistiwa dalam bentuk cerita yang runtut.

Pemahaman Siswa terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan flashcard berbasis visual storytelling menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Sebelum penggunaan media tersebut, sebagian siswa mengaku mengalami kesulitan dalam memahami urutan peristiwa sejarah serta mengingat tokoh-tokoh yang terlibat dalam suatu peristiwa. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan flashcard berbasis visual storytelling, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Sebagian besar siswa mampu menceritakan kembali rangkaian peristiwa sejarah secara runtut serta menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Abuddar 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan dan pemahaman materi secara mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa gambar dan cerita yang terdapat pada flashcard membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan membaca teks yang panjang pada buku pelajaran. Mereka merasa informasi yang disajikan dalam bentuk visual lebih mudah diingat dan dipahami. Peningkatan pemahaman tersebut dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk gambar dan teks secara bersamaan lebih mudah diproses oleh otak dibandingkan informasi yang hanya disampaikan melalui teks. Dalam konteks pembelajaran sejarah, visualisasi peristiwa sejarah membantu siswa membangun gambaran mental yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari.

Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media flashcard efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa karena mampu menyederhanakan informasi dan meningkatkan fokus belajar. Selain itu, media flashcard juga mampu membantu siswa mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama (Lailatul Priatini 2024). Pada pembelajaran SKI, peningkatan pemahaman siswa terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan tokoh-tokoh sejarah Islam, mengidentifikasi peristiwa penting, serta menjelaskan nilai-nilai yang dapat diambil dari peristiwa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media flashcard berbasis visual storytelling tidak hanya membantu siswa mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Flashcard Berbasis Visual Storytelling

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan flashcard berbasis visual storytelling. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran SKI sebelumnya sering dianggap sulit karena banyak memuat cerita panjang dan informasi yang harus dihafalkan. Namun, setelah menggunakan flashcard berbasis visual storytelling, mereka merasa lebih mudah memahami isi materi karena penyajiannya lebih sederhana dan menyenangkan. Respon positif juga terlihat dari tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta berdiskusi dengan teman-temannya mengenai isi flashcard yang sedang dipelajari. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Karlina 2025) yang menemukan bahwa pembelajaran yang menarik dan fleksibel mampu meningkatkan partisipasi aktif serta kepuasan belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan flashcard dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena sifatnya yang praktis, menarik, dan mudah digunakan. Media visual yang dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Amaliyah, Bahak, and By 2026). Selain

meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan visual storytelling juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut terlibat dalam memahami dan menginterpretasikan cerita yang disajikan melalui flashcard. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman belajar siswa.

Analisis Efektivitas Flashcard Berbasis Visual Storytelling dalam Pembelajaran SKI

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat diketahui bahwa flashcard berbasis visual storytelling merupakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian siswa, kemudahan dalam memahami materi, serta respon positif yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Keberhasilan media ini tidak terlepas dari kombinasi antara unsur visual dan naratif yang terdapat dalam flashcard. Gambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang memudahkan siswa memahami materi, sedangkan narasi singkat membantu siswa memahami hubungan antarperistiwa sejarah secara lebih sistematis. Kombinasi kedua unsur tersebut membuat materi sejarah yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah tidak harus selalu dilakukan melalui metode ceramah atau membaca teks yang panjang. Penggunaan media inovatif seperti flashcard berbasis visual storytelling dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Karlina 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian (Abuddar 2024) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berkontribusi terhadap terbentuknya pemahaman pengetahuan yang lebih baik.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan flashcard berbasis visual storytelling tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu proses pembentukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini juga memperkuat pandangan bahwa inovasi pembelajaran yang memanfaatkan media dan pendekatan kreatif dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Bakron et al. 2025).

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media flashcard dapat meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada konteks pembelajaran SKI, media ini terbukti membantu siswa memahami alur peristiwa sejarah Islam secara lebih runtut dan bermakna (Nadhiroh et al. 2025). Dengan demikian, flashcard berbasis visual storytelling dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan oleh guru SKI dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media flashcard berbasis visual storytelling pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Az Zainiyah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Penggunaan ilustrasi visual yang dipadukan dengan narasi singkat membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami urutan peristiwa sejarah Islam. Guru juga menyatakan bahwa media tersebut membantu menjelaskan materi yang sebelumnya dianggap sulit dipahami. media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses belajar (Hellin et al., 2023; Puspitasari et al., 2025). Selain itu, media flashcard juga mampu meningkatkan minat belajar karena menyajikan informasi secara visual sehingga materi sejarah yang bersifat tekstual menjadi lebih mudah dipahami (Caser et al., 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis *visual storytelling* meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan ini sejalan dengan penelitian Abuddar (2024) dan Lailatul Priatini (2024) serta didukung Cognitive Theory of Multimedia Learning Richard Mayer yang menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan teks mempermudah proses memahami informasi. Penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *flashcard* berbasis *visual storytelling*. media visual interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Handina & Parisu, 2025; Utami et al., 2026).

Peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan *flashcard* berbasis *visual storytelling* terjadi karena media tersebut mampu mengubah cara penyampaian materi yang sebelumnya didominasi metode ceramah menjadi pembelajaran yang lebih interaktif. Gambar pada *flashcard* memberikan representasi konkret terhadap tokoh maupun peristiwa sejarah sehingga siswa lebih mudah membangun gambaran mental mengenai materi yang dipelajari. Sementara itu, narasi singkat yang disusun secara kronologis membantu

siswa memahami hubungan sebab-akibat antarperistiwa sejarah tanpa harus membaca uraian yang panjang. Kondisi tersebut membuat perhatian siswa lebih terfokus selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media visual juga mengurangi kejenuhan karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif. Ketika siswa merasa tertarik terhadap media yang digunakan, mereka cenderung lebih aktif mengamati, bertanya, dan berdiskusi. Oleh karena itu, perpaduan unsur visual dan cerita menjadi faktor utama yang menyebabkan pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan pemahaman siswa terjadi karena *flashcard* berbasis *visual storytelling* membantu menyederhanakan materi sejarah yang kompleks menjadi informasi yang lebih terstruktur. Selama ini siswa mengalami kesulitan memahami materi SKI karena harus menghafal banyak nama tokoh, tempat, dan urutan peristiwa. Dengan adanya ilustrasi visual, siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai isi materi, sedangkan narasi singkat membantu mereka menghubungkan setiap peristiwa secara kronologis. Proses tersebut memudahkan siswa membangun hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam. Selain itu, penyajian informasi dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan membantu mengurangi beban kognitif siswa ketika memproses informasi. Akibatnya, siswa tidak hanya mampu mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami makna, hubungan antarperistiwa, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi inilah yang menyebabkan kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi menjadi lebih baik.

Respons positif siswa terhadap penggunaan *flashcard* berbasis *visual storytelling* muncul karena media tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks atau metode ceramah. Penyajian materi dalam bentuk gambar dan cerita membuat siswa merasa lebih mudah mengikuti alur pembelajaran sehingga mereka tidak cepat merasa bosan. Ketertarikan terhadap tampilan media juga mendorong siswa untuk lebih aktif berinteraksi dengan guru maupun teman sekelas melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Keterlibatan tersebut memperlihatkan bahwa siswa merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Selain itu, unsur *storytelling* membuat materi sejarah terasa lebih dekat dengan pengalaman belajar siswa karena setiap peristiwa disampaikan dalam bentuk cerita yang runtut dan mudah dipahami. Dengan demikian, media *flashcard* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa sehingga menghasilkan respons yang lebih positif terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis *visual storytelling* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu mereka memahami urutan peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai sejarah Islam dengan lebih mudah dan bermakna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *flashcard* berbasis *visual storytelling* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran SKI. Temuan ini memperkuat bahwa perpaduan visual dan narasi mampu meningkatkan pemahaman siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Penelitian ini terbatas pada satu kelas di MTs Az Zainiyah dengan pendekatan kualitatif dan hanya membahas materi SKI. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas, menggunakan metode kuantitatif atau mixed methods, serta menguji media ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Abuddar. (2024). The influence of discovery learning strategy on learning engagement and knowledge construction in asynchronous online learning. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 24(2), 72–82.
- Amaliyah, Z. W., Bahak, M., & By, U. (2026). Penerapan *flashcard* sebagai strategi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman tajwid di MI Muhammadiyah 3 Penatarsewu, 9, 1562–1571.
- Apriana, E., Lele, M., & Amuntoda, L. R. (2025). Model pembelajaran berbasis digital *storytelling* dalam meningkatkan pemahaman konsep sosial pada peserta didik SMP. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 325–331.
- Bakron, M., Setiawan, A., & Universitas Nurul Jadid. (2025). The impact of imagineering learning with inquiry-based learning through augmented reality on students' academic achievement and digital empathy. *Journal of Education and Technology*, 6(3), 566–583. <https://doi.org/10.51454/jet.v6i3.600>
- Bussey, K. (2023). The contribution of social cognitive theory to school bullying research and practice. *Theory Into Practice*, 62(3), 293–305.

- Caser, A. L., Paleb, J. G. C., Briones, M. C. A., & Patacsil, F. F. (2025). Exploring student perspectives on effective visual materials, associated challenges, and coping strategies using text analytics. *International Journal of Pedagogy & Curriculum*, 32(1), 237.
- Chaniago, S., Hazar, I. I., & Mahwaty, L. (2025). Transforming education policy: From national assessment to national exam and its impact on learning quality in Indonesia. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 12(1).
- Destrinelli, D., Risdalina, R., Melany, S. D., & Ruliandari, L. (2025). Implementasi media flashcard berbasis Quizlet untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas III SD. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 226–235.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh penggunaan media digital berbasis Quizizz terhadap peningkatan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Hellin, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gómez, J., Otón-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing student motivation and engagement through a gamified learning environment. *Sustainability*, 15(19), 14119.
- Huswah, N., & Karima, E. M. (2024). Media flashcard pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, 8, 42374–42381.
- Karlina, L. (2025). The effect of microlearning integration in digital platforms on student engagement: An experimental study in higher education. 9(1), 21–30.
- Khalifatussalam, R. I. (2021). *Low literacy in Indonesia: Understanding and factors that influence it*. 1–8.
- Lailatul Priatini, & Putra, L. V. (2024). Keefektifan model pembelajaran STAD berbantuan media flashcard KASEP (Kartu Pemahaman Konsep) terhadap pemahaman konsep tematik siswa SD. 8(4), 2638–2646.
- Lin, C., McDaniel, M. A., & Miyatsu, T. (2018). Effects of flashcards on learning authentic materials: The role of detailed versus conceptual flashcards and individual differences in structure-building ability. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 7(4), 529–539.
- Liu, Y., & Watson, S. (2023). Whose leadership role is more substantial for teacher professional collaboration, job satisfaction and organizational commitment: A lens of distributed leadership. *International Journal of Leadership in Education*, 26(6), 1082–1110.
- Nadhiroh, L., Fudhla, M., Al, M., & Nurselly, T. T. (2025). Pengembangan media flash card sebagai inovasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam, 3, 152–160.
- Nugrahanto, S., & Zuchdi, D. (2019). Indonesia PISA result and impact on the reading learning program in Indonesia. *International Conference on Interdisciplinary Language, Literature and Education (ICILLE 2018)*, 373–377.
- Patria, R. R. (2021). Why Indonesian students struggle in reading test? *International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2020)*, 29–40.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital storytelling for enjoyable and effective learning in the technological era (2020–2025): *Digital storytelling untuk pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di era teknologi periode 2020–2025. Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173.
- Ramly, R., & Abduh, A. (2018). Exploring cognitive concepts in the national assessment of the Indonesian language. *The New Educational Review*, 53(3), 142–152.
- Sari, D. L. P., Putri, A. M. G., Azzarin, A. N., Cahyaningrum, B., & Nuraeni, R. (2025). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap efektivitas pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Kedungpane 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 268–282.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 6.
- Taylor, M., Marrone, M., Tayar, M., & Mueller, B. (2018). Digital storytelling and visual metaphor in lectures: A study of student engagement. *Accounting Education*, 27(6), 552–569.
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) dalam pembelajaran IPS topik "Daerahku Kebanggaanku" kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 592–605.
- Wissman, K. T., Rawson, K. A., & Pyc, M. A. (2012). How and when do students use flashcards? *Memory*, 20(6), 568–579.