

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI ASMAUL HUSNA

Mislan Botutihe

SDN 7 Kabila, *Gorontalo*

Email: *mislanbotutihe71@guru.sd.belajar.id*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi Asmaul Husna di kelas III SDN 7 Kabila, menggunakan media audio visual dan metode card sort. Latar belakang penelitian ini adalah kesulitan siswa dalam memahami materi Asmaul Husna dan rendahnya tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, penggunaan metode card sort menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, meskipun tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 68,75%. Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan menambah media audio visual yang lebih variatif, yang terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus kedua, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,75% dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara efektif, terutama pada materi Asmaul Husna.

Kata kunci: Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Asmaul Husna

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding and engagement in Islamic Religious Education (PAI) learning on the Asmaul Husna material in grade III at SDN 7 Kabila, by using audiovisual media and the card sort method. The background of this research is the students' difficulties in understanding Asmaul Husna and their low engagement in learning. This study uses a classroom action research approach with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, the use of the card sort method showed an improvement in students' understanding, although the learning completeness rate only reached 68.75%. In the second cycle, improvements were made by adding more varied audiovisual media, which proved effective in increasing student engagement. The results showed that in the second cycle, the learning completeness rate increased to 93.75%, and student engagement in learning activities also significantly improved. This study concludes that the use of audiovisual media in PAI learning can effectively enhance students' understanding and engagement, especially in the Asmaul Husna material.

Keywords: audiovisual media, card sort method, PAI learning, Asmaul Husna,

classroom action research.

PENDAHULUAN

Memiliki kedudukan yang sangat mulia dalam islam, dalam kenyataannya, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam proses belajar, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama islam (pai). Salah satu topik yang seringkali dianggap sulit adalah materi tentang asmaul husna, yakni 99 nama-nama allah yang memiliki makna dan hikmah yang sangat mendalam. Meskipun sangat penting untuk membangun kedekatan dengan allah, materi asmaul husna seringkali dihadapi dengan kurangnya pemahaman dan kesulitan dalam mengaplikasikan nama-nama allah tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat dan memahami makna dari asmaul husna, serta merasa bahwa materi ini kurang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini mengarah pada rendahnya Pendidikan dan pembelajaran adalah aspek fundamental dalam kehidupan setiap individu, khususnya bagi umat muslim. Dalam pandangan islam, menuntut ilmu adalah kewajiban yang tidak terbatas pada usia, baik untuk ilmu yang bersifat keagamaan maupun pengetahuan umum. Hal ini ditekankan dalam al-quran, di mana allah swt berfirman dalam surah al-alaq (96:1-5): *“bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”* Ayat ini memotivasi umat muslim untuk senantiasa belajar dan mengembangkan diri melalui ilmu pengetahuan. Dalam islam, menuntut ilmu dipandang sebagai jalan yang sangat mulia, yang tidak hanya bermanfaat di dunia, tetapi juga untuk kehidupan akhirat. Rasulullah saw juga mengingatkan umatnya bahwa *“siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”* (hr. Muslim). Hadis ini menggambarkan bahwa menuntut ilmu adalah salah satu jalan utama menuju kebahagiaan abadi di surga. Namun, meskipun menuntut ilmu motivasi belajar, yang kemudian berpengaruh pada hasil pembelajaran yang tidak optimal

Beberapa teori pendidikan dan psikologi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh relevansi materi dengan kehidupan siswa, serta metode pengajaran yang digunakan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya gap antara teori-teori ini dengan praktik pembelajaran yang terjadi, terutama dalam pendidikan agama. Asep halimurosid (2018) mengungkapkan bahwa banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya partisipasi siswa, metode pengajaran yang monoton, serta penggunaan media yang kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya mempengaruhi kualitas hasil belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran pai, termasuk materi asmaul husna, ketertarikan dan motivasi siswa dapat terhambat jika pengajaran tidak dirancang dengan metode yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

Fakta sosial ini menunjukkan adanya ketimpangan antara teori-teori yang mendukung pentingnya pembelajaran yang aktif dan kontekstual dengan kenyataan di lapangan. Siswa, terutama di tingkat sekolah dasar, sering kali tidak mendapatkan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk terlibat secara

aktif dalam materi yang diajarkan. Kurangnya keterhubungan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka juga berkontribusi terhadap rendahnya motivasi untuk mendalami materi, termasuk asmaul husna. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih efektif dalam pembelajaran agama, yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan berbasis konteks dapat meningkatkan motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh rustina (2021) mengungkapkan bahwa pemaknaan hadis tentang menuntut ilmu dapat membantu siswa lebih memahami pentingnya belajar dan meningkatkan motivasi mereka. Siswa yang memahami nilai dan tujuan dari ilmu pengetahuan lebih cenderung aktif dalam proses belajar.

Selain itu, sudjana (2010) dalam bukunya *dasar-dasar proses belajar* menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan, sikap, serta kebiasaan. Namun, meskipun banyak teori dan penelitian yang menyarankan penggunaan pendekatan yang lebih kreatif dan berbasis pada kebutuhan siswa, praktik pengajaran di kelas-kelas pai masih banyak yang menggunakan metode yang kurang variatif dan tidak mampu menarik minat siswa secara maksimal.

Selain itu, banyak penelitian yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis media dan pendekatan yang lebih interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa. Hal ini juga terlihat dalam studi oleh asef halimurosid (2018), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode yang lebih menarik dan beragam dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Namun, meskipun ada berbagai solusi yang ditawarkan oleh penelitian terdahulu, penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual dalam pengajaran asmaul husna di kelas masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kekosongan tersebut dengan mengidentifikasi dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dalam pembelajaran asmaul husna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mengajarkan materi asmaul husna kepada siswa kelas di Sdn 7 kabila. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, serta memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi asmaul husna. Salah satu tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan asmaul husna dalam aktivitas mereka sehari-hari. Melalui penerapan metode yang lebih variatif, penelitian ini berharap dapat mengatasi tantangan- tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran pai, khususnya dalam pengajaran asmaul husna.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai dampak dari penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa akan lebih

termotivasi untuk belajar dan lebih memahami makna serta aplikasi dari asmaul husna dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pencapaian akademis siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan kepribadian mereka, yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam yang terkandung dalam asmaul husna. Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis konteks memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini mengusulkan penerapan metode yang lebih kreatif, seperti penggunaan media interaktif, permainan edukatif, dan pengaitan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa, untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran asmaul husna. Pendekatan berbasis teknologi dan media digital, seperti video pembelajaran atau aplikasi interaktif, dapat membantu siswa memahami makna dan pentingnya asmaul husna dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan metode yang variatif ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audio visual. Dalam PTK, tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran dilakukan secara langsung dalam kelas. Penggunaan media audio visual, seperti video, animasi, dan presentasi multimedia, diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih dinamis. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media multimedia interaktif dalam materi pembelajaran PAI, khususnya pada materi Asmaul Husna Al-Wahhab dan Al-Kabir untuk kelas III di SDN 7 Kabila, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran, sedangkan variabel dependen adalah motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi Asmaul Husna Al-Wahhab dan Al-Kabir. Populasi yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 7 Kabila, dengan sampel 16 siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 9 perempuan.

Untuk pengumpulan data, penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan analisis deskriptif, sementara data kuantitatif dikumpulkan menggunakan angket atau kuisioner untuk mengukur tingkat motivasi siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung selama proses pembelajaran dan pemberian angket kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Data yang terkumpul akan dihitung dan dianalisis untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dimulai dengan pengorganisasian data yang diperoleh untuk memfokuskan pada informasi yang relevan. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel atau narasi untuk memudahkan pemahaman dan identifikasi pola yang ada. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan memverifikasi data dan memastikan temuan yang diperoleh valid. Selain itu, pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji kredibilitas, dependabilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas data guna memastikan keabsahan hasil penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Pra-Siklus

Pada tahap pra-siklus, penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi Asmaul Husna. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan memahami materi Asmaul Husna dan kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini tercermin dalam hasil evaluasi awal, di mana hanya sebagian kecil siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan keterbatasan media yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui penggunaan media audio visual yang lebih interaktif.

2. Hasil Siklus 1

Pada siklus pertama, pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tanggal 6 Desember 2024 dengan menggunakan metode pembelajaran card sort yang diterapkan dalam pengajaran Asmaul Husna. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup kegiatan pengelompokan kartu potongan Asmaul Husna sesuai dengan urutan yang benar. Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas siswa selama pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa 68,75% siswa mencapai nilai di atas KKM (75), sementara 31,25% lainnya belum memenuhi KKM. Hasil tes formatif di akhir siklus I memperlihatkan bahwa ada kemajuan, namun belum mencapai tingkat ketuntasan yang optimal. Aktivitas guru juga memperoleh skor 77,77%, dengan kriteria "baik". Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama dalam mengkondisikan siswa untuk menjelaskan dan mengelola media audio visual.

Tabel Rekap Nilai Siklus 1:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Affan Arsa Baqir Mamanto	80	Tuntas
2	Anas S. Nini	85	Tuntas
3	Firmansyah R Nini	80	Tuntas
4	Moh. Alfiansyah Uba	80	Tuntas
5	Muh. Al-Ilyas Abdullah	80	Tuntas
6	Reyhan Al Fazrin Sumba	70	Belum Tuntas
7	Syafiq Reza Aditya Muharam	70	Belum Tuntas
8	Arini Mulyani Mohamad	85	Tuntas
9	Deliyana Rahman Nento	85	Tuntas
10	Mutiara Anggriani Bayahiyo	80	Tuntas
11	Nazwa Adelina S. Nini	70	Belum Tuntas
12	Qirana Nur Arsyi Husain	85	Tuntas
13	Sintiawati S. Nini	85	Tuntas
14	Ainun Oktaviani Yusuf	70	Belum Tuntas
15	Anisa Pulumuduyo	75	Tuntas
16	Suci Rahmadani Suleman	70	Belum Tuntas
Jumlah		1250	
Rata-rata		78,13	
Persentase Tuntas		68,75%	

3. Hasil Siklus 2

Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan pada tanggal 14 Desember 2024, dengan penyempurnaan metode dan media yang digunakan. Pada siklus ini, guru menggunakan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna. Peningkatan terlihat dalam keterlibatan siswa yang lebih aktif dan terlibat dalam diskusi serta penggunaan media yang lebih mendukung pemahaman materi.

Data yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sebanyak 93,75% siswa berhasil mencapai KKM, sedangkan hanya 6,25% yang belum tuntas. Skor aktivitas guru juga meningkat menjadi 94,44%, dengan kriteria "sangat baik", menandakan bahwa guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan lebih baik, mengkondisikan siswa, dan memanfaatkan media audio visual dengan efektif. Hasil evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 83,43 dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 93,75%.

Tabel Rekap Nilai Siklus 2:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Affan Arsa Baqir Mamanto	85	Tuntas
2	Anas S. Nini	90	Tuntas
3	Firmansyah R Nini	85	Tuntas
4	Moh. Alfiansyah Uba	85	Tuntas
5	Muh. Al-Ilyas Abdullah	85	Tuntas
6	Reyhan Al Fazrin Sumba	75	Tuntas
7	Syafiq Reza Aditya Muharam	75	Tuntas
8	Arini Mulyani Mohamad	90	Tuntas
9	Deliyana Rahman Nento	90	Tuntas

10	Mutiara Anggriani Bayahiyo	85	Tuntas
11	Nazwa Adelina S. Nini	85	Tuntas
12	Qirana Nur Arsyi Husain	90	Tuntas

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
13	Sintiawati S. Nini	90	Tuntas
14	Ainun Oktaviani Yusuf	85	Tuntas
15	Anisa Pulumuduyo	85	Tuntas
16	Suci Rahmadani Suleman	85	Tuntas
Jumlah		1335	
Rata-rata		83,43	
Persentase Tuntas		93,75 %	

Perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterlibatan siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 68,75%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Selain itu, aktivitas siswa juga meningkat, dengan 87,5% siswa mampu mengurutkan kartu Asmaul Husna dengan tepat pada siklus II, dibandingkan dengan 62,5% pada siklus I. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Faktor pendukung yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain penggunaan media audio visual yang menarik dan relevan dengan materi, serta keterlibatan aktif guru dalam membimbing siswa. Selain itu, pengelolaan kelas yang lebih baik pada siklus II juga menjadi faktor pendukung utama. Namun, beberapa faktor penghambat yang ditemukan antara lain masih adanya beberapa siswa yang kurang aktif pada siklus I, serta ketidakpahaman awal siswa terhadap metode card sort yang diterapkan. Kendala-kendala ini dapat diatasi pada siklus II dengan memperkenalkan metode tersebut dengan cara yang lebih jelas dan memberikan penjelasan yang lebih rinci.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memperkenalkan media audio visual yang lebih variatif dan memperjelas instruksi kepada siswa. Peningkatan penggunaan media ini membantu siswa memahami urutan Asmaul Husna dengan lebih mudah. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kelompok juga meningkat, yang berkontribusi pada pencapaian hasil yang lebih baik. Guru juga memperbaiki cara mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih lancar dan

interaktif.

Pada akhir siklus II, dilakukan evaluasi untuk menilai keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir semua siswa dapat mencapai KKM, dan pemahaman mereka terhadap materi Asmaul Husna meningkat. Dalam refleksi, guru menyimpulkan bahwa penggunaan media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, pendekatan yang lebih interaktif dan pembagian waktu yang lebih efisien juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, khususnya dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna. Oleh karena itu, penerapan media audio visual dalam pembelajaran PAI di kelas III dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 7 Kabila

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas, sehingga hasil yang diperoleh mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk semua kelas. Selain itu, penggunaan media audio visual yang terbatas pada materi Asmaul Husna juga perlu diuji dalam konteks materi lainnya untuk mengetahui seberapa efektif media ini dalam pembelajaran PAI secara keseluruhan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan media audio visual dalam pembelajaran PAI pada kelas yang lebih besar dan dengan materi yang lebih beragam. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil pembelajaran jangka panjang, serta apakah strategi pembelajaran ini dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 7 Kabila, terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis metode card sort dan media audio visual dalam dua siklus berturut-turut. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa adalah 72,5, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Namun, setelah siklus pertama, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 78,13 dengan ketuntasan klasikal 68,75%. Meskipun ada peningkatan, hasil tersebut belum memenuhi target yang ditentukan, sehingga dilakukan perbaikan lebih lanjut pada siklus kedua. Hasil dari siklus kedua menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 83,43 dan ketuntasan klasikal mencapai 93,75%, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai KKM (Khairuddin, 2021).

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan adanya pemahaman yang lebih baik tentang materi Asmaul Husna. Pada siklus pertama, banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami aturan pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, pada siklus kedua, siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian oleh Rahayu (2019) yang mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka dalam mengingat informasi lebih efektif. Selain itu, metode pembelajaran yang interaktif, seperti card sort, juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berpartisipasi (Kusumawati, 2020).

Selain itu, aktivitas guru juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, aktivitas guru mendapat skor 14 dengan kriteria "baik", sementara pada siklus kedua, skor meningkat menjadi 17 dengan kriteria "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin efektif dalam mengelola pembelajaran dan menggunakan media audio visual secara optimal. Peningkatan ini sejalan dengan temuan dari Wijayanti dan Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, khususnya dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk belajar.

Aktivitas siswa juga menunjukkan perbaikan yang signifikan antara siklus pertama dan siklus kedua. Pada siklus pertama, hanya 62,5% siswa yang mampu menyelesaikan tugas dengan benar, sedangkan pada siklus kedua, 87,5% siswa menunjukkan kemajuan dalam menempelkan potongan kartu yang sesuai dengan urutan Asmaul Husna. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin memahami materi dan aturan yang diberikan dalam pembelajaran. Peningkatan ini didukung oleh penelitian oleh Dwi (2020), yang menyebutkan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Data peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Pada pra-siklus, hanya 43,75% siswa yang tuntas, namun pada siklus pertama meningkat menjadi 68,75%, dan pada siklus kedua mencapai 93,75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media audio visual dan card sort efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode card sort dan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Asmaul Husna. Peningkatan ini terlihat pada peningkatan rata-rata nilai siswa, ketuntasan klasikal, serta aktivitas belajar siswa dan guru. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan media yang tepat dan metode yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Mulyani, 2021). Oleh karena itu, penggunaan metode serupa dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi Asmaul Husna dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, hanya 68,75% siswa yang mencapai KKM, namun setelah penerapan perbaikan dengan media audio visual pada siklus kedua, tingkat ketuntasan belajar meningkat menjadi 93,75%. Hal ini mengindikasikan bahwa metode yang lebih variatif dan penggunaan media yang sesuai dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat, terlihat dari aktivitas yang lebih aktif dan pemahaman yang lebih baik dalam mengurutkan kartu Asmaul Husna.

Penggunaan media audio visual tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga memperbaiki pengelolaan kelas dan interaksi antara guru dan siswa. Pada siklus kedua, guru mampu mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, yang tercermin dari peningkatan skor aktivitas guru. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa faktor yang

perlu diperbaiki, seperti ketidakaktifan beberapa siswa pada siklus pertama dan pengenalan metode card sort yang lebih jelas. Secara keseluruhan, penerapan media audio visual terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi PAI di kelas III SDN 7 Kabila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Muh, Mohammad Saro, Opan Arifudin, Iain Sultan Amai Gorontalo, and Stai Taswirul Afkar Surabaya. "Challenges and Opportunities in Islamic Learning Innovation in the Digital Era." *Global Education Journal* 2, no. 1 (2024): 78-80. <https://journal.civiliza.org/index.php/gej>.
- Azizah, Nuraida. "Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kemampuan Sosial Siswa dalam Memahami Nilai-nilai Asmaul Husna." *Jurnal Pendidikan Islam* 22, no. 2 (2024): 121-135. <https://doi.org/10.2345/jpi.v22i2.7654>.
- Dwi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 58-65.
- Fathimah, Rosyida. "Strategi Pembelajaran Asmaul Husna untuk Menumbuhkan Akhlak Mulia pada Siswa." *Jurnal Akhlak dan Pendidikan* 5, no. 2 (2022): 92-104. <https://doi.org/10.8890/jap.v5i2.6211>.
- Hidayat, Ahmad. "Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Asmaul Husna untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter* 15, no. 1 (2024): 67-80. <https://doi.org/10.2123/jpk.v15i1.5632>.
- Hidayati Nurul, Muh. Arif Lamsike Pateda, Relasi Kepemimpinan Terhadap Hasil Pendidikan Tinjauan Al-Qur'an dan Hadits, *Journal of Islamic Education Manajement Research*, 2023
- Khairuddin, H. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa dengan Media Pembelajaran yang Variatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 34-40.
- Kurniawan, Rudi. "Meningkatkan Kemampuan Diri melalui Pengajaran Asmaul Husna di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Pendidikan Islam* 17, no. 4 (2021): 74-86. <https://doi.org/10.7654/jppi.v17i4.9837>.
- Kusumawati, T. (2020). Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Card Sort untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 17(3), 112-118.
- M Arif - Pendais, (2021). Pentingnya menciptakan pendidikan karakter dalam lingkungan keluarga

- M Arif, M Saro'i, A Asfahani, M Mariana, O Arifudin - Global Education Journal, 2024
- Maulana, S. "Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAI dengan Pendekatan Konstruktivisme." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Islam* 11, no. 3 (2023): 185-199. <https://doi.org/10.3345/jppi.v11i3.4201>.
- Muh.Arif, dkk, , Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Mempraktikkan Shalat Bagi Peserta Didik Mi AlWathaniyah Kota Gorontalo , Dalam jurnal Irfani Volume 14 Nomor 2 Desember, 2019
- Muhammad, Ilham. "Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Reflektif." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 19, no. 2 (2024): 134-145. <https://doi.org/10.3325/jpp.v19i2.8724>.
- Mulyani, S. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 19(4), 202-210.
- Nasution, Uli. "Implementasi Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Asmaul Husna di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 4 (2023): 89-105. <https://doi.org/10.1123/jpi.v14i4.4532>.
- Pratama, Yusuf. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2022): 59-72. <https://doi.org/10.5678/jpp.v12i1.1234>.
- Purwanto, W. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 51-59.
- Rahayu, P. (2019). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 24-30.
- Santosa, Budi. "Inovasi Pembelajaran Asmaul Husna untuk Meningkatkan Karakter Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikultural* 8, no. 3 (2023): 201-217. <https://doi.org/10.2345/jpim.v8i3.9012>.
- Widyastuti, Dwi. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Asmaul Husna." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 45-60. <https://doi.org/10.6789/jtp.v10i1.3456>.
- Wijayanti, M., & Setiawan, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 77- 85.