

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah sendiri. Dalam Kitab Kejadian 1: 26 diterangkan dengan jelas, “Berfirmanlah Allah: “Baiklah kita menjadikan manusia menurut gambar dan rupa Kita.”. Manusia juga dianugerahkan Allah dengan akal budi dan hati nurani. Dalam mengembangkan akal budi dan hati nurani manusia memerlukan arahan yang terstruktur. Selain itu, manusia memiliki hasrat yang kuat untuk mengetahui segala sesuatu di sekelilingnya. Dorongan ini melahirkan sebuah inovasi pendidikan sebagai alat untuk membimbing dan mengasah kemampuan manusia agar mampu berkembang lebih baik. Pendidikan bertujuan mengarahkan individu dalam memahami diri mereka, orang lain, dan lingkungan yang ada di sekitar. Oleh karena itu, pendidikan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari eksistensi manusia.

Pendidikan bukan berkaitan dengan transfer ilmu pengetahuan namun, lebih dari itu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan didefinisikan sebagai sebuah proses mengubah sikap atau tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Pendidikan juga sering disebut dengan istilah lain, seperti dalam Bahasa Yunani. Dalam Bahasa Yunani "παιδαγωγική"² atau *pedagogie* untuk menyebutkan pendidikan. Kata *pedagogie* ini berasal dari dua kata, yaitu *paes* yang berarti anak, dan *agogos* yang berarti membimbing.³ Istilah ini bermula dari sebutan *paedagogos* yang digunakan oleh orang Yunani Kuno untuk menyebutkan para pelayan zaman Yunani yang bertugas mengantar dan menjemput, atau dikenal dengan pembimbing

¹ Pendidikan, Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendidikan>, diakses pada 14 Mei 2025

² Terjemahan dari kata pedagogi dalam bahasa Indonesia, hasil terjemahan diambil dari Glosbe Kamus, <https://id.glosbe.com/el/id/%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE>, diakses pada 1 Februari 2025

³ Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (Medan. Penerbit LPPI, 2019), Hlm. 23

anak-anak.⁴ Kemudian digunakan dalam dunia pendidikan yaitu *paedagogik*, yang berarti ilmu pendidikan atau ilmu yang mempelajari tentang pendidikan.

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar dan mengajar yang saling berkaitan erat. Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh manusia sepanjang hayat. Belajar dan pembelajaran berasal dari istilah bahasa Inggris yakni *learning* dan *instruction*. Dalam proses belajar manusia memperoleh berbagai pengetahuan yang mengarahkan pada perubahan sikap dan tingkah laku. Manusia didefinisikan sebagai *animal educandum*, berarti individu yang kehidupannya berorientasi untuk dididik dan mendidik.⁵

Beberapa ahli psikologi mengungkapkan pandangan mereka mengenai belajar. Dalam pandangan Piaget⁶ proses belajar sesungguhnya terdiri dari 3 tahapan yaitu asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi atau penyeimbangan. Seorang anak akan mengalami proses penyatuan informasi ke dalam struktur kognitif yang ada dalam benak peserta didik. Setelah itu peserta didik akan menyesuaikan struktur kognitif tersebut dalam situasi mereka yang baru kemudian akan menyesuaikan keduanya. Salah satu pandangan mengenai belajar dikemukakan oleh Benjamin Bloom⁷ yang mendefinisikan keseluruhan tujuan pendidikan dibagi dalam 3 bagian

⁴ Fauzan, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, ed. Fatkul Arifin (Tangerang Selatan: GP Press, 2017). Hlm 33

⁵ Soleh Muhammad Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta : Kencana, 2021) Hlm. 1

⁶ Jean Piaget, atau dikenal dengan nama Piaget merupakan seorang filsafat dan ahli psikologi berkebangsaan Swiss. Piaget Lahir pada tanggal 9 Agustus 1896. Ayahnya bernama Arthur Piaget, seorang professor sastra abad Pertengahan dan ibunya bernama Rebecca Jackson yang dikenal cerdas dan energik. Pada tahun 1918 Jean Piaget menerima gelar Doktor dalam Ilmu dari Universitas Neuchatel. Piaget dikenal sebagai seorang anak yang terlalu cepat matang dalam mengembangkan potensi dirinya dalam bidang biologi dan dunia pengetahuan alam, hal dibuktikan dengan sejumlah makalah yang ia terbitkan sebelum lulus dari SMA tentang moluska. Karirnya semakin naik sejak dimulai pada usianya yang menginjak 11 tahun dengan diterbitkannya makalah pendek hasil penelitian ilmiahnya pada tahun 1907 tentang Albino. Sejak saat itu sepanjang hidupnya Piaget telah menulis lebih dari 60 buku dan ratusan artikel.

⁷ Benjamin Bloom atau Benjamin Samuel Bloom adalah seorang psikolog pendidikan dari Amerika Serikat dengan kontribusi utamanya yang dikenal adalah penyusunan taksonomi tujuan pendidikan dan pembuatan teori belajar tuntas. Oleh karena itu pemikiran-pemikiran Bloom banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Bloom juga merupakan seorang penasihat pendidikan bagi pemerintahan Israel, India dan beberapa bangsa lain. Bloom bekerja sebagai pengajar di Jurusan

yaitu ranah kognitif yang mencakup kemampuan intelektual, ranah afektif yang mencakup kemampuan emosional dan ranah psikomotor yang mencakup kemampuan motorik peserta didik.⁸ Dalam setiap proses pembelajaran 3 aspek ini berusaha dikembangkan.

Metode pembelajaran dan media pembelajaran menjadi senjata utama yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut. Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses belajar dan mengajar diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan bermakna bagi peserta didik. Penerapan teknik, model, dan metode pembelajaran, serta pendekatan yang sesuai atau bahkan menggali inovasi pembelajaran melalui berbagai system serta media-media pembelajaran yang mempermudah peserta didik menyerap materi yang diberikan. Media pembelajaran dikenal dengan istilah alat peraga, perantara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan.⁹

Dalam perkembangannya, guru telah menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, media yang berkolaborasi dengan teknologi atau kombinasi yang dirancang untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan memfasilitasi pemberian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa diterapkan yaitu media berbasis visual, audio, audio visual, multimedia yang menggunakan jejaring internet dan media-media interaktif lainnya. Namun, seiring perkembangan ilmu dan teknologi, guru dan peserta didik juga semakin aktif dalam menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital bahkan menggunakan AI dalam pembelajaran. Misalnya membuat media pembelajaran melalui aplikasi Canva, pemanfaatan *website* atau situs pembelajaran dan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, Wordwall,

Pendidikan University of Chicago mulai tahun 1944, kemudia pada tahun 1970 ditujuk sebagai *Distinguished Educational Research Association*.

⁸ *Ibid.*, Hapudin, Hlm. 5

⁹ Benny Priyadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Grup, Divisi Kencana, 2019) Hlm. 14

DuoLingo, dan media pembelajaran digital lainnya (*Digital Based Learning*). Selain media-media pembelajaran tersebut, tidak dipungkiri di berbagai lembaga pendidikan guru masih menggunakan media konvensional dan model pembelajaran ceramah.

Dalam bidang pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti, pemanfaatan media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah Alkitab. Sebuah tantangan baru lahir dalam era pendidikan saat ini, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran terlebih dalam mata pelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti. Guru tidak boleh terpaku hanya mengajar menggunakan Alkitab sebagai media, atau narasi-narasi Alkitab yang dikemas ditayangkan melalui video pembelajaran, tetapi alangkah baiknya mengkolaborasikan dengan media pembelajaran serta metode pembelajaran lain sehingga peserta didik semakin termotivasi.

Dalam proses pembelajaran di SMASK Bhaktyarsa, guru mulai menerapkan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi. Namun, tak dapat dipungkiri bahwa seringkali guru menggunakan media konvensional yang bersifat monoton dan juga menerapkan model pembelajaran ceramah yang berpaku pada buku panduan ataupun ringkasan materi yang ditampilkan pada powerpoint. Hal ini menjadikan peserta didik cenderung mudah jenuh dan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penyajian materi yang terlalu padat tanpa dikemas dalam proses pembelajaran yang menarik membuat perhatian peserta didik lebih beralih kepada kegiatan lain dan kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar di kelas yang aktif dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran.

Dalam perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini, dunia pendidikan juga turut memperbaharui sistemnya. Belajar tidak hanya melalui buku tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi digital dan berbagai platform pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran visual. Sebelumnya media visual dihasilkan secara mandiri dengan

mengumpulkan berbagai gambar atau tulisan yang berbicara tentang topik pembelajaran kemudian dirangkai menjadi sebuah media pembelajaran. Saat ini media pembelajaran visual dihasilkan dengan memanfaatkan teknologi digital, misalnya media *flash card*. *Flash Card* merupakan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan kartu berukuran 25x30cm, dan berisi gambar atau foto serta kata-kata dan kalimat yang menjelaskan materi pembelajaran tersebut. Media ini dapat dibuat secara manual, namun tak dipungkiri kemungkinan penggunaan aplikasi pembelajaran atau platform pembelajaran sehingga *flash card* dapat dihasilkan dengan mudah.

Media *flash card* sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dibuktikan melalui beberapa temuan tulisan sebelumnya tentang *flash card* sebagai sebuah media pembelajaran. Dhea Ayu Alifvia dalam tulisannya pada Jurnal Pendidikan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berbantu Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti” menampilkan subjek penelitian berfokus pada peserta didik Sekolah Dasar. Dalam tulisan ini *flash card* menjadi media alternatif dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata peserta didik sehingga mendorong keterampilan dalam mendengarkan sekaligus berbicara menggunakan bahasa Inggris. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan juga tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali untuk mengukur kemampuan kosakata peserta didik melalui model pembelajaran PBL sebelum pemanfaatan *flash card* dan setelah perlakuan tindakan yaitu penerapan media *flash card*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flash card* memberikan dampak positif bagi peserta didik kelas VI B di SD Kusuma Bakti dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Flash card* membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kosakata dan hasil belajar peserta didik.¹⁰

¹⁰ Dhea Ayu Alifvia et al., “Penerapan Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti,”

Selain jenjang pendidikan Sekolah Dasar, media *flash card* juga diterapkan pada jenjang pendidikan menengah pertama seperti penelitian yang dilakukan Dhian Khusnul Khotimah dalam sebuah jurnal berjudul, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP dengan Media Pembelajaran *Flash Card*”. Peneliti mengambil subjek penelitian peserta didik kelas VII A SMP N 1 Karangobar, dengan fokus penelitian berangkat dari masalah yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan berbicara peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui efektivitas penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau PTK dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan tes. Hasil pengumpulan data kemudian dikelola secara kuantitatif dan menghasilkan sebuah data yang valid. Data tersebut kemudian membentuk sebuah kesimpulan yang menyatakan kemampuan berbicara Bahasa Inggris peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebanyak 11 % setelah perlakuan pertama dengan menerapkan media *flash card*. Kemudian dari Siklus II ke Siklus III kemampuan berbicara Bahasa Inggris semakin meningkat menjadi 21%.

Dengan demikian dapat diketahui media pembelajaran *flash card* sangat efisien meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam berbicara Bahasa Inggris.¹¹ Penelitian yang sama dengan menerapkan *flash card* sebagai media pembelajaran juga diterapkan pada peserta didik SMA. Femmy Anggraeny dalam tulisannya pada sebuah jurnal dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh media *flash card* dalam proses pembelajaran Bahasa Jerman. *Flash card* digunakan untuk

Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra 10, no. 1 (2024): 182–95, <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3164>.

¹¹ Dhian Khusnul Khotimah, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Kelas VII SMP Dengan Media Pembelajaran Flashcard,” *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 7, no. 3 (2020): Hal 1–6.

membantu peserta didik menulis karangan dalam Bahasa Jerman dengan tema *die Familie*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar, dengan jumlah peserta didik 70 orang dari 2 kelas. Peneliti membagi kelas pertama sebagai kelas eksperimen dan kelas kedua sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan instrumen pengukur berupa tes yang meliputi tes awal (*pre-test*) dan (*post-test*).

Berdasarkan penelitian sejenis yang telah dijelaskan sebelumnya serta masalah yang dihadapi oleh peneliti menggunakan media pembelajaran *flash card*, untuk memperbaiki kemampuan kebahasaan dan komunikasi pada tingkat dasar hingga menengah, penulis menemukan kesamaan yang signifikan dengan penelitian kali ini. Misalnya penggunaan model penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahapan, yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi. Dengan demikian, untuk menciptakan inovasi dalam bidang pendidikan dan mendukung proses pembelajaran, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran *flash card* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti

Dalam proses pembelajaran Agama Katolik di kelas XI Peminatan 2, SMASK Bhaktyarsa Maumere, media pembelajaran yang biasanya digunakan hanyalah Alkitab, *power point* dan media audio visual berupa video pembelajaran. Media-media tersebut mengarahkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga penulis ingin menerapkan media *flash card* sehingga memberikan variasi baru dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang baik dimana guru tidak berperan sebagai pusat tetapi peserta didik juga mengambil bagian dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumen menjelaskan sebuah ide pokok pembelajaran menggunakan kartu belajar tersebut. Dengan demikian kemampuan kognitif dan komunikasi dari peserta didik semakin berkembang, peserta didik semakin termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Meninjau dari latar belakang, permasalahan dan hasil penelitian sebelumnya penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul:

PENERAPAN MEDIA *FLASH CARD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK DAN BUDI PEKERTI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PEMINATAN 2 DI SMASK BHAKTYARSA MAUMERE

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merumuskan beberapa masalah untuk dijawab dalam penelitian ini yakni:

1. Apakah penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan 2 di SMASK Bhaktyarsa Maumere?
2. Apakah media *flash card* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti di kelas XI Peminatan 2 SMASK Bhaktyarsa Maumere?
3. Bagaimana penerapan *flash card* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan 2 di SMASK Bhaktyarsa Maumere?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi tujuan penelitian umum dan tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengembangkan media pembelajaran *flash card* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di kelas XI Peminatan 2.

1.3.2 Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a) Mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *Flash Card* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti

- b) Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan 2 di SMASK Katolik Bhaktyarsa Maumere.
- c) Penelitian ini juga dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan sarjana.

1.4 Fokus Penelitian Tindakan

Fokus penelitian skripsi ini ialah mengukur hasil belajar peserta didik kelas XI P 2 dalam mata pelajaran Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* di SMA Swasta Katolik Bhaktyarsa Maumere.

1.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disajikan di atas maka penulis dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu, jika media pembelajaran *flash card* diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan baik, maka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan 2 di SMASK Katolik Bhaktyarsa Maumere.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode tindakan kelas¹². Metode ini biasanya digunakan oleh pendidik untuk meneliti proses pembelajaran di sekolah guna memperbaiki sistem pembelajaran atau praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun analisis penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan berbagai instrument. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes, observasi, wawancara dan dokumentasi yang kemudian disajikan dalam bentuk narasi atau deskriptif. Penelitian ini juga diperkuat dengan berbagai studi kepustakaan yang memperkuat teori dan gagasan peneliti.

¹² Mahmud and Tedi Priatna, *Penelitian Tindakan Kelas : Teori Dan Praktik*, ed. Ija Suntana, II (Bandung: Tsabita, 2008). Hlm 19

1.7 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.7.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi pembaca untuk memperluas wawasan dan literasi tentang media pembelajaran khususnya media pembelajaran *flashcard*. Media ini sering diterapkan dalam pembelajaran di jenjang pendidikan dasar, namun tidak menutup kemungkinan media pembelajaran flashcard juga bisa diterapkan di jenjang pendidikan menengah.

1.7.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini berguna bagi pendidik agar dapat menjadi acuan dalam meningkatkan pemahaman mengenai media pembelajaran *flash card* dan dapat mengembangkan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas

b) Bagi Peserta didik

Penelitian ini berguna bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran *flash card*, sebab media ini dapat membantu peserta didik untuk mengkaji kembali materi-materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan nalar peserta didik.

c) Bagi Lembaga SMASK Bhaktyarsa Maumere

Penelitian ini berguna bagi lembaga pendidikan SMASK Bhaktyarsa Maumere agar dapat menjadi referensi baru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas.

1.8 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan masalah yang ditemukan diatas peneliti mengambil dua variabel penelitian yang akan dibahas yakni media pembelajaran *flash card* dengan fokus penelitian pada hasil siswa kelas XI Peminatan 2 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Adapun subjek penelitian yaitu peserta didik

kelas XI Peminatan 2 dengan jumlah peserta didik 36 orang, dan lokasi penelitian tindakan bertempat di SMASK Katolik Bhaktyarsa Maumere.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan karya tulis ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Pada bagian ini penulis memberikan gambaran umum tentang latar belakang mengambil judul penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, fokus penelitian tindakan, metode penulisan, manfaat penelitian dan ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teoritis. Dalam bagian ini penulis menguraikan tentang landasan teori berdasarkan sumber-sumber yang ditemukan, mulai dari landasan teori tentang media pembelajaran, *flash card*, Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti definisi umum mengenai SMASK Katolik Bhaktyarsa Maumere sebagai tempat pelaksanaan penelitian.

Bab III berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini meliputi teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV memuat hasil penelitian yang dilakukan tentang hasil belajar peserta didik kelas XI Peminatan 2 menggunakan media pembelajaran *flash card*. Data yang diperoleh menggunakan teknik dan instrumen kemudian diolah dalam bagian ini sehingga menjadi sebuah data yang valid.

Bab V adalah bagian penutup yang berisi kesimpulan dan usul saran yang berguna bagi pihak-pihak terkait dalam mengembangkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flash card*.