

Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Islam ada Materi Asmaul Husna Pada Siswa di SD Negeri 1 Trienggadeng

Fitriani ✉, SD Negeri 1 Trienggadeng, Indonesia
Isna Setia Funna, SD Negeri 7 Trienggadeng, Indonesia

✉ fitriani01986@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Asmaul Husna melalui penerapan media pembelajaran audio-visual di kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng, Kabupaten Pidie Jaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya perhatian dan antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran PAI yang berdampak pada capaian hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 12 peserta didik yang terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keaktifan belajar dan hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa adalah 67 dengan tingkat ketuntasan 42%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87 dengan ketuntasan 92%. Peningkatan tersebut juga diikuti dengan meningkatnya aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran yang mencapai kategori sangat baik. Kesimpulannya, penggunaan media audio-visual terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna, serta mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi Asmaul Husna.

Keywords: Pendidikan Agama Islam, Media Audio-Visual, Asmaul Husna

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia dalam mengembangkan kualitas diri di berbagai aspek kehidupan. Sebagai suatu proses yang terencana, pendidikan bertujuan untuk membentuk perubahan yang terarah dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik (Mahmud & Priadi, 2005). Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran menjadi aktivitas utama yang menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Komponen utama dalam pembelajaran meliputi pendidik, peserta didik, tujuan, materi, strategi, media, serta evaluasi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik secara efektif. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran merupakan segala alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar mempermudah siswa memahami materi.

Dalam pembelajaran PAI, penggunaan media memiliki nilai strategis karena dapat mempermudah internalisasi nilai-nilai keagamaan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Namun, di lapangan masih banyak guru yang mengandalkan metode ceramah secara dominan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan minat belajar siswa (Sukewi, 1994). Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Trienggadeng, ditemukan bahwa dari 12 peserta didik, hanya 4 orang yang mencapai nilai di atas KKM untuk materi Asmaul Husna. Kondisi ini menunjukkan rendahnya hasil belajar yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik.

Rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran menjadi sinyal perlunya inovasi pembelajaran yang dapat mengaktifkan partisipasi siswa. Menurut Haryoko (2009), media

audio-visual dapat menjadi alternatif efektif karena menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman konsep. Pembelajaran yang mengandalkan media visual seperti video dan animasi memungkinkan siswa belajar secara lebih kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan teori kognitif Bruner (1966) yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik terlibat secara aktif dalam pengalaman visual dan simbolik.

Selain itu, teori belajar sosial Bandura (1997) juga menegaskan pentingnya model pembelajaran berbasis observasi. Dengan melihat tayangan video, peserta didik dapat meniru perilaku positif dan memahami makna nilai-nilai Islam, termasuk dalam mengenal sifat-sifat Allah Swt. melalui Asmaul Husna. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual tidak hanya membantu aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan ranah afektif dan psikomotorik peserta didik.

Media pembelajaran audio-visual juga berkontribusi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Mayer (2001), dalam teori multimedia learning, penggunaan kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan. Media video yang menampilkan lagu-lagu Asmaul Husna misalnya, dapat membantu siswa menghafal dan memahami arti setiap nama Allah Swt. dengan cara yang menyenangkan.

Permasalahan rendahnya hasil belajar dalam materi Asmaul Husna menuntut guru untuk mencari solusi inovatif yang dapat mengaktifkan peserta didik. Penggunaan media audio-visual dipandang relevan karena menyesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang menyukai visualisasi dan aktivitas belajar berbasis gambar dan suara. Hal ini diperkuat oleh pendapat Heinich et al. (2002) bahwa media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran modern.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rijal (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar dari 53,43 menjadi 76,25 setelah dua siklus. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Rupawati (2017) pada pembelajaran ekonomi, di mana penggunaan media video meningkatkan ketuntasan belajar dari 70,37% menjadi 88,89%. Hal ini menunjukkan bahwa media audio-visual dapat diterapkan secara lintas mata pelajaran dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini menjadi penting karena memberikan kontribusi empiris terhadap penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan agama di sekolah dasar. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media audio-visual dalam pembelajaran PAI serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng pada materi Asmaul Husna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital (Hamzah & Uno, 2011; Kunandar, 2013).

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata di kelas. PTK dipilih karena memungkinkan guru berperan sebagai peneliti dalam mengamati, menganalisis, dan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan masalah yang muncul di kelas (Kemmis & McTaggart, 1988). Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna siswa kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng. Melalui pendekatan ini, guru dapat melakukan refleksi terhadap proses

pembelajaran dan membuat inovasi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna (Hopkins, 2008).

Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus dilaksanakan secara berurutan dan berulang untuk memperoleh perbaikan berkelanjutan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan penggunaan media audio-visual berupa video pembelajaran Asmaul Husna yang menarik dan interaktif. Guru menyiapkan instrumen penelitian, termasuk lembar observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta panduan wawancara. Tahap pelaksanaan melibatkan implementasi pembelajaran dengan memutar video yang berisi materi Asmaul Husna, disertai penjelasan guru dan kegiatan diskusi kelompok kecil. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator mencatat keterlibatan siswa, antusiasme, serta perubahan perilaku belajar yang muncul. Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya (Arikunto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng, yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa kelas ini mengalami kesulitan dalam memahami materi Asmaul Husna dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah berdasarkan hasil observasi awal. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing dalam dua pertemuan. Lokasi penelitian berada di SD Negeri 1 Trienggadeng, Kabupaten Pidie Jaya, yang memiliki karakteristik lingkungan belajar yang cukup kondusif dan dukungan sarana multimedia dasar seperti proyektor dan pengeras suara yang memungkinkan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, termasuk perhatian siswa terhadap video, keterlibatan dalam diskusi, dan respons terhadap pertanyaan guru. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa untuk menggali tanggapan mereka mengenai pengalaman belajar menggunakan media audio-visual. Dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas pembelajaran, termasuk foto kegiatan dan catatan hasil refleksi. Kombinasi teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, soal tes hasil belajar, dan pedoman wawancara. Lembar observasi dirancang untuk menilai sejauh mana guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai rencana dan bagaimana siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dan uraian singkat yang mengukur kemampuan siswa dalam mengenal, menghafal, dan memahami makna Asmaul Husna. Pedoman wawancara disusun untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa serta persepsi mereka terhadap manfaat penggunaan media audio-visual. Validitas instrumen diuji melalui uji pakar dengan melibatkan dosen dan guru berpengalaman untuk memastikan kesesuaian isi instrumen terhadap tujuan penelitian (Gay, Mills, & Airasian, 2012).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap nilai tes hasil belajar dengan menghitung rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, dan peningkatan nilai dari siklus ke siklus. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua indikator utama, yaitu hasil belajar dan aktivitas siswa. Tindakan dianggap berhasil apabila rata-rata hasil belajar siswa mencapai atau melampaui KKM 70 dengan ketuntasan klasikal minimal 85%, serta minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan aktivitas belajar yang mencakup perhatian, keaktifan bertanya, dan keterlibatan dalam diskusi. Indikator keberhasilan ini mengacu pada panduan penelitian tindakan kelas menurut Mulyasa (2013), yang menekankan pentingnya peningkatan aspek proses dan hasil belajar secara simultan.

Kolaborasi antara peneliti dan guru kelas menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Guru berperan aktif dalam perencanaan dan refleksi tindakan, sementara peneliti berperan sebagai fasilitator dan pengamat. Kemitraan ini memastikan tindakan yang dilakukan relevan dengan kondisi riil kelas dan memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran inovatif berbasis media audio-visual (Johnson, 2012).

RESULTS

Hasil penelitian ini menguraikan temuan empiris dari penerapan media pembelajaran audio-visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Asmaul Husna di kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus menunjukkan peningkatan baik dalam hasil belajar maupun aktivitas siswa. Hasil ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media audio-visual memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta hasil belajar secara keseluruhan.

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran berfokus pada pengenalan materi Asmaul Husna menggunakan video pembelajaran yang berisi lagu dan animasi mengenai nama-nama Allah Swt. Guru memutar video melalui proyektor sambil memberikan penjelasan kontekstual terhadap makna setiap Asmaul Husna. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan, terutama saat bagian lagu dinyanyikan bersama. Namun, keterlibatan aktif dalam diskusi masih terbatas; hanya sekitar 60% siswa yang menunjukkan perhatian penuh dan keberanian bertanya. Berdasarkan hasil tes formatif, nilai rata-rata siswa adalah 67 dengan tingkat ketuntasan 42%, atau hanya 5 dari 12 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Dari segi pelaksanaan, guru telah menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan cukup baik, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti pengelolaan waktu dan kejelasan instruksi dalam sesi diskusi (Arsyad, 2014).

Refleksi terhadap siklus I menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan stimulus tambahan untuk mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Guru memutuskan untuk memperbaiki strategi pada siklus II dengan menambahkan aktivitas interaktif berbasis video, seperti kuis singkat setelah pemutaran video dan diskusi kelompok kecil. Guru juga memberikan penghargaan sederhana bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Berdasarkan prinsip reinforcement, penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat perilaku positif (Skinner, 1953). Selain itu, guru berusaha menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa, sesuai teori zone of proximal development dari Vygotsky (1978), agar siswa dapat belajar lebih optimal dengan bimbingan yang tepat.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan struktur kegiatan yang lebih variatif. Guru memulai pelajaran dengan memutar video Asmaul Husna yang menampilkan kombinasi visualisasi makna setiap nama Allah dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, siswa dibagi menjadi tiga kelompok kecil untuk mendiskusikan pesan yang terkandung dalam video dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Aktivitas ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa; hampir semua siswa tampak aktif menyampaikan pendapat dan menanggapi ide teman sekelasnya. Observasi

menunjukkan bahwa 90% siswa menunjukkan perhatian penuh, sementara keterlibatan dalam diskusi meningkat menjadi 85%.

Hasil tes formatif pada akhir siklus II memperlihatkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata kelas naik menjadi 87, dengan tingkat ketuntasan mencapai 92% atau 11 dari 12 siswa melampaui KKM. Analisis kuantitatif menunjukkan peningkatan ketuntasan sebesar 50% dari siklus I ke siklus II. Hasil ini sejalan dengan pandangan Mayer (2001) dalam teori multimedia learning yang menyatakan bahwa integrasi teks, suara, dan gambar mampu memperkuat pemahaman dan memori jangka panjang siswa. Penggunaan video Asmaul Husna memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman multisensori yang menarik dan bermakna, sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah diingat dan diterapkan.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat pada aspek pemahaman konseptual. Siswa tidak hanya mampu menyebutkan nama-nama Asmaul Husna, tetapi juga dapat menjelaskan makna dan memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat mendiskusikan nama "Ar-Rahman" (Maha Pengasih), siswa mampu mengaitkannya dengan perilaku saling membantu dan menyayangi antar teman. Hal ini menunjukkan bahwa media audio-visual tidak hanya membantu penguasaan kognitif, tetapi juga mendukung internalisasi nilai-nilai afektif (Bandura, 1997).

Dari hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video membuat mereka lebih mudah memahami dan menghafal Asmaul Husna. Mereka juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa mengaku termotivasi untuk belajar karena dapat melihat langsung visualisasi dari sifat-sifat Allah melalui gambar dan animasi. Hal ini memperkuat argumen Bruner (1966) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika disajikan melalui representasi visual yang konkret dan simbolik.

Observasi terhadap aktivitas guru juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II, guru mampu mengelola waktu dengan lebih baik, memberikan instruksi yang jelas, serta menggunakan media secara maksimal sesuai skenario pembelajaran. Skor observasi aktivitas guru meningkat dari kategori "baik" menjadi "sangat baik". Menurut Heinich et al. (2002), efektivitas media sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam skenario pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media audio-visual turut berkontribusi terhadap keberhasilan tindakan.

Analisis kualitatif menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa yang signifikan. Siswa menjadi lebih percaya diri untuk berbicara, aktif dalam bertanya, serta menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap materi pelajaran. Aktivitas ini mencerminkan penerapan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Fosnot, 2005). Selain itu, peningkatan keaktifan siswa juga berdampak pada suasana kelas yang lebih kondusif dan kolaboratif.

Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media audio-visual berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar PAI, khususnya dalam materi Asmaul Husna. Secara keseluruhan, penerapan media ini tidak hanya memperbaiki aspek kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kemampuan berpikir reflektif dan komunikatif. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Rijal (2019) dan Rupawati (2017) yang menunjukkan efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan prestasi akademik dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media audio-visual dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif yang relevan untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar.

DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SD Negeri 1

Trienggadeng. Peningkatan nilai rata-rata dari 67 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak keagamaan secara lebih konkret. Hasil ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2001), bahwa penggabungan unsur audio dan visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa karena informasi diterima melalui dua saluran sensorik utama — pendengaran dan penglihatan. Dengan memanfaatkan video yang menampilkan lagu, gambar, dan teks, siswa dapat mengaitkan simbol verbal dengan visualisasi nyata, sehingga materi Asmaul Husna menjadi lebih bermakna.

Penggunaan media audio-visual juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Keller (1987) dalam ARCS Model of Motivation, daya tarik pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penyajian materi yang menarik (Attention), relevan dengan pengalaman siswa (Relevance), menumbuhkan rasa percaya diri (Confidence), dan memberikan kepuasan belajar (Satisfaction). Dalam penelitian ini, aspek perhatian muncul melalui ketertarikan siswa terhadap video yang menampilkan animasi dan musik; aspek relevansi terlihat ketika siswa dapat mengaitkan sifat-sifat Allah dengan perilaku sehari-hari; aspek kepercayaan diri tampak dari keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab; sedangkan aspek kepuasan muncul ketika siswa berhasil menghafal dan memahami makna Asmaul Husna dengan baik. Temuan ini mendukung pendapat Hamalik (2002) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan semangat belajar dan mengurangi kebosanan siswa terhadap materi yang dianggap sulit.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi dari siklus ke siklus juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media audio-visual sejalan dengan prinsip-prinsip student-centered learning. Dalam pendekatan ini, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media dan diskusi bersama teman sebaya. Menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif anak karena memungkinkan mereka membangun pemahaman melalui kolaborasi. Dalam pembelajaran ini, video Asmaul Husna berfungsi sebagai stimulus awal yang memantik diskusi, sementara peran guru adalah memfasilitasi eksplorasi ide dan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan reflektif, bukan sekadar penyampaian informasi satu arah.

Selain aspek kognitif, media audio-visual juga memiliki dampak positif terhadap aspek afektif dan psikomotorik siswa. Lagu-lagu Asmaul Husna yang ditayangkan dalam video membantu siswa menghafal nama-nama Allah dengan irama yang menyenangkan, sementara visualisasi gambar dan animasi memperkuat pemahaman makna dari setiap sifat Allah. Menurut teori dual coding dari Paivio (1986), informasi yang disajikan secara verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan diingat karena melibatkan dua sistem kognitif yang saling melengkapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal secara mekanis, tetapi memahami makna yang terkandung dalam setiap Asmaul Husna dan mampu meneladani nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan tujuan utama pembelajaran PAI, yaitu mengembangkan pengetahuan agama sekaligus membentuk akhlak mulia (Mulyasa, 2013).

Hasil observasi menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh strategi penguatan (reinforcement) yang diberikan guru selama pembelajaran. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, sehingga menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Teori penguatan dari Skinner (1953) menjelaskan bahwa perilaku positif siswa dapat diperkuat melalui pemberian penghargaan atau umpan balik positif, yang pada gilirannya mendorong siswa lain untuk meniru perilaku tersebut. Dalam konteks pembelajaran ini, penghargaan sederhana seperti pujian atau tepuk tangan terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat motivasi belajar.

Pembelajaran berbasis media audio-visual juga mendukung prinsip pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning). Dengan menampilkan contoh konkret penerapan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari, video membantu siswa memahami keterkaitan antara ajaran agama dan realitas sosial. Johnson (2002) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman hidup mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif. Misalnya, siswa dapat melihat visualisasi perilaku kasih sayang, kejujuran, dan keadilan yang menggambarkan makna dari nama-nama Allah seperti "Ar-Rahman", "Al-Amin", dan "Al-Adl". Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai moral dan spiritual.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar. Rijal (2019) menemukan bahwa penerapan video pembelajaran pada materi akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa dari 53,43 menjadi 76,25 setelah dua siklus. Sementara itu, Rupawati (2017) melaporkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan ketuntasan belajar dari 70,37% menjadi 88,89%. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa media audio-visual dapat diterapkan lintas bidang studi, termasuk dalam pembelajaran PAI, karena memberikan stimulus multiindera yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dari segi implementasi, keberhasilan penerapan media audio-visual dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Heinich et al. (2002) menekankan bahwa efektivitas media sangat bergantung pada sejauh mana guru mampu mengintegrasikannya dalam skenario pembelajaran secara sistematis. Dalam penelitian ini, guru tidak hanya memutar video sebagai tontonan pasif, tetapi menggunakannya sebagai pemicu diskusi, sumber evaluasi, dan alat refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran akan memberikan dampak maksimal apabila digunakan secara terarah dan disertai strategi pedagogis yang tepat.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru PAI dan praktisi pendidikan dasar. Pertama, media audio-visual dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi keagamaan yang sering dianggap sulit atau abstrak. Kedua, penggunaan media ini dapat membantu guru mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Ketiga, pendekatan ini mendukung pembentukan karakter islami siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis media audio-visual tidak hanya relevan dalam meningkatkan hasil akademik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan sikap religius dan moral peserta didik (Hmelo-Silver, 2004).

CONCLUSION

Penelitian tindakan kelas ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna di kelas V SD Negeri 1 Trienggadeng. Penerapan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 67 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 42% menjadi 92%. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran. Bagi guru, hasil penelitian ini merekomendasikan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya media audio-visual, sebagai sarana inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru disarankan merancang pembelajaran yang kontekstual, menggunakan media yang relevan, dan memberikan kesempatan bagi siswa

untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara mandiri. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian ini pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperkuat temuan mengenai efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENCES

- Afriati, I., Siregar, R. S., Fonna, A., & Muna, Z. (2025). Effectivity of Inductive Method in Learning Nahwu-Sharaf at MIN 3 Banda Aceh City. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i2.738>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D., Lubis, A. H., & Dasopang, H. R. (2022). How do Millennial Parents Internalize Islamic Values in Their Early Childhood in the Digital Era? *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 697–708.
- Dasopang, M. D., Nasution, I. F. A., & Lubis, A. H. (2023). The Role of Religious and Cultural Education as A Resolution of Radicalism Conflict in Sibolga Community. *HTS Theological Studies*, 79(1), 1–7.
- Elisayah, Nur, Islami Fatwa, Dinda Adha Hutabarat, and Zaharatul Humaira. 2024. “Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe.” *PUSAKA: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):29–37. doi:10.62945/pusaka.v1i2.164.
- Erawadi, E., Hamka, H., & Juliana, F. (2017). The Analysis of Student’s Stressed Syllables Mastery at Sixth Semester of TBI in IAIN Padangsidempuan. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 5(1), 44–57.
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literasi Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Hamka, H. (2023). The Role of Principals on Teacher Performance Improvement in a Suburban School. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 371–380.
- Hamka, H., Suen, M.-W., Anganthi, N. R. N., Haq, A. H. B., & Prasetyo, B. (2023). The Effectiveness of Gratitude Intervention in Reducing Negative Emotions in Sexual Abuse Victims. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(2), 227–240.
- Harahap, S. M., & Hamka, H. (2023). Investigating the Roles of Philosophy, Culture, Language and Islam in Angkola’s Local Wisdom of ‘Dalihan Na Tolu.’ *HTS Teologiese Studies/Theological Studies*, 79(1), 8164.
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together. *FORUM PAEDAGOGIK*, 11(2), 127–143.
- Lubis, A. H. (2023). The Interactive Multimedia Based on Theo-Centric Approach as Learning Media during the Covid-19 Pandemic. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 210–222.

- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780–791.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Lubis, A. H., Dasopang, M. D., Ramadhini, F., & Dalimunthe, E. M. (2022). Augmented Reality Pictorial Storybook: How does It Influence on Elementary School Mathematics Anxiety? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(1), 41–53.
- Lubis, A. H., Yusup, F., Dasopang, M. D., & Januariyansah, S. (2021). Effectivity of Interactive Multimedia with Theocentric Approach to the Analytical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(2), 215–226.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 1–8.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Ningsih, Y. S., Mulia, M., & Lubis, A. H. (2023). Development of Picture Storybooks with TheoAnthropoEco Centric Approach for Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1888–1903.
- Nurhidayah, I., Asifah, L., & Rosidin, U. (2021). Pengetahuan , Sikap dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar. 13(1), 61–71. <https://doi.org/10.32528/ijhs.v13i1.4864>
- Peptiyanti, I., Ahmad, A., Dzaky, M., Fauziah, S. N., Rendi, & Puspitasari, P. (2023). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan harmonisasi antara masyarakat dan sekolah. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 269–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.22021/pacu.v3i1.411>
- Putra, Meiyaldi Eka, Fajar Maulana, Ramanda Rizky, and Islami Fatwa. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Model Perkuliahan Problem Based Instruction (PBI) Mata Kuliah Gambar Teknik.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 10(1):22–30. doi:10.36706/jptm.v10i1.20850.
- Rahmah, S., & Lubis, A. H. (2024). Problem Posing as a Learning Model to Improve Primary School Students’ Mathematics Learning Outcomes in Gayo Lues. *Journal of Indonesian Primary School*, 1(4), 93–104.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ranisa, R., Erawadi, E., & Hamka, H. (2018). Students’ Mastery in Identifying Adverbs at Grade VIII SMPN 2 Batang Toru Tapanuli Selatan. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL: English Journal for Teaching and Learning*, 6(2), 241–252.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188–201.
- Santi, Undang, & Kasja. (2023). Peran Guru PAI dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16078–16084. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8918>

- Sinaga, Nurul Afni, Fitri Ayu Ningtiyas, Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, and Islami Fatwa. 2023. "The Effect of Deductive-Inductive Learning Approach on Creative Thinking Ability and Learning Motivation." *Journal of Educational Research and Evaluation* 6(2):123–34. doi:10.24114/paradikma.v16i2.46952.
- Siraj, S., M. Yusuf, I. Fatwa, F. Rianda, and M. Mulyadi. 2023. "Pengembangan Model Pembelajaran Reflektif Berbasis Unity of Sciences Bagi Calon Guru Sekolah Menengah Kejuruan Profesional." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6(4):2030–38.
- Siregar, N., & Siregar, R. S. (2025). Analysis of numeracy literacy of junior high school students in AKM questions: Learning strategies based on higher order thinking skills at SMP Negeri 5 Tapung Hilir. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 2(1), 359–367. <https://doi.org/10.62945/jpgi.v2i1.720>
- Siregar, R. S. (2024). *Fiqhu Al-Akbār: Taḥqī An-Naṣ Wa Taḥlīlu’Afkārihi*. UIN Ar-Raniry Fakultas Adab dan Humaniora.
- Siregar, R. S. (2024). Students' Preferences for Varied Learning Methods: An Empirical Study of the Effectiveness and Appeal of Diverse Instructional Approaches. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 1(2), 140–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jpgi.v1i2.679>
- Siregar, R. S. (2025). The Influence of Social Media as a Learning Resource on the Academic Behavior of Junior High School Adolescents. *KOGNITIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 21–28.
- Siregar, R. S. (2025a). Arabic Language Learning Culture in Salaf Islamic Boarding Schools: An Ethnographic Study of Linguistic Punishment Practices and Traditions. *ETNOPELAGOGI: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v2i2.722>
- Siregar, R. S. (2025b). Evaluation of the Implementation of the Reading Literacy Program at SD Negeri 100190 Tarutung Bolak. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(1), 240–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jips.v2i1.723>
- Siregar, R. S. (2025c). Improving the Arabic Writing Skills of Students through the Application of Contextual Learning Methods at Dayah Irsyadul Abidin Qurani. *Indonesian Journal of Education and Social Humanities*, 2(1), 358–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i1.726>
- Siregar, R. S. (2025d). Principles of Subject-Based Arabic Curriculum Development: Language Skills Integration and Contextual Relevance. *DEEP LEARNING: Journal of Educational Research*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/deeplearning.v1i2.229>
- Siregar, R. S. (2025e). Students' Cognitive Difficulties in Mastering the Nahwu Rules: A Descriptive Study at SMP IT Al Farabi Bilingual School. *Jurnal Cendekia Islam Indonesia*, 1(2), 10–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.62945/jcii.v1i2.216>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.