



Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Materi Asmaul Husna di SD Negeri 23 Bandar Baru

Pitra Yulianti ✉, SD Negeri 23 Bandar Baru, Indonesia

Wardiani, SD Negeri 7 Bandar Baru, Indonesia

✉ ridwan026@guru.sd.belajar.id

Abstract: Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang penerapan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna di kelas V SDN 23 Bandar Baru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual terbukti efektif dalam mempermudah guru mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal yang meningkat dari 42% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II, serta nilai rata-rata kelas yang naik signifikan dari 67 pada siklus I menjadi 87 pada siklus II, sehingga target yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal 85% dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) per individu sebesar 70, berhasil tercapai. Selain itu, keaktifan belajar peserta didik meningkat melalui penerapan media audio visual dalam materi “Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah (Asmaul Husna)”, di mana guru mampu merangsang partisipasi siswa melalui kerja sama antar kelompok dan memantau aktivitas mereka sehingga permasalahan yang muncul dapat segera diatasi; hal ini terlihat dari peningkatan jumlah skor dan nilai rata-rata aktivitas siswa dari 33 dengan nilai rata-rata 82 pada siklus I menjadi 38 dengan nilai rata-rata 95 pada siklus II. Penerapan media audio visual juga berdampak pada peningkatan aktivitas guru, dibuktikan dengan peningkatan skor observasi dari 68 dengan nilai rata-rata 85 pada siklus I menjadi 74 dengan nilai rata-rata 92,5 pada siklus II, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan bermakna bagi semua pihak.

Keywords: Audio visual, Hasil Belajar, Asmaul Husna

Received Agustus 19, 2024; **Accepted** November 21, 2024; **Published** Desember 30, 2024

Published by Barkah Publishing © 2024.

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sarana strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui pendidikan, manusia diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal dan berkontribusi bagi masyarakat serta peradaban. Dalam konteks sekolah dasar, pendidikan memiliki peran fundamental karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Mahmud dan Priadi (2005), pendidikan harus diarahkan pada usaha sadar untuk membimbing, melatih, dan membentuk manusia agar berkembang secara menyeluruh.

Namun, dalam praktik pembelajaran sering kali ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi dan capaian hasil belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk menambah pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Fakta di kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna masih rendah, di mana dari 12 siswa hanya 4 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi dan media pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa mampu memahami materi secara lebih baik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Arsyad (2014) menyebutkan bahwa media merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu jenis media yang kini semakin relevan digunakan adalah media audio visual. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar bergerak sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Menurut Haryoko (2009), pemanfaatan audio visual dapat meningkatkan motivasi, memperjelas materi abstrak, serta mendorong interaksi belajar yang lebih hidup. Dengan demikian, penggunaan media audio visual diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar siswa di SDN 23 Bandar Baru.

Pembelajaran PAI, khususnya pada materi Asmaul Husna, sangat menekankan pada aspek pengenalan sifat-sifat Allah melalui nama-nama-Nya yang indah. Materi ini penting dipahami oleh siswa sejak dini agar dapat menumbuhkan kesadaran spiritual dan akhlak yang mulia. Akan tetapi, metode ceramah yang masih sering digunakan guru membuat siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat dalam proses belajar. Sejalan dengan pandangan Suprijanto (2005), media audio visual mampu mencakup aspek auditif (pendengaran) dan visual (penglihatan) secara bersamaan sehingga memberikan dampak lebih besar terhadap pemahaman siswa.

Pentingnya penerapan media pembelajaran inovatif juga ditegaskan oleh Hmelo-Silver (2004) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis pengalaman dapat mendorong siswa berpikir kritis dan membangun pemahaman yang lebih dalam. Ketika guru menggunakan video atau animasi dalam menyampaikan materi Asmaul Husna, siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat dan mengaitkan informasi dengan pengalaman visual. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar. Rijal (2019), misalnya, menemukan bahwa penggunaan media video pada pembelajaran Rukun Iman di Banda Aceh dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan dari 53,43 pada siklus awal menjadi 76,25 pada siklus berikutnya. Demikian pula Rupawati (2017) melaporkan bahwa media audio visual dalam pembelajaran ekonomi di Surakarta mampu meningkatkan ketuntasan klasikal siswa dari 70,37% menjadi 88,89%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media audio visual relevan diterapkan di berbagai mata pelajaran, termasuk PAI.

Kondisi rendahnya capaian hasil belajar pada materi Asmaul Husna di SDN 23 Bandar Baru mendorong peneliti untuk menerapkan media audio visual sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mengintegrasikan media ini, guru diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan keaktifan mereka selama proses belajar. Sapto Haryoko (2009) menekankan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan alternatif efektif untuk mengoptimalkan capaian pembelajaran karena sesuai dengan karakter generasi yang akrab dengan teknologi.

Selain itu, penelitian ini memiliki signifikansi praktis dan teoretis. Secara teoretis, penelitian ini menambah khazanah pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai efektivitas media audio visual. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak seperti Asmaul Husna. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya menjawab masalah rendahnya hasil belajar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Asmaul Husna di kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru. Tujuan spesifik penelitian adalah: pertama, meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai ketuntasan klasikal minimal 85% dengan KKM 70; kedua, meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media audio visual yang interaktif; dan ketiga, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media inovatif selama pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa penerapan media audio visual menjadi strategi efektif dalam memperbaiki proses pembelajaran PAI, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan kesadaran religius siswa sejak dini.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam pembelajaran sehari-hari dan bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi untuk meningkatkan pemahaman dan kualitas praktik yang dijalankannya. Dengan demikian, PTK memungkinkan guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti yang merefleksikan tindakannya.

Desain penelitian ini mengikuti model siklus PTK yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, guru menerapkan media audio visual melalui video pembelajaran lagu Asmaul Husna dipadukan dengan metode Make a Match. Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan memadukan media audio visual dengan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih interaktif.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 12 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Subjek dipilih karena kelas tersebut menunjukkan permasalahan rendahnya hasil belajar PAI, khususnya pada materi Asmaul Husna, di mana hanya 4 siswa yang mencapai KKM 70 dari total 12 siswa sebelum tindakan. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 23 Bandar Baru, Kabupaten Pidie Jaya, Aceh.

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran audio visual, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada materi Asmaul Husna. Dalam konteks PTK, hubungan antara kedua variabel ini diuji melalui penerapan tindakan secara berulang dalam siklus hingga mencapai perbaikan yang diinginkan (Sugiyono, 2016).

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik agar data yang diperoleh lebih valid dan komprehensif. Pertama, observasi digunakan untuk merekam aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi berisi indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan. Menurut Creswell (2012), observasi memungkinkan peneliti mendapatkan data langsung terkait interaksi dan perilaku yang terjadi di kelas. Kedua, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur capaian kognitif siswa setelah tindakan pada setiap siklus. Tes diberikan dalam bentuk soal isian yang berjumlah lima butir, dengan alokasi waktu 30 menit. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa daftar hadir, catatan lapangan, serta foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian mencakup lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan soal tes hasil belajar. Validitas instrumen dilakukan dengan mengacu pada indikator kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum PAI kelas V. Soal tes dikembangkan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap makna dan praktik Asmaul Husna. Lembar observasi guru menilai aspek keterampilan mengajar, penggunaan media,

serta interaksi dengan siswa. Sedangkan lembar observasi siswa menilai partisipasi aktif, kerja sama kelompok, antusiasme, dan kemandirian dalam pembelajaran.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil tes dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar dengan membandingkan skor yang diperoleh siswa terhadap skor maksimal. Kriteria keberhasilan ditetapkan apabila minimal 85% siswa mencapai nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Menurut Arikunto (2016), ketuntasan klasikal dianggap tercapai apabila sekurang-kurangnya 85% siswa berhasil mencapai standar KKM. Selain itu, data observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menghitung skor rata-rata yang diperoleh berdasarkan rubrik penilaian. Analisis kualitatif dilakukan melalui refleksi hasil observasi untuk menilai kelebihan dan kekurangan tindakan pada setiap siklus.

Kriteria keberhasilan penelitian ini meliputi tiga aspek utama. Pertama, hasil belajar siswa meningkat hingga mencapai ketuntasan klasikal minimal 85%. Kedua, aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan, baik dalam keaktifan, kerja sama, maupun keberanian bertanya dan menjawab. Ketiga, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan media audio visual mengalami peningkatan, ditandai dengan skor observasi yang mencapai kategori “sangat baik”. Ketiga indikator ini saling berkaitan, karena peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk memastikan bahwa penerapan media audio visual benar-benar memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI di kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru. Dengan mengikuti prosedur PTK yang sistematis, hasil penelitian diharapkan tidak hanya memperbaiki praktik pembelajaran di kelas tersebut, tetapi juga menjadi rujukan bagi guru lain yang menghadapi permasalahan serupa.

RESULTS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Asmaul Husna di kelas V SD Negeri 23 Bandar Baru melalui penerapan media audio visual. Masing-masing siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian diuraikan berdasarkan capaian tiap siklus, meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil tes belajar.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran. Ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Akibatnya, siswa terlihat pasif dan kurang antusias. Dari hasil tes awal, hanya 4 siswa (33%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara 8 siswa lainnya (67%) belum tuntas. Rata-rata kelas hanya mencapai skor 55, yang menunjukkan bahwa hasil belajar masih jauh dari harapan. Menurut Uno dan Lamatenggo (2011), rendahnya hasil belajar sering kali berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Kondisi inilah yang menjadi dasar dilakukannya tindakan melalui penggunaan media audio visual.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 dengan alokasi waktu 105 menit. Guru menerapkan pembelajaran dengan menampilkan video lagu Asmaul Husna dan memadukannya dengan metode Make a Match. Dari segi keterampilan guru, hasil observasi menunjukkan skor 68 dengan rata-rata 85, yang masuk kategori “baik”. Guru mampu menyiapkan modul ajar, mengelola kelas, serta menggunakan media audio visual dalam penyampaian materi. Namun, refleksi menunjukkan bahwa beberapa aspek masih perlu diperbaiki, khususnya dalam memotivasi siswa yang cenderung pasif pada kegiatan kelompok.

Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan skor 33 dengan rata-rata 82, termasuk kategori “baik”. Siswa mulai menunjukkan perhatian lebih terhadap penjelasan guru, antusias dalam menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok. Meski demikian, tidak semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan, dan sebagian masih ragu untuk bertanya. Hal ini sejalan dengan temuan Arsyad (2014) bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, tetapi keterlibatan aktif memerlukan strategi tambahan.

Hasil tes akhir siklus I memperlihatkan rata-rata nilai 67 dengan tingkat ketuntasan klasikal 42%. Dari 12 siswa, hanya 5 siswa (42%) yang mencapai nilai ≥ 70 , sedangkan 7 siswa (58%) masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding kondisi awal, tetapi belum mencapai target ketuntasan klasikal 85%. Sesuai pendapat Arikunto (2016), keberhasilan PTK baru tercapai jika indikator kinerja telah memenuhi target yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Refleksi menunjukkan beberapa kelemahan pembelajaran pada siklus I. Pertama, tidak semua siswa aktif selama pembelajaran. Kedua, materi audio visual yang digunakan masih kurang lengkap dan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Ketiga, sebagian siswa kurang percaya diri saat menjawab pertanyaan. Berdasarkan hal ini, peneliti dan guru sepakat memperbaiki tindakan pada siklus II dengan tetap menggunakan media audio visual, tetapi dipadukan dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif, yaitu Teams Games Tournament (TGT).

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2023 dengan alokasi waktu 105 menit. Guru memadukan penggunaan media audio visual dengan metode TGT, yang menekankan pada kompetisi belajar kelompok. Video Asmaul Husna ditampilkan, kemudian siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mengikuti turnamen menjawab soal yang terkait dengan materi.

Hasil observasi keterampilan guru menunjukkan peningkatan signifikan, dengan skor 74 dan rata-rata 92,5, yang termasuk kategori “sangat baik”. Guru lebih mampu memotivasi siswa, mengelola kelas secara interaktif, serta memanfaatkan media audio visual secara efektif. Hal ini sesuai dengan pandangan Suprijanto (2005) bahwa keberhasilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi.

Aktivitas siswa pada siklus II juga meningkat, dengan skor 38 dan rata-rata 95, yang masuk kategori “sangat baik”. Hampir semua siswa terlihat antusias, aktif bertanya dan menjawab, serta terlibat dalam kerja kelompok. Suasana kelas lebih hidup, dan siswa menunjukkan semangat dalam menyelesaikan turnamen. Temuan ini mendukung teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam memfasilitasi perkembangan kognitif siswa.

Hasil tes akhir siklus II menunjukkan rata-rata nilai 87 dengan ketuntasan klasikal 92%. Dari 12 siswa, 11 siswa (92%) mencapai nilai ≥ 70 , sedangkan hanya 1 siswa (8%) yang belum tuntas. Dibandingkan dengan siklus I, terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 20 poin dan peningkatan ketuntasan klasikal dari 42% menjadi 92%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Secara kuantitatif, data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 55 pada kondisi awal, menjadi 67 pada siklus I, dan 87 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 33% (kondisi awal) menjadi 42% (siklus I), dan akhirnya 92% (siklus II). Hasil ini sejalan dengan temuan Rijal (2019) dan Rupawati (2017) yang membuktikan efektivitas media audio visual dalam meningkatkan capaian akademik siswa.

Dari perspektif kualitatif, penerapan media audio visual berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih antusias mengikuti kegiatan, berani mengemukakan pendapat, serta lebih mudah memahami materi abstrak. Guru juga terbantu dalam menjelaskan konsep Asmaul Husna dengan cara yang menarik dan bermakna. Hal ini memperkuat temuan Hmelo-Silver (2004) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi Asmaul Husna. Media ini memberikan pengalaman belajar multisensori yang membantu siswa memahami materi lebih baik dibandingkan metode ceramah. Selain itu, pepaduan dengan metode TGT menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan kompetitif sehingga siswa lebih termotivasi. Sejalan dengan temuan Haryoko (2009), media audio visual dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan keseharian siswa, guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif sekaligus menyenangkan.

DISCUSSION

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asmaul Husna. Peningkatan ini terlihat jelas dari kondisi awal yang hanya mencapai ketuntasan klasikal 33%, kemudian meningkat menjadi 42% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 92% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga mengalami kenaikan signifikan dari 55 pada kondisi awal, menjadi 67 pada siklus I, dan mencapai 87 pada siklus II. Fakta ini mengindikasikan bahwa media audio visual memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini konsisten dengan teori Arsyad (2014) yang menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Media audio visual, dengan kombinasi suara dan gambar bergerak, mampu menyajikan materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam konteks Asmaul Husna, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat representasi visual melalui video atau animasi yang menstimulasi daya ingat. Hal ini mendukung pendapat Haryoko (2009) bahwa media audio visual mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan memperjelas pemahaman siswa.

Selain meningkatkan capaian kognitif, penerapan media audio visual juga berdampak pada keaktifan siswa. Data observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari skor rata-rata 82 pada siklus I menjadi 95 pada siklus II. Artinya, hampir semua siswa aktif mendengarkan penjelasan guru, bertanya, menjawab, serta bekerja sama dalam kelompok. Hal ini selaras dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pembelajaran bersifat sosial, di mana interaksi dengan teman sebaya dan guru mendorong perkembangan kognitif dan partisipasi siswa.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran juga mengalami peningkatan signifikan, dari kategori "baik" pada siklus I (skor 85) menjadi "sangat baik" pada siklus II (skor 92,5). Guru lebih mampu memanfaatkan media, menciptakan suasana belajar interaktif, serta memfasilitasi siswa agar aktif. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada peran guru dalam memilih strategi dan media yang tepat. Dengan menggunakan media audio visual, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian yang kuat. Rijal (2019) menemukan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran Rukun Iman mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 53,43 pada siklus awal menjadi 76,25 pada siklus berikutnya. Demikian pula, Rupawati (2017) melaporkan peningkatan hasil belajar ekonomi melalui media audio visual, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 70,37% menjadi 88,89%. Hasil penelitian di SD Negeri 23 Bandar Baru ini bahkan menunjukkan capaian lebih tinggi pada siklus II, yaitu ketuntasan 92%, yang memperkuat bukti efektivitas media audio visual.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat penting, khususnya bagi guru PAI di sekolah dasar. Pertama, media audio visual terbukti mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, media ini memfasilitasi gaya belajar yang berbeda, baik visual maupun auditori, sehingga lebih inklusif untuk berbagai karakter siswa (Fleming & Mills, 1992). Ketiga, dengan mengintegrasikan metode pembelajaran interaktif seperti Teams Games Tournament (TGT), media audio visual tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap kompetitif, kerja sama, dan keberanian siswa.

Dampak lain yang tidak kalah penting adalah kontribusi terhadap pembentukan karakter siswa. Melalui pemahaman Asmaul Husna yang disajikan secara visual dan auditif, siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai ketuhanan. Hal ini mendukung pandangan Tilaar (2002) bahwa pendidikan agama harus menekankan dimensi pembentukan akhlak, bukan sekadar transfer pengetahuan. Dengan pembelajaran berbasis media audio visual, siswa tidak hanya mengetahui nama-nama Allah, tetapi juga mendorong untuk meneladani sifat-sifat-Nya dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media audio visual dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode ceramah yang selama ini cenderung membuat siswa pasif. Ceramah memang memiliki kelebihan dalam penyampaian informasi secara cepat, tetapi seringkali mengabaikan keterlibatan aktif siswa (Sudjana & Rivai, 2011). Dengan audio visual, siswa terlibat secara multisensori sehingga lebih mudah memahami konsep abstrak seperti Asmaul Husna.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Jumlah subjek penelitian yang relatif kecil, yaitu 12 siswa, membatasi generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas. Selain itu, keberhasilan penerapan media audio visual juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Jika guru kurang kreatif atau tidak menguasai teknologi, efektivitas media dapat berkurang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan subjek lebih banyak dan variasi media yang berbeda masih diperlukan. Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan media audio visual merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Asmaul Husna di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

CONCLUSION

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Asmaul Husna di kelas V SDN 23 Bandar Baru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual terbukti mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal dari 42% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II, serta kenaikan nilai rata-rata kelas dari 67 menjadi 87, sehingga target ketuntasan klasikal 85% dan KKM 70 telah tercapai. Selain itu, keaktifan belajar peserta didik meningkat secara signifikan melalui penggunaan media ini, karena guru dapat merangsang kerja sama antar kelompok dan memantau aktivitas siswa sehingga kesulitan yang dihadapi dapat diidentifikasi dan diselesaikan, dengan skor dan nilai rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 33 (82, baik) pada siklus I menjadi 36 (95, sangat baik) pada siklus II. Penerapan media audio visual juga meningkatkan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, terbukti dari peningkatan skor observasi guru dari 68 (85, baik) pada siklus I menjadi 74 (92,5, sangat baik) pada siklus II, sehingga secara keseluruhan media audio visual efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, partisipasi siswa, dan kinerja guru dalam materi Asmaul Husna.

REFERENCES

- 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.
- Elisyah, 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 Theologiese 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>
- Pehtiyanti, 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. *ETNOPEDAGOGI: 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.