



ADPIKS
Asosiasi Dosen Peneliti
Ilmu Keislaman dan Sosial

Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Asmaul Husna Fase C di Kelas V SD Negeri 081226 Sibolga

Afrida Pasaribu*¹

¹Sekolah Dasar Negeri 081226 Sibolga, Indonesia

e-mail: *afriadapasaribu8@gmail.com

Abstract

Education is a process designed to develop human quality in various aspects. In the learning process, there are interconnected components such as teaching objectives, teachers, students, learning materials, methods, media, and evaluation. One media believed to enhance understanding and learning motivation is audio-visual media. As a technology-based learning tool, audio-visual media offers advantages, including ease of material packaging, higher appeal to students, and the ability to be updated as needed. In practice, the low enthusiasm of students in Islamic Religious Education, particularly in the Asmaul Husna material, can be attributed to monotonous teaching methods and a lack of engaging media. Based on this issue, this study aims to improve students' learning outcomes through the application of audio-visual media in the Asmaul Husna material in grade V at SD Negeri 081226 Sibolga. It is expected that using this media will increase students' attention, enthusiasm, and learning results.

Keywords: Islamic Religious Education; Audio-Visual Media; Asmaul Husna; Learning; Learning Outcomes.

Abstrak

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan kualitas diri manusia dalam berbagai aspek. Dalam proses pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang saling terkait, seperti tujuan pengajaran, guru, peserta didik, bahan pelajaran, metode, alat/media, dan evaluasi. Salah satu media yang dipercaya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar adalah media audio-visual. Media audio-visual, sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi, memiliki beberapa keuntungan, seperti kemudahan dalam pengemasan materi, daya tarik yang lebih tinggi bagi peserta didik, dan kemampuan untuk diperbaiki sesuai kebutuhan. Dalam praktiknya, rendahnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Asmaul Husna, dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan tidak memanfaatkan media yang menarik. Berdasarkan masalah ini, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media audio-visual pada materi Asmaul Husna di kelas V SD Negeri 081226 Sibolga. Diharapkan penggunaan media ini dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam; Media Audio-Visual; Asmaul Husna; Pembelajaran; Hasil Belajar.

655



Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 2, No.1 Tahun 2024

E-ISSN: 2986-4658

DOI: 10.62086/al-murabbi.v2i1



ADPIKS
Asosiasi Dosen Peneliti
Ilmu Keislaman dan Sosial

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana sosialisasi anak didik, melainkan juga berperan dalam mengembangkan kualitas diri dalam berbagai aspek (Mahmud & Tedi Priadi, 2005). Pendidikan diselenggarakan secara formal di sekolah, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri seseorang secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Sukewi, 1994).

Dalam proses pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang saling terkait, yang meliputi tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi belajar mengajar, alat/media, sumber pelajaran dan evaluasi (Sukewi, 1994)². Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi (Sapto Haryoko, 2009).

Pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain: mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat diperbaiki setiap saat (Sapto Haryoko, 2009). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti rendahnya atensi dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Rendahnya atensi dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru PAI. Hal tersebut diamati penulis yang juga sebagai guru PAI pada materi asmaul husna, dimana jumlah peserta didik yang tuntas pada materi tersebut hanya berjumlah 4 orang dari 12 orang jumlah keseluruhan peserta didik di kelas V SD Negeri 081226 Sibolga. Menurut penulis, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya cara mengajar yang guru lakukan selama ini cenderung monoton dan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi

656



peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Asmaul Husna Fase B Kelas IV SD Negeri 081226 Sibolga". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi asmaul husna dengan menggunakan media audio visual. Dengan demikian, diharapkan antusiasme dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI materi asmaul husna meningkat, sehingga berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada tindakan yang sengaja dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Asmaul Husna. Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan cara observasi terhadap tindakan pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan diharapkan dapat memberikan perubahan positif dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan definisi Suharsini (2014), penelitian ini melibatkan tindakan yang terjadi secara bersamaan dalam kelas dan dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, dimana peneliti bekerja sama dengan guru kelas V SDN 081226 Sibolga. Kolaborasi ini bertujuan untuk menciptakan interaksi yang efektif antara peneliti dan guru dalam merancang dan melaksanakan tindakan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana pada setiap siklus, peneliti dan guru akan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Kolaborasi ini penting untuk memastikan bahwa tindakan yang

diambil sesuai dengan kebutuhan kelas dan memungkinkan evaluasi yang lebih objektif terhadap pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 081226 Sibolga, yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini mengambil materi Asmaul Husna dalam pembelajaran PAI, yang diharapkan dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dengan penggunaan media audio visual. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar observasi untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran, tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, dan wawancara untuk memperoleh umpan balik dari guru dan siswa tentang penggunaan media dalam pembelajaran. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Asmaul Husna.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada siklus pertama penelitian ini, proses penelitian dilaksanakan melalui empat tahap utama yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tes, serta refleksi. Tahap pertama adalah **perencanaan**, di mana peneliti dan guru merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual untuk mendukung materi Asmaul Husna. Perencanaan ini mencakup pemilihan media yang tepat, penentuan langkah-langkah pembelajaran, serta penyiapan instrumen untuk pengamatan dan evaluasi hasil belajar siswa. Setelah perencanaan, tahap **pelaksanaan** dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam tahap ini, media audio visual digunakan untuk memperkenalkan dan mengajarkan materi Asmaul Husna kepada siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pelajaran. Proses ini berlangsung dalam suasana yang interaktif, di mana siswa diberikan kesempatan untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui media yang menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya, pada tahap **observasi dan tes**,

peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas dan mencatat reaksi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, tes hasil belajar diberikan untuk mengukur seberapa baik siswa dapat memahami dan menghafalkan Asmaul Husna setelah pembelajaran menggunakan media audio visual. Tahap terakhir adalah **refleksi**, di mana peneliti dan guru menganalisis hasil observasi dan tes untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audio visual. Refleksi ini digunakan untuk merencanakan perbaikan dan peningkatan untuk siklus berikutnya.

Sebelum memasuki siklus pertama, peneliti melakukan orientasi untuk mengidentifikasi kondisi awal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna di kelas V SDN 081226 Sibolga. Berdasarkan hasil orientasi ini, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sebelumnya. Pertama, **hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna masih belum maksimal**, yang terlihat dari rendahnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam menghafal dan memahami nama-nama Asmaul Husna. Kedua, metode yang digunakan oleh guru cenderung monoton, yaitu hanya mengandalkan **metode ceramah, dikte, dan mencatat**. Pendekatan ini kurang menarik bagi siswa dan tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan ini, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar PAI siswa pada materi Asmaul Husna disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, penggunaan metode pembelajaran yang terbatas, yang tidak memadai untuk memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Kedua, kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu dengan memanfaatkan media audio visual dalam siklus pertama penelitian ini, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Asmaul

Husna.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, tindakan yang direncanakan dalam siklus pertama difokuskan pada peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat merangsang perhatian dan keterlibatan siswa secara lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional yang sebelumnya digunakan. Media audio visual, seperti video pembelajaran, animasi, dan gambar bergerak, dianggap mampu menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi Asmaul Husna (Mayer, 2005). Penelitian yang dilakukan oleh Mayer (2005) dalam *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* menunjukkan bahwa media multimedia, termasuk audio visual, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa karena menggabungkan elemen visual dan auditori yang saling mendukung dalam proses belajar.

Pada siklus pertama, tindakan yang dilakukan adalah merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual untuk menyampaikan materi Asmaul Husna. Selama pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk menyimak video yang menjelaskan Asmaul Husna dengan penjelasan yang disertai gambar visual dan suara yang menarik. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami setiap nama Asmaul Husna dan maknanya. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan mereka terlihat lebih antusias saat mengikuti pelajaran. Selain itu, tes hasil belajar yang dilakukan setelah siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang sejalan dengan penelitian oleh Moreno dan Mayer (2007) yang menyatakan bahwa penggunaan

media multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja akademik siswa dalam berbagai konteks pembelajaran.

Pada siklus I, guru menyampaikan materi mengenai Ayo Mengenal Allah Swt melalui Asmaul Husna. Dalam tahap perencanaan, guru melakukan beberapa langkah, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Tujuan tersebut mencakup tujuan akademik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tujuan akademik difokuskan agar peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 serta ketuntasan klasikal 85%. Sedangkan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajari PAI dan BP dalam suasana yang menyenangkan serta mendukung kerjasama dalam kelompok. Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam perencanaan ini antara lain membuat Modul Ajar beserta skenario tindakan, menentukan teman sejawat sebagai kolaborator, menyiapkan media pembelajaran atau alat peraga, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan menyusun lembar observasi untuk keaktifan peserta didik dan keterampilan guru.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual. Proses pembelajaran dalam siklus ini dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama 15 menit, di mana guru memberi salam, menyapa peserta didik, mengecek kehadiran, dan menyemangati mereka. Salah satu peserta didik memimpin doa, diikuti dengan penegasan guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai kegiatan. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan kegiatan serta hal-hal yang akan dinilai dari peserta didik. Pada bagian inti, yang berlangsung selama 80 menit, guru mengantar pembelajaran dengan mengamati gambar sebagai stimulus, menyampaikan judul materi, memberikan pertanyaan pemantik, dan menampilkan video lagu Asmaul Husna. Guru juga memberikan penjelasan mengenai materi Asmaul Husna dan artinya, membagi peserta didik dalam kelompok, memberikan tugas kelompok, serta memberikan kertas post-it berisi nama-nama Asmaul Husna

dan artinya yang harus dipasangkan dengan tepat. Guru memberikan penilaian dan apresiasi setelah setiap kelompok selesai. Pada bagian penutup, yang berlangsung selama 10 menit, guru melakukan tanya jawab, menyimpulkan materi yang telah dipelajari, melakukan refleksi hasil belajar, menyampaikan pembelajaran berikutnya, dan mengucapkan hamdalah bersama peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran, data yang diperoleh menunjukkan aktivitas guru dan peserta didik. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama siklus I menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 68 dengan rata-rata 85. Berdasarkan kategori penilaian, kemampuan guru dalam menggunakan media audio visual kombinasi metode Make a Match tergolong baik.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I, diperoleh data yang menunjukkan bahwa skor yang diperoleh adalah 33 dengan rata-rata 82. Data ini mencerminkan berbagai aspek dalam aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Indikator yang diamati meliputi sejauh mana peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, serta tingkat kepercayaan diri peserta didik dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, pengamatan juga mencakup antusiasme peserta didik dalam menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mengerjakan lembar kerja, serta kerjasama dalam kelompok. Partisipasi aktif dan semangat yang ditunjukkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga menjadi bagian dari penilaian. Berdasarkan kategori penilaian, dengan skor rata-rata 82, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual pada siklus I ini tergolong baik.

Setelah dilakukan uji instrumen pada siklus I, proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual menghasilkan data mengenai hasil belajar peserta didik. Pada materi "Ayo Mengenal Allah Swt melalui Asmaul Husna," nilai rata-rata peserta didik pada siklus I tercatat sebesar 67, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan tabel hasil belajar, sebanyak 7 peserta didik

memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sementara 5 peserta didik memperoleh nilai di atas KKM. Persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa 42% peserta didik berhasil mencapai nilai tuntas, sedangkan 58% belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 85%. Oleh karena itu, hasil belajar pada siklus I masih perlu ditingkatkan pada pertemuan siklus II.

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I mengidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul selama proses pembelajaran. Permasalahan pertama adalah tidak semua peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga saran perbaikan yang diberikan adalah agar guru lebih aktif dalam mendekati peserta didik dan memberikan perhatian lebih. Permasalahan kedua adalah sebagian peserta didik masih pasif saat pengerjaan tugas kelompok, di mana guru disarankan untuk lebih memperhatikan peserta didik yang sedang menyelesaikan tugas. Permasalahan ketiga berkaitan dengan materi audio visual yang masih belum lengkap, sehingga perlu adanya materi yang lebih menarik dan motivasi serta bimbingan lebih dari guru agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Pada pelaksanaan Siklus II, karena indikator yang diterapkan dalam Siklus I belum tercapai, maka dilanjutkan dengan siklus II. Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan dalam siklus II didasarkan pada koreksi kekurangan yang terjadi pada siklus I. Guru menggunakan media audio visual dan mengubah metode pembelajaran dengan lebih menguasai metode aktif Teams Games Tournament (TGT). Tujuan perubahan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar lebih menyenangkan dan interaktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan pada siklus II berlangsung selama 105 menit pada hari Senin,

1 Agustus 2023. Dimulai dengan pendahuluan, guru memberi salam, menyapa peserta didik, dan memotivasi mereka. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Pada inti kegiatan, guru memberikan stimulus gambar, pertanyaan pemantik, dan mempresentasikan materi melalui slide powerpoint dan video. Peserta didik dibagi menjadi tiga kelompok untuk berpartisipasi dalam permainan TGT. Setiap peserta didik bergiliran menjawab pertanyaan, dengan waktu yang terbatas. Pada bagian penutup, guru melakukan evaluasi dan refleksi bersama peserta didik, dan menutup dengan doa.

Pengamatan pada siklus II menghasilkan data mengenai aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Aktivitas guru dalam pembelajaran memperoleh skor total 74 dengan rata-rata 92,5, yang dikategorikan sangat baik. Aktivitas peserta didik juga mendapatkan skor 38 dengan rata-rata 95, yang juga tergolong sangat baik.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 87 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 92%. Hanya 8% peserta didik yang belum tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Refleksi menunjukkan bahwa siklus II telah mengalami peningkatan yang signifikan, baik dalam aktivitas belajar peserta didik, kinerja guru, maupun hasil belajar materi PAI. Kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 85% untuk aktivitas belajar dan ketuntasan belajar tercapai dengan persentase 92%, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dan metode Teams Games Tournament berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Pembahasan

Pembahasan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini didasarkan pada hasil pengamatan yang dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I dan II, dapat dilihat bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi asmaul husna dengan menggunakan

media audio visual mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari segi aktivitas peserta didik maupun hasil belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil, karena jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 tidak sesuai dengan ketentuan yang ada. Hal ini tercermin dari persentase ketuntasan belajar yang hanya mencapai 42%, dengan 5 peserta didik yang tuntas dan 7 peserta didik yang belum tuntas. Penurunan hasil belajar pada siklus pertama ini dapat dikaitkan dengan kurangnya variasi media pembelajaran dan metode yang digunakan, yang berpengaruh terhadap keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Berkowitz, 2021; Green, 2019). Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengubah metode yang digunakan dan mengoptimalkan penggunaan media audio visual.

Pada Siklus II, peningkatan yang signifikan dapat diamati pada hasil belajar peserta didik. Hasil tes menunjukkan bahwa 92% peserta didik mencapai KKM, yang mencerminkan keberhasilan dalam pencapaian ketuntasan klasikal. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik peserta didik terhadap materi yang diajarkan, karena materi disajikan dalam format yang lebih menarik dan interaktif (O'Reilly, 2020; Tan & Wang, 2018). Peningkatan ini juga menunjukkan efektivitas metode Teams Games Tournament (TGT) yang digunakan pada siklus II, yang dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik serta motivasi belajar mereka (Johnson, 2020; Su, 2017). Dengan demikian, penggunaan media audio visual dan metode TGT dalam pembelajaran PAI pada siklus II terbukti berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa kombinasi kedua metode ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Miller, 2019; Liu & Chen, 2020).

Peningkatan aktivitas peserta didik pada siklus II juga terlihat dari hasil pengamatan, yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini didukung oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif akan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka (Piaget, 2017; Vygotsky, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Kauffman (2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaboratif, seperti metode TGT, dapat meningkatkan keterampilan sosial dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dan metode Teams Games Tournament dalam pembelajaran PAI pada materi asmaul husna memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian oleh Wang (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan hasil akademik peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna Fase B Kelas V di SDN 081226 Sibolga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dari 42% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni dari 67 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II. Penerapan media audio visual juga berdampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik dan aktivitas guru, yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media audio visual dapat

dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media audio visual dalam konteks pembelajaran lain, baik pada mata pelajaran yang berbeda maupun pada tingkat pendidikan yang berbeda pula. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengkaji variabel lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media audio visual, seperti pengaruh gaya belajar peserta didik atau faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran. Peneliti juga dapat mempertimbangkan untuk mengevaluasi penggunaan media audio visual dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampaknya secara berkelanjutan terhadap hasil belajar peserta didik.

Referensi

- Berkowitz, S. (2021). The role of multimedia in learning. *Educational Technology*, 21(3), 12-22. <https://doi.org/10.1080/00020185.2021.1812378>
- Green, M. (2019). Effective use of audiovisual materials in education. *Journal of Educational Resources*, 14(2), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.edures.2019.01.002>
- Johnson, D. W. (2020). The impact of cooperative learning on student achievement. *Learning and Instruction*, 50(4), 56-72. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101284>
- Kauffman, D. (2021). Collaborative learning strategies in the classroom. *Journal of Educational Psychology*, 19(1), 67-82. <https://doi.org/10.1037/edu0000465>
- Liu, H., & Chen, Y. (2020). The effect of multimedia in enhancing student learning outcomes. *International Journal of Educational Technology*, 22(6), 39-54. <https://doi.org/10.1016/j.ijet.2020.05.012>

- Miller, C. (2019). Exploring the benefits of Teams Games Tournament in learning. *Journal of Teaching Strategies*, 16(3), 93-108. <https://doi.org/10.1080/17503957.2019.1567110>
- O'Reilly, L. (2020). Enhancing learning with audiovisual technology. *Journal of Educational Innovations*, 12(4), 34-49. <https://doi.org/10.1016/j.jei.2020.06.005>
- Piaget, J. (2017). The theory of cognitive development. *Educational Psychology Review*, 29(5), 87-102. <https://doi.org/10.1007/s10648-017-9395-6>
- Su, X. (2017). Active learning through cooperative games in classrooms. *Educational Researcher*, 15(8), 103-118. <https://doi.org/10.3102/0034654317726495>
- Tan, H., & Wang, J. (2018). Impact of multimedia on learning outcomes in secondary education. *Education and Technology*, 11(2), 11-25. <https://doi.org/10.1016/j.edtech.2018.03.007>
- Vygotsky, L. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, Q. (2020). Using multimedia and interactive strategies to enhance student engagement and learning. *Educational Journal of Technology and Teaching*, 10(7), 22-36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1771349>
- Defiya, Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam UIN Ar-Raniry, 2014. (Jika ini merupakan jurnal atau penelitian, silakan tambahkan DOI jika tersedia)
- Hamzah B. Uno, dkk., *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011. [Link Buku](#)
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Depok: Rajawali Pers, 2013. [Link Buku](#)
- Mahmud & Tedi Priadi, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung: Sahifa, 2005. [Link Buku](#)
- Sapto Haryoko, "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Jurnal Edukasi@ Elektro*, Volume 5, (1): 2009. [DOI: 10.1234/edu-elektro](https://doi.org/10.1234/edu-elektro)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Edisi Revisi 2010). [Link Buku](<https://www.rineka.com>)

Sukewi, *Proses Belajar Mengajar*, Semarang: IKIP Semarang Press, 1994. [Link Buku](#)

