

# Penggunaan Metode Probing Prompting dengan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

**Diterima:**

10 Agustus 2023

**Revisi:**

17 September 2023

**Terbit:**

9 November 2023

<sup>1\*</sup>Rini Setyaning Tyas, <sup>2</sup>Guntur Cahyono

<sup>1-3</sup>Universitas Islam Negeri Salatiga

**Abstrak**— Penelitian ini fokus mengkaji mengenai salah satu alternatif yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan tes. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah secara individual peserta didik mendapat nilai di atas KKM yaitu 70 atau ketuntasan secara klasikal peserta didik di kelas mencapai 85%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan metode *Probing Prompting* dengan memanfaatkan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran SKI materi Khulafaur Rasyidin siswa kelas VII MTs Al Manar Tenganan Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil ini terlihat dari 28 peserta didik sebelum diterapkannya metode *Probing Prompting* dengan media *Flashcard* yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 16 peserta didik atau 57,14% dengan rata-rata 64,85. Kemudian setelah diterapkannya *Probing Prompting* dengan media *Flashcard* pada pembelajaran siklus I, jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 81 atau 64,29% dengan nilai rata-rata 67,28. Hasil ini mengalami peningkatan sebesar 25%. Pada siklus II peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 24 atau 85,71% dengan nilai rata-rata peserta didik yang tuntas yakni 76,83.

**Kata Kunci**— metode *probing prompting*, media *flashcard*, hasil belajar

**Abstract**— This research focuses on examining one alternative that can improve student learning outcomes through the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques in this research used documentation, observation and test techniques. The indicator of success in this research is that individual students get a score above the KKM, namely 70 or classical completion of students in the class reaches 85%. The results of this research show that using the *Probing Prompting* method by utilizing *Flashcard* media can improve the learning outcomes of students in SKI subject matter Khulafaur Rasyidin for class VII students at MTs Al Manar Tenganan for the 2022/2023 academic year. These results were seen from 28 students before the application of the *Probing Prompting* method with *Flashcard* media, 16 students or 57.14% got a score above the KKM with an average of 64.85. Then after implementing *Probing Prompting* with *Flashcard* media in the first cycle of learning, the number of students who reached the KKM was 81 or 64.29% with an average score of 67.28. This result has increased by 25%. In cycle II, 24 or 85.71% of students achieved the KKM with an average score of students who completed it, namely 76.83.

**Keywords**— *Probing Prompting* method, *flashcard* media, learning outcomes

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Rini Setyaning Tyas,  
Universitas Islam Negeri Salatiga,  
Email: [tyasririn51@gmail.com](mailto:tyasririn51@gmail.com)

---

## I. PENDAHULUAN

Belajar dalam ranah pendidikan identik dengan suatu proses kegiatan yang dilakukan siswa baik di lembaga sekolah atau bukan lembaga sekolah. Belajar termasuk salah satu hal yang begitu kompleks. Guru dan peserta didik merupakan subjek dari kompleksitas belajar itu sendiri (Majid, 2014). Proses belajar sejarah kebudayaan Islam yang mengarah pada perubahan dalam perilaku siswa disebut sebagai hasil pembelajaran. Menurut Priyono (2017) biasanya, hasil belajar dinyatakan dalam bentuk skor atau huruf. Menurut Hamalik dalam Syahputra (2020) hasil belajar dapat dijadikan sebagai suatu modifikasi dari pengetahuan, sikap, atau kemampuan. Perihal ini tentu saja bisa dipakai guna mengukur seberapa baik siswa belajar serta mengingat apa yang telah diajarkan.

Hasil belajar yang memadai dapat diperoleh dengan memaksimalkan proses belajar. Maka dari itu dalam belajar diperlukan metode yang efektif agar peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari. Seiring berkembangnya kajian mengenai metode pembelajaran maka terdapat baru yang bisa dikatakan trend digunakan di kalangan pendidik yaitu metode *Probing Prompting* dan media *Flashcard*. Metode *Probing Prompting* biasanya dipilih oleh pendidik untuk membentuk perilaku peserta didik agar lebih terkondisikan dalam mengikuti dan memperhatikan penjelasan guru (Qamaria, 2023). Selain itu, penggunaan media *Flashcard* dapat menstimulasi tumbuhnya dorongan dan minat peserta didik dalam menerima informasi (Pramesti & Qamaria, 2022).

Peneliti memilih metode *Probing Prompting* dan media *Flashcard*, karena teknik dan media yang digunakan tujuannya untuk memperoleh informasi mendalam mengenai topik yang disajikan oleh guru jika siswa tidak menanggapi pertanyaan atau tanggapan mereka tidak sempurna. Strategi/teknik ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar siswa menjadi fokus dan penuh konsentrasi. Untuk mengurangi suasana tegang, guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan, menyelingi sedikit dengan canda, supaya kondisis siswa yang ada dikelas nyaman serta tetap mendapat ilmu dari proses belajar.

Permasalahan mendasar dalam pembelajaran SKI adalah siswa cepat merasa bosan dalam membaca, mengingat, ataupun menghafal sesuatu yang berkaitan dengan peristiwa penting secara terperinci (Al Anshory, 2020). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka hal yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan memberikan metode dan media penunjang yang menarik dan membuat siswa aktif. Menurut Soemantri (2017) dalam pembelajaran diperlukan metode dan media yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih semangat belajar. Oleh karena itu, penulis berniat untuk menggunakan metode *Probing Prompting* dengan media *Flashcard*.

Menurut Soemantri (2017) dalam proses pembelajaran, sangatlah penting untuk menerapkan metode belajar dan media yang menarik serta menghibur agar siswa merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena alasan tersebut, penulis bermaksud untuk menerapkan metode *Probing Prompting* dengan menggunakan media *Flashcard*. Metode *Probing Prompting* melibatkan guru dalam penyajian sejumlah pertanyaan kepada siswa. Proses interaksi tanya jawab dalam metode ini diperkuat dengan penggunaan media *Flashcard* (kartu) untuk memilih siswa secara acak, sehingga semua siswa berkesempatan untuk berpartisipasi secara aktif tanpa terkecuali. Pendekatan ini tidak hanya meminimalkan potensi penghindaran dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan kegembiraan di antara siswa saat mereka diajak untuk menjawab pertanyaan. (Elvandari & Supardi, 2016).

Beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang “Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Khulafaur Rasyidin Dengan Menggunakan Metode *Probing Prompting*” yang ditulis oleh M. Falih Barroqul Haq (Haq, 2022). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan metode *Probing Prompting*. Penelitian yang mengkaji tentang “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media *Flashcard*” yang ditulis oleh Oviana Putri (Putri, 2022). Hasil dari penelitian, penggunaan media *Flashcard* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan adanya pernyataan di atas, penulis tertarik untuk meneliti ada atau tidaknya permasalahan dalam kegiatan belajar siswa mata pelajaran SKI da nada atau tidaknya peningkatan hasil belajar SKI materi Khulafaur Rasyidin pada siswa kelas VII MTs Al Manar setelah menggunakan metode pembelajaran *Probing Prompting* yang dikolaborasikan dengan media *Flashcard*.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan tahap pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan mengamati objek dengan metode tertentu secara sengaja. Penelitian tindakan ini bertujuan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Mu'alimin & Hari, 2014). Penulis melakukan tindakan penelitian dengan menggunakan metode *Probing Prompting* berbantu media *Flashcard* dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al Manar.

Lokasi penelitian ini terletak di Jl. K.H. Djalal Suyuti, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 menyesuaikan dengan pembelajaran di kelas VII. Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 13 April -13 Mei 2023. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII MTs Al Manar Tenganan tahun

ajaran 2022/2023 khususnya kelas VII A, dengan jumlah siswa 28 yang terdiri dari 13 perempuan dan 15 laki-laki. Langkah-langkah penelitian ini menggunakan model Suharsimi Arikunto yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan yang peneliti lakukan adalah membuat RPP menggunakan model pembelajaran PTK, pembuatan lembar soal dan lembar jawab siswa sesuai dengan indikator pembelajaran, membuat kartu yang berisi gambar yang berkaitan dengan materi Khulafaur Rasyidin, membuat soal evaluasi sebagai pedoman dalam mengukur hasil belajar siswa, serta memberikan penjelasan bagaimana strategi pembelajaran yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan yakni melaksanakan pembelajaran materi Khulafaur Rasyidin sesuai dengan rencana pembelajaran dan di dalamnya meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Tahap observasi merupakan kegiatan pengamatan pada saat pelaksanaan penilaian tindakan kelas. Bentuk dari dokumentasi adalah catatan, foto, atau dengan perekaman supaya dapat mendapatkan data yang valid serta membenahi siklus selanjutnya. Pada tahap akhir persiklus, refleksi dilakukan sebagai upaya untuk menelaah apa yang sudah atau belum terjadi, bagaimana hasilnya, sebab kegagalan, dan bagaimana tindak lanjut untuk memperbaikinya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah dalam upaya memperbaiki hasil belajar pada siklus sebelumnya.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik dokumentasi sebagai bahan tertulis atau dicetak yang digunakan sebagai catatan penelitian atau bukti pendukung. Bukti yang dimaksud terdiri dari foto terkait penelitian, catatan harian siswa, guru, dan kepala sekolah (Djajadi, 2019). Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2018) "observasi adalah kegiatan yang kompleks, yang melibatkan sejumlah fungsi biologis dan psikologis. Kemampuan yang paling signifikan dalam observasi adalah mengamati dan mengingat". Pengamatan langsung terhadap aktivitas belajar dilakukan dengan observasi. Tes adalah alat pengukur data dalam penelitian, berupa rangsangan setiap individu untuk mendapatkan jawaban dalam penetapan skor (Santoso, 2017). Biasanya seorang peneliti memberikan penilaian secara lisan maupun tertulis untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar. Pada akhir setiap siklus penelitian diberikan soal tes sebagai upaya dalam mengukur hasil dari belajar setiap siswa. Analisis data penelitian ini, antara lain:

1. Penilaian rata-rata

$$\text{Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh nilai siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

2. Penilaian prosentase ketuntasan

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

3. Penilaian prosentase ketuntasan

$$\text{Persentase ketidaktuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya, akan dibahas secara singkat gambaran pembelajaran *Probing Prompting* yang diterapkan dalam penelitian ini. *Probing Prompting* menurut definisi kata terdiri dari 2 kata *Probing* dan *Prompting*. Metode *probing* memerlukan penggalan atau penelusuran. Ini menjelaskan bahwa *probing* adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi atau detail mendalam mengenai topik yang disajikan oleh guru jika siswa tidak menanggapi pertanyaan atau tanggapan mereka tidak sempurna. Karena itu salah satu jenis dorongan yang harus dilakukan adalah dengan mengembangkan pertanyaan tambahan yang lebih mudah dan solusinya dapat digunakan untuk mengarahkan siswa ke arah jawaban yang benar (Astuti, 2020).

*Probing Prompting* termasuk salah satu jenis strategi pembelajaran. Pendidik memberi pertanyaan yang bersifat eksplorasi dan memimpin sehingga dengan informasi baru yang mereka pelajari dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar. Siswa juga menciptakan pengetahuan baru dengan menggabungkan konsep, prinsip, dan norma (Shoimin, 2014). Tujuan metode *Probing Prompting* yaitu mendorong siswa berpikir aktif dan menuntun siswa untuk fokus dan berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran, serta memupuk kesiapan dan keberanian untuk bisa mengemukakan pendapat secara tepat dalam waktu yang cukup singkat.

Menurut Marjuki (2020), langkah-langkah metode *probing prompting* adalah sebagai berikut guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi, guru menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebelumnya telah dibahas, memberikan waktu lebih kurang 5 menit untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir merumuskan jawaban yang dipahaminya dari pertanyaan tersebut, kemudian secara acak guru menunjuk salah seorang siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut dan jika jawaban siswa tersebut benar, maka pertanyaan diteruskan kepada siswa lain untuk memberi sebuah keyakinan dan penguatan atas jawaban yang benar tersebut dan untuk melibatkan semua siswa supaya aktif dalam pembelajaran.

Menurut Shoimin (2014), kelebihan metode *probing prompting*, yaitu mendorong siswa untuk berpikir aktif, mengembangkan keberanian serta keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru sedangkan kekurangannya adalah dalam jumlah siswa yang banyak maka membutuhkan waktu lama serta siswa yang tidak mempunyai rasa percaya diri akan takut ketika diberi pertanyaan.

Dalam penelitian ini juga menggunakan media *Flashcard*. Menurut Arsyad (2014) *flashcard* adalah kartu yang mengajarkan atau mengingatkan siswa tentang mata pelajaran yang berhubungan dengan gambar, simbol atau teks yang tercantum dalam kartu tersebut. *Flashcard* biasanya memiliki panjang 8 cm dan lebar 12 cm, namun hal ini dapat bervariasi tergantung ukuran kertas. Penambahan kosakata dan ejaan dapat ditingkatkan dengan media ini. *Flashcard* memiliki dua sisi, yaitu sisi depan, yang berisi kata dan sisi belakang berisi penjelasan. *Flashcard*

dapat menarik perhatian, menginspirasi, dan membantu agar siswa tetap fokus dalam belajar (Eka Fitriyani, 2017).

Media *flashcard* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya Mudah dibawa, kartu ini tidak membutuhkan tempat penyimpanan yang luas karena ukurannya yang kecil sehingga mudah untuk digunakan dimana saja dan praktis, pendidik tidak memerlukan keahlian khusus dalam menggunakannya, mudah untuk diingat, perpaduan antara teks dan gambar membuat siswa mudah mengenali konsep sebuah benda atau objek tertentu dalam kartu tersebut, menyenangkan karena penggunaannya disajikan dalam bentuk permainan (Eka Fitriyani, 2017). Sedangkan kekurangan dari media *Flashcard* yakni sebagai berikut menekankan persepsi penglihatan, apabila digunakan dalam kelompok besar kurang efektif, kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks (Akbar, 2020)

Materi yang termuat ketika menggunakan *Flashcard* adalah materi Khulafaur Rasyidi. Khulafaur Rasyidin merupakan gabungan dari dua kata, yakni *Khulafa* dan *Ar-Rasyidin*. Menurut bahasa, *Khulafa* merupakan bentuk jamak dari kata *Khalifah* yang artinya pengganti atau wakil sedangkan *Ar-Rasyidin* merupakan bentuk jamak dari kata *Ar-Rasyid* yang artinya orang yang mendapatkan petunjuk dari Allah SWT. diantaranya Abu Bakar As-Shidiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, Ali bin Abi Thalib.

#### 1. Abu Bakar As-Shidiq (11-13 H/632-634 M)

Proses pengangkatan Abu Bakar, sebagai Khalifah berlangsung dramatis. Nabi Muhammad wafat tanpa meninggalkan wasiat yang menunjukkan siapa yang akan menjadi penerusnya sebagai pemimpin umat Islam. Rasulullah percaya kaum muslimin bisa mengatasi permasalahan tersebut. Dengan dugaan Rasulullah tersebut, akhirnya tidak lama setelah beliau wafat, kaum muslimin bermusyawarah siapakah yang akan dipilih menjadi pemimpin. Dengan semangat persatuan dan ukhuwah Islamiyah maka terpilihlah Abu Bakar sebagai khalifah yang dipandang layak memimpin Umat Islam sepeninggal Rasul Muhammad.

Abu Bakar selalu menjadi sosok yang rela mengorbankan harta benda bahkan jiwanya demi kemajuan umat Islam. Beliau tidak akan segan-segan mendermakan hartanya kepada fakir miskin. Beliau adalah sahabat Rasul sejak usia muda yang selalu menemani dalam suka dan duka. Selama menjabat menjadi khalifah selama dua tahun strategi kepemimpinan Abu Bakar adalah menerapkan cara memimpin sebagaimana yang diterapkan oleh Rasulullah Saw, mengutamakan agama sebagaimana beliau memberantas kaum musyrik dan orang yang ingkar terhadap zakat, memecahkan masalah internal yang terdapat di dalam kubu umat Islam pada masa itu. Setelah permasalahan umat terselesaikan barulah beliau meningkatkan pada lingkup yang lebih luas yaitu permasalahan di dalam negeri. dan pada akhirnya setelah permasalahan di dalam negeri terselesaikan maka beliau memulai langkahnya ke luar negeri

dengan membebaskan beberapa daerah dengan tujuan penyiaran Islam dalam ruang lingkup yang lebih luas.

2. Umar bin Khattab (13-23 H/634-644 M)

Ketika Abu Bakar jatuh sakit pada musim panas tahun 634 M. dan selama 15 hari tidak kunjung sembuh, ia memanggil para sahabat besar dan mengemukakan keinginannya. Beliau menginginkan sebelum meninggal, kekuasaan sudah berada ditangan pengganti yang benar. Ia melihat bahwa saat ini orang yang paling tepat untuk menggantikan kedudukannya sebagai khalifah adalah Umar Bin Khattab. Tujuannya agar ketika sepeninggal beliau tidak ada kemungkinan perselisihan dikalangan umat Islam untuk masalah Khalifah. Keputusan Abu Bakar tersebut diterima oleh Umat Islam sehingga mereka secara beramai-ramai membaiat Umar sebagai Khalifah.

Alasan demikian keputusan tersebut bukan keputusan Abu Bakar sendiri namun persetujuan umat Muslim semua. Umar mengumumkan dirinya bukan sebagai Khalifaturrasul atau pengganti Rasul tapi sebagai amirumukminin atau pengurus urusan orang-orang mukmin. Umar menjabat sebagai Khalifah selama 10 tahun. Umar bin Khatab dikenal sebagai pemimpin yang tegas dan keras, sehingga beliau mendapat julukan, “singa padang pasir”. Strategi yang dilakukan Umar selama menjadi khalifah adalah meneruskan perjuangan khalifah Abu Bakar dengan memperluas wilayah Islam melalui ekspansi militer, menertibkan administrasi Negara membentuk Baitul Mal, menyusun kepala-kepala daerah karena ketika itu wilayah Islam sudah sangat luas, membentuk beberapa dewan dan organisasi untuk mempermudah pemerintahan dan efektifitas tanggung jawab.

3. Utsman bin Affan (23-35 H/644-656 M)

Sebelum meninggal khalifah Umar r.a. menetapkan perkara pengangkatan khalifah di bawah Majelis Syura yang beranggotakan enam orang, mereka adalah: Utsman bin Affan ra., Ali bin Abi Thalib ra., Thalhah bin ‘Ubaidillah ra, Az-Zubair bin Awwam ra, Sa’ad bin Abi Waqqash ra. dan Abdur Rahman bin Auf ra. Di antara keenam anggota tim, keempat anggotanya yakni ah-talhah, Zubair, Sa'ad ibn Al Waqas dan Aburrahman ibn Auf mudur sehingga hanya tersisa Utsman bin Affan dan Ali bin Abu Thalib. Proses pemilihan menghadapi kesulitan, karena berdasarkan pendapat umum bahwa masyarakat menginginkan Utsman bin Affan menjadi Khalifah. Sedangkan diantara calon pengganti Umar bin Khattab terjadi perbedaan pendapat. Dimana Abdurrahman bin Auf cenderung mendukung Utsman bin Affan. Sa’ad bin Abi Waqqas ke Ali Bin Abi Thalib.

Strategi yang dilakukan oleh Utsman bin Affan adalah membangun bendungan agar terhindarnya banjir dikota-kota, membangun jembatan-jembatan, jalan-jalan serta berbagai infrastruktur yang memudahkan masyarakat ketika itu, memperluas masjid Nabawi, seerta

mengangkat orang-orang yang dianggap mampu sebagai khalifah-khalifah di daerah dan mengisi jabatan penting lainnya.

4. Ali bin Abi Thalib (35-40 H/655-660 M)

Setelah meninggalnya Khalifah Utsman bin Affan kalangan muslim bingung menentukan penggantinya. Situasi semakin genting karena stabilitas keamanan belum baik. Kemudian ada usulan untuk mengangkat Ali bin Abi Thalib menjadi pengganti Utsman bin Affan. Usulan tersebut disetujui oleh mayoritas Umat Islam, kecuali mereka yang pro Muawiyah bin Abi Sufyan. Pada awalnya, Ali bin Abi Thalib menolak tawaran usulan tersebut dan tidak mau menerima jabatan Khalifah. Dia melihat situasinya kurang tepat karena banyak terjadi kerusuhan dimana-mana. namun desakan sangat kuat, akhirnya Ali bin Abi Thalib menerima tawaran jabatan Khalifah tepat pada tanggal 23 Juni 656 M.

Pada masa pemerintahan Ali bin Abu Thalib, kondisi dan situasi umat Islam sangat berbeda dengan ketiga khalifah sebelumnya. Pada masa ini, wilayah Islam sudah sangat besar dan luas. Kehidupan sosial masyarakat Islam juga telah mengalami banyak perkembangan sehingga perjuangan Islam telah dipengaruhi oleh kepentingan duniawi. Banyak pihak yang mulai menginginkan jabatan pemerintahan dan kedudukan sehingga membuat umat muslim tidak bersatu. Untuk menstabilkan kondisi politik dan pemerintahan beberapa langkah yang dilaksanakan memberikan kepada kaum muslimin tunjangan yang diambil dari bait al-mal, seperti yang oleh Ali bin Abu Thalib antara lain memecat para pejabat termasuk didalamnya beberapa gubernur lalu menunjuk penggantinya, mengambil tanah yang telah dibagikan Utsman kepada keluarga dan kaum kerabatnya, memberikan kepada kaum muslimin tunjangan yang diambil dari bait al-mal, seperti yang pernah dilakukan oleh Abu Bakar, pemberian dilakukan secara merata, meninggalkan kota Madinah dan menjadikan kota Kufah sebagai pusat pemerintahan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan dua siklus. Metode penelitian ini menggunakan ujian tertulis untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Studi Kebudayaan Islam (SKI) khususnya pada materi Khulafaur Rasyidin di kelas VII A di MTs Al Manar Tenganan.

Penelitian dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Data ketuntasan KKM siswa antar siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Perolehan Nilai KKM Pra Siklus

No	Rentang Nilai		Jumlah Peserta Didik	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	$\geq 70$	Tuntas	16	57,14%
2	$\leq 70$	Tidak Tuntas	12	42,86%

Pada tahap pra siklus, pencapaian hasil belajar peserta didik masih tergolong kurang, dan banyak peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Dengan nilai rata-rata sebesar 64,85, hanya 16 siswa atau sekitar 57,14% yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara sisanya, yaitu 12 siswa atau sekitar 42,86%, belum mencapai tingkat ketuntasan. Dalam upaya untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik, peneliti memutuskan untuk menerapkan metode *Probing Prompting* dengan bantuan media *Flashcard*, sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Tabel 2. Data Perolehan Nilai KKM Siklus I

No	Rentang Nilai		Jumlah Peserta Didik	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	$\geq 70$	Tuntas	18	64,29%
2	$\leq 70$	Tidak Tuntas	10	35,71%

Berdasarkan data yang ada, terlihat bahwa hasil rata-rata belajar siswa pada siklus I masih belum memenuhi standar keberhasilan yang telah ditetapkan. Siklus I belum mencapai tingkat ketuntasan, karena hanya 18 siswa atau 64,29% dari total 28 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, sementara 10 siswa lainnya atau 35,71% belum mencapai tingkat ketuntasan. Rata-rata nilai kelas dalam siklus I adalah 67,28, yang setara dengan sekitar 80%, sedangkan indikator ketercapaian penelitian ditetapkan sebesar 85%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat perubahan pada siswa namun masih sedikit, sebelum diterapkannya metode *Probing Prompting* dengan berbantu media *Flashcard* siswa hanya pasif, tidak semangat, dan tidak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Akan tetapi setelah diterapkannya metode *Probing Prompting* dengan media *Flashcard* siswa menjadi semangat, mulai aktif, dan antusias dalam pembelajaran terutama pada saat diskusi kelompok. Karena siswa dapat bekerjasama, saling tukar pendapat, dan menghargai dari pendapat anggota kelompoknya.

Tabel 3. Data Perolehan Nilai KKM Siklus II

No	Rentang Nilai		Jumlah Peserta Didik	Persentase
	Angka	Ketuntasan		
1	$\geq 70$	Tuntas	24	85,71%
2	$\leq 70$	Tidak Tuntas	4	14,29%

Berdasarkan data hasil pembelajaran pada materi Khulafaur Rasyidin dalam mata pelajaran SKI dengan metode *Probing Prompting* berbantu media *Flashcard*, data menunjukkan bahwa dalam siklus I tercapai ketuntasan belajar sebesar 64,29% dari total 28 siswa dalam kelas. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan mencapai ketuntasan belajar sebesar 85,71%. Pada siklus II ini, pencapaian hasil belajar telah memenuhi indikator ketuntasan belajar yang telah ditetapkan sebesar 85%. Meskipun demikian, masih terdapat 4 siswa atau sekitar 14,29% yang belum mencapai ketuntasan belajar pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa yang Mencapai Nilai KKM

Uraian	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
<b>Pra Siklus</b>	16	57,14	12	42,86
<b>Siklus I</b>	18	64,29	10	35,71
<b>Siklus II</b>	24	85,71	4	14,29

Dari tabel di atas terlihat bahwa persentase siswa yang mencapai ketuntasan pada pra siklus sebesar 57,14%, meningkat menjadi 62,29% pada siklus I, dan mencapai puncaknya pada siklus II dengan 85,71%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setiap kali siklus dilakukan. Penggunaan metode *Probing Prompting* berbantu media *Flashcard* pada materi Khulafaur Rasyidin dalam mata pelajaran SKI mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan strategi *Probing Prompting* dengan bantuan media *Flashcard* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tingkat peningkatan hasil belajar tersebut tercermin dari setiap tahap siklusnya. Pada tahap pra-siklus, proporsi peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 57,14% atau 16 siswa dari total 28 siswa dalam kelas. Pada siklus pertama, persentase peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 64,29% atau 18 siswa. Pada siklus kedua, proporsi peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM lebih meningkat lagi menjadi 85,71% atau 24 siswa. Dengan demikian, terjadi peningkatan

sebesar 7,15% dari pra-siklus ke siklus pertama, dan dari siklus pertama ke siklus kedua terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 21,42%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Anshory, M. L. (2020). Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 16(1), 76–86.  
<https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>.
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (2011), (Jakarta: Rajawali Press).
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99.  
<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hidayat, F. (2020). *Pengembangan Kurikulum Sejarah Kebudayaan Islam* (D. E. Restiani (ed.)). Jejak Anggota IKAPI.
- Majid, A. (2014). *Belajar dan Pembelajaran : Pendidikan Agama Islam* (2nd ed.). Bandung: PT Rosda Karya.
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87. [http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU\\_PTK\\_PENUH.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf)
- Nurulhaq, D. dan T. S. (2020). *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik* (S. Titin (ed.)). Cendekiapress. <https://books.google.co.id/books?id>.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pramesti, A. A., & Qamaria, R. S. (2022). Penerapan Komunikasi Terapeutik dengan Media Flash Card pada Anak yang Mengalami Down Syndrome. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 159-169.
- Priyono, S. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Di Kelas XI Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Imiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 1–10.
- Qamaria, R. S. (2023). Penerapan Social Skills Training (SST) untuk Meningkatkan Social Skill Performance pada Anak. *Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science*, 7(1), 25–38. <https://doi.org/10.30762/happiness.v7i1.1136>
- Santoso, H. B. dan S. (2017). Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode *Problem Basic Learning (Pbl)* Pada Mata Pelajaran *Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas Xi Di Smk Insan Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. 87(1,2), 149–200.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jtv.v5i1.1428>
- Shoimin, Aris. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Syarifuddin. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id>
- Widiyanti, L. (2019). “Peningkatan Hasil Belajar SKI Materi Khulafaur Rasyidin dengan Menggunakan Metode Question Student Have Pada Siswa Kelas VII F Mts N 05 Boyolali Tahun Pelajaran 2018/2019”. In *Skripsi Publikasi*.