

Contents lists available at ojs.aeducia.org
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru
Volume 3, Issue 1 (2026), DOI: 10.64420/jippg.v3i1
Journal homepage: https://ojs.aeducia.org/index.php/jippg

JIPPG
E- ISSN 3063-0797
P- ISSN 3063-0827

Research Article **Read Online:** https://doi.org/10.64420/jippg.v3i1.464 **Open Access**

Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Menganalisis Arti, Makna dan Melafalkan Al-Asmaul Al-Husna melalui Media Audio-Visual

Rustam Samsi Hidayat[1], Mus Mulyadi[2]

[1] Sekolah Dasar Negeri 36 Bengkulu Selatan, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

ABSTRACT

Background: Learning outcomes in Islamic Religious Education, particularly in understanding and reciting *al-Asmaul al-Husna*, are often constrained by conventional teaching methods that emphasise memorisation and provide limited opportunities for student engagement. **Objective:** This study aimed to examine improvements in students' ability to analyse the meaning and correctly recite *al-Asmaul al-Husna* through the application of audiovisual media in Islamic Religious Education. **Method:** The study employed a classroom action research design conducted at SDN 36 Bengkulu Selatan in 2023. The participants consisted of 24 fourth-grade students. Data were collected through classroom observations and achievement tests, while data analysis was conducted by comparing students' learning outcomes with the Minimum Completeness Criteria (KKM) across learning cycles. **Findings:** The findings revealed a consistent increase in students' learning outcomes across three learning cycles. The use of audiovisual media significantly enhanced students' ability to analyse the meanings of al-Asmaul al-Husna and accurately recite *it*, as well as their engagement during the learning process. **Conclusion:** The integration of audiovisual media proved effective in improving learning outcomes in Islamic Religious Education, particularly by enhancing students' conceptual understanding and accuracy in reciting *al-Asmaul al-Husna*. **Originality/Value:** This study contributes practical and pedagogical novelty to primary Islamic religious education by demonstrating the effectiveness of audiovisual media integration in shifting away from passive rote memorization toward developing analytical comprehension, recitation precision, and active student participation regarding Al-Asmaul Al-Husna within regional public elementary schools, an area that remains limited in empirical documentation. These findings enrich the empirical literature and serve as a strategic reference for educators to employ multi-sensory technological tools that bridge conceptual understanding and phonetic accuracy in elementary-level religious instruction.

ARTICLE HISTORY

Received: January 6, 2026
Revised: January 27, 2026
Accepted: January 29, 2026
Published: March 12, 2026

KEYWORDS

Analyzing and reciting skills;
Audio-Visual media;
Elementary school students

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses yang bersifat kompleks karena melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya (Baharun, 2016). Dalam konteks pembelajaran formal di sekolah, interaksi tersebut dipengaruhi oleh berbagai unsur, seperti peserta didik, pendidik, materi pembelajaran, serta sumber belajar dan sarana pendukung lainnya (Erwinsyah, 2017). Proses belajar pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang melibatkan penyampaian pesan dari guru kepada siswa (Mahadi, 2021). Proses komunikasi ini mencakup tiga

* **Penulis Korespondensi** Rustam Samsi Hidayat, rustamsamsihidayat@gmauil.com
Sekolah Dasar Negeri 36 Bengkulu Selatan, Indonesia
Alamat: Desa Talang Indah, Kec. Bunga Mas, Kab. Bengkulu Selatan, Prov. Bengkulu, Indonesia

How to Cite (APA 7th Edition):

Hidayat, R. S., & Mulyadi, M. (2026). Peningkatan Kemampuan Siswa Sekolah Menganalisis Arti, Makna dan Melafalkan Al-Asmaul Al-Husna melalui Media Audio-Visual. *Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru, 3*(1), 46-54. https://doi.org/10.64420/jippg.v3i1.463

Copyright @ 2026 by the author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

komponen utama, yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (siswa), dan pesan itu sendiri yang berupa materi pembelajaran (Purwanti, 2015; Manshur & Ramdlani, 2019).

Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, rekaman audio, kaset, kamera video, film, slide, gambar, grafik, hingga komputer (Firmadani, 2020; Azhari, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, antara lain membantu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, melampaui batas ruang kelas, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan, serta menyamakan persepsi siswa terhadap objek yang dipelajari (Fatria, 2017; Mukaromah, 2020). Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian informasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Penggunaan media yang tepat juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hasil belajar siswa, karena mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak dan menumbuhkan minat belajar (Anggraeni et al., 2021; Yusuf, 2013). Oleh sebab itu, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, komunikatif, dan menyenangkan (Pahenra, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan adalah media audio-visual, yaitu media yang memadukan unsur suara dan gambar (Setiyawan, 2020; Ichsan et al., 2021). Media ini dinilai lebih efektif karena melibatkan dua indera utama, yakni pendengaran dan penglihatan, sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran (Himawan, 2022). Media audio-visual berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung penyampaian informasi, sikap, serta ide melalui kombinasi visual dan audio yang terintegrasi (Sulfemi, 2019).

Rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, anggapan bahwa materi PAI bersifat monoton karena berorientasi pada hafalan, kesulitan guru dalam memotivasi siswa, serta keterbatasan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat (Wahyuningsih, 2020). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran, salah satunya melalui penerapan media audio-visual (Meilani & Aryati, 2025). Media audio-visual dipandang sebagai media instruksional modern yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi karena mampu menyajikan materi yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan (Gabriela, 2021).

Media audio-visual berupa video digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu menampilkan objek bergerak yang disertai suara yang sesuai, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi (Demillah, 2019). Media video tidak hanya menyajikan informasi dan menjelaskan proses, tetapi juga membantu menjelaskan konsep yang kompleks, melatih keterampilan, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis makna dan melafalkan Asmaul Husna, khususnya Al-Malik, Al-'Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min. Selain itu, media ini juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

Urgensi penelitian ini penting dilaksanakan karena kemampuan siswa sekolah dalam menganalisis arti, makna, serta melafalkan Al-Asmaul Al-Husna secara tepat masih menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran yang cenderung bersifat verbal dan monoton sering membuat siswa hanya menghafal tanpa memahami makna mendalam dari Al-Asmaul Al-Husna, sehingga nilai-nilai ketuhanan belum terinternalisasi secara optimal dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Di sisi lain, karakteristik siswa sekolah yang menyukai pembelajaran konkret, menarik, dan visual menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa. Media audio-visual dinilai relevan karena mampu menyajikan kombinasi suara, gambar, dan teks secara terpadu, sehingga dapat membantu siswa memahami arti dan makna Al-Asmaul Al-Husna sekaligus memperbaiki ketepatan pelafalannya. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis arti dan makna serta melafalkan Asmaul Husna melalui pemanfaatan media audio-visual pada siswa kelas IV SDN 36 Bengkulu Selatan. Fokus kajian diarahkan pada efektivitas penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap Asmaul Husna Al-Malik, Al-'Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. PTK adalah suatu bentuk kajian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar

(Azizah, 2021; Utomo et al., 2024). Penelitian ini dirancang untuk memperoleh gambaran mengenai efektivitas penerapan metode ceramah, kerja kelompok, diskusi, dan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Asmaul Husna. Pelaksanaan tindakan mengikuti model Kemmis dan Taggart, yang berbentuk siklus spiral terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus ini dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

2.2 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 35 Bengkulu Selatan pada tahun 2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang siswa, yang seluruhnya terlibat secara langsung dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran

2.3 Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas belajar siswa, meliputi motivasi belajar, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa, yaitu nilai tes sumatif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Tes disusun sesuai dengan materi yang diajarkan pada setiap siklus pembelajaran

2.4 Analisis Data

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa dan membandingkannya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Perhitungan nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{X}{N} X100$$

Keterangan:
M = Nilai rata-rata
X = Nilai yang diperoleh siswa
N = Jumlah seluruh siswa dalam kelas tindakan

Hasil analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus serta sebagai dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil analisis, berikut dipaparkan hasil rekapitulasi nilai dan persentase hasil belajar siswa siklus 1:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Subjek	KKM	Nilai
1	AL	75	60
2	AC	75	20
3	CAC	75	45
4	CA	75	30
5	FF	75	70
6	HP	75	80
7	KZ	75	80
8	MA	75	50
9	MAG	75	70
10	NV	75	100
11	NRD	75	100
12	RNA	75	50
13	RMS	75	73
14	RVV	75	90
15	ZJ	75	35

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 63,53%, yang berarti sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3.1.1. Siklus II

Hasil rekapitulasi nilai dan persentase hasil belajar siswa siklus II dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Subjek	KKM	Nilai
1	AL	75	80
2	AC	75	40
3	CAC	75	50
4	CA	75	40
5	FF	75	75
6	HP	75	85
7	KZ	75	85
8	MA	75	65
9	MAG	75	70
10	NV	75	90
11	NRD	75	70
12	RNA	75	80
13	RMS	75	90
14	RVV	75	50

Berdasarkan Tabel 2, hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I, meskipun belum seluruh siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sebagian siswa telah menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi Asmaul Husna, ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas.

3.1.2. Siklus III

Berdasarkan hasil analisis, berikut dipaparkan hasil rekapitulasi nilai dan persentase hasil belajar siswa siklus III:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Subjek	KKM	Nilai
1	AL	75	82
2	AC	75	80
3	CAC	75	78
4	CA	75	60
5	FF	75	80
6	HP	75	85
7	KZ	75	85
8	MA	75	65
9	MAG	75	80
10	NV	75	95
11	NRD	75	90
12	RNA	75	78
13	RMS	75	80
14	RVV	75	90
15	ZJ	75	80

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa telah mencapai dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna

semakin baik. Hanya sedikit siswa yang masih berada di bawah KKM, sehingga secara klasikal pembelajaran pada siklus III dapat dikatakan telah berhasil.

3.1.3. Rekapitulasi (Persentase) Nilai Belajar Siswa Antar Siklus

Di bawah ini hasil rekapitulasi nilai hasil belajar siswa siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3

No	kategori	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	Tuntas	5	33,3 %	8	53,3 %	13	86,7 %
2	Belum Tuntas	10	66,7 %	7	46,7%	2	13,3 %
	Jumlah	15	100 %	15	100 %	15	100 %

Berdasarkan data tabel di atas, siswa yang sudah mencapai atau melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 96 % dan nilai rata-rata hasil belajar siswa 86,7 % sebanyak 15 siswa. Dengan demikian penelitian ini dianggap sudah selesai karena sudah melampaui batas ketuntasan pembelajaran sebesar 75 %. Dengan demikian penelitian ini membuktikan bahwa Penerapan Media Audio Visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi asmaul husna kelas IV SD Negeri 36 Bengkulu Selatan semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.

3.2. Pembahasan

Di aktivitas ini, peneliti bisa mengetahui kelemahan serta kelebihan siswa setelah selesainya mengadakan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berhasil menggunakan 3 siklus. Pembelajaran ini memakai 3 siklus karena di proses pembelajaran siklus dua hasilnya belum baik. Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan daur I serta daur 2 dan 3 siswa kelas IV SDN 36 Bengkulu Selatan Tahun Ajaran 2024 bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan tiga langkah. Pada tahap Perencanaan, persiapan pembelajaran menggunakan media Audio Visual ini Langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut (1) sebelum menyajikan materi pembelajaran, guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran dan juga guru memotivasi siswa untuk belajar; (2) mengomando siswa di dalam kelompok secara heterogen. Masing- masing kelompok terdiri 5 kelompok yang terdiri dari 2-3 orang siswa setiap kelompok dan pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas.

Pada tahap kegiatan dan pelaksanaan, guru menyajikan materi pembelajaran selama 5–10 menit dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa untuk bekerja sama. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran dalam PPT yang membahas makna Asmaul Husna Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dengan membagi siswa ke dalam lima kelompok, dilanjutkan dengan pengamatan, pembagian lembar kerja, diskusi kelompok, serta bimbingan guru selama kegiatan berlangsung. Setiap kelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusinya melalui perwakilan ketua kelompok, sementara kelompok lain memberikan tanggapan, dan guru membantu menjawab pertanyaan jika terdapat kesulitan. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis data untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan yang muncul, serta menentukan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Upaya guru dalam meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar untuk menganalisis arti dan makna serta melafalkan al-asmaul al-husna melalui media audio-visual terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang menarik seperti video dan animasi dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan minat siswa dalam memahami materi agama (Ulfa et al., 2025). Penggunaan media audio-visual memberikan dampak positif, karena siswa menjadi lebih fokus dan dapat lebih mudah mengingat serta menghafal al-asmaul al-husna. Hal ini juga memfasilitasi siswa untuk lebih memahami makna dari setiap asmaul al-husna yang dipelajari, bukan sekadar melafalkan nama-nama Allah dengan benar.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar menuntut guru untuk menggunakan strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa (Aeni et al., 2022). Secara teoretis, penggunaan media audio-visual memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep karena mampu melibatkan lebih dari satu indera belajar siswa, khususnya indera penglihatan dan pendengaran (Utami, 2023). Menurut teori

pembelajaran kognitif, informasi yang disajikan secara visual dan auditorial akan lebih mudah diproses dan diingat oleh siswa dibandingkan penyajian verbal semata (Lestari & Sari, 2025). Dalam konteks pembelajaran Al-Asmaul Al-Husna, media audio-visual membantu siswa memahami arti dan makna setiap nama Allah secara lebih konkret serta melatih pelafalan yang benar melalui contoh suara dan visual yang jelas.

Selain itu, teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna (Masgumelar & Mustafa, 2021). Penerapan media audio-visual dalam pembelajaran PAI mendorong keterlibatan aktif siswa, baik dalam mengamati, mendiskusikan, maupun mempraktikkan pelafalan Al-Asmaul Al-Husna (Istiqlal, 2024). Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator (Mardanita & Kasmantoni, 2025). Dengan dukungan media yang menarik dan kontekstual, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, serta berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis makna dan melafalkan Al-Asmaul Al-Husna secara tepat.

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa bahwa media audio-visual memberikan kontribusi besar terhadap pencapaian pembelajaran yang lebih baik. Dengan menggunakan teknologi yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, di mana siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga secara praktis dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan guna mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal, terutama dalam pembelajaran materi agama yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti al-asmaul al-husna.

4. IMPLIKASI DAN KONTRIBUSI

4.1 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya terkait pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran. Secara praktis, penggunaan media audio-visual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman makna Asmaul Husna, serta membantu ketepatan pelafalan, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton dan berpusat pada hafalan semata. Temuan ini menunjukkan bahwa guru PAI perlu lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan dengan mengintegrasikan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

4.2 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran PAI dengan menunjukkan bahwa media audio-visual dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan religius siswa. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian penelitian tindakan kelas dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media audio-visual dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru, calon guru, dan peneliti selanjutnya dalam merancang pembelajaran berbasis media yang inovatif, khususnya untuk materi keagamaan yang menuntut pemahaman konsep dan pelafalan yang tepat.

5. KETERBATASAN DAN ARAH RISET MASA DEPAN

5.1 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran PAI dengan menunjukkan bahwa media audio-visual dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan religius siswa. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian penelitian tindakan kelas dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media audio-visual dalam konteks pembelajaran Asmaul Husna. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi guru, calon guru, dan peneliti selanjutnya dalam merancang pembelajaran berbasis media yang inovatif, khususnya untuk materi keagamaan yang menuntut pemahaman konsep dan pelafalan yang tepat.

5.2 Rekomendasi Arah Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta mencakup beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan media audio-visual dalam jangka panjang, khususnya terhadap retensi pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan nilai-nilai Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, disarankan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk media audio-visual, seperti video interaktif, animasi, atau platform digital berbasis multimedia, guna mengetahui media yang paling efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

6. KESIMPULAN

Penerapan media audio-visual terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas serta menumbuhkan minat belajar siswa secara bertahap. Hal ini tercermin dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak bersifat drastis, penggunaan media audio-visual menunjukkan kecenderungan peningkatan yang konsisten dan signifikan pada setiap tahapan pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam memengaruhi kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang tidak hanya menuntut penguasaan kognitif, tetapi juga pemahaman makna dan nilai-nilai religius.

Penggunaan media audio-visual memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun hasil peningkatannya diperoleh secara bertahap. Media yang menarik secara visual dan auditif mampu merangsang perhatian siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif, antusias, dan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi kepada siswa agar dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Selanjutnya, guru menyajikan materi pembelajaran melalui video yang diintegrasikan dalam presentasi PowerPoint (PPT), dengan fokus pada pemahaman makna dan pelafalan Asmaul Husna, seperti Al-Malik, Al-Aziz, Al-Quddus, As-Salam, dan Al-Mu'min. Penyajian materi dengan bantuan audio-visual membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis.

Pada setiap siklus pembelajaran, guru membagikan lembar kerja siswa dan mengarahkan mereka untuk berdiskusi dalam kelompok. Kegiatan diskusi ini mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat, mengemukakan pemahaman, serta melatih kemampuan berpikir dan berkomunikasi. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok menunjuk ketua untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan sebagai bentuk interaksi pembelajaran. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru berperan aktif dalam memberikan bimbingan, klarifikasi, dan penguatan materi. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada para guru dan siswa di SDN 36 Bengkulu Selatan atas fasilitas, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Seluruh penulis mendiskusikan hasil penelitian, berkontribusi pada penyusunan naskah akhir, dan menyetujui versi final untuk dipublikasikan. Rustam Samsi Hidayat: Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan Draf-Awal, pengumpulan dan Analisis data. Mus Mulyadi: Konseptualisasi dan Review.

Pernyataan Penggunaan GenAI

Para penulis menyatakan bahwa Google Gemini digunakan secara terbatas untuk membantu menyusun draf awal, dan meningkatkan nuansa akademik dalam penulisan naskah. Seluruh kontribusi intelektual, interpretasi, dan isi akhir naskah tetap menjadi tanggung jawab penuh para penulis. Seluruh penggunaan Generative AI dalam artikel ini dilakukan oleh para penulis sesuai dengan JIPPG GenAI Tool Usage Policy, dan para penulis bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, akurasi, dan integritas karya ini.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa masing-masing tidak memiliki konflik kepentingan maupun potensi konflik sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Pernyataan Pendanaan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat dukungan finansial eksternal yang diterima untuk pelaksanaan penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini.

REFERENSI

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(6), 1835–1845. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5313–5327. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636

Azhari, A. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika, 16*(1), 43–60. https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586

Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3*(1), 15–22. https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475

Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis lingkungan melalui model ASSURE. *Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, 14*(2), 231–246. https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610

Demillah, A. (2019). Peran film animasi *Nussa dan Rara* dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 3*(2), 106–115. https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349

Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5*(2), 87–105. https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/392

Fatria, F. (2017). Penerapan media pembelajaran Google Drive dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2*(1), 138–144. https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158

Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2*(1), 93–97. https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084

Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(1), 104–113. https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1750

Himawan, F. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan teknik dasar shooting futsal (studi kasus SMAN 3 Karawang). *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8*(3), 2385–2392. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3711

Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *SNHRP, 3*, 183–188. https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189

Istiqlal, M. A. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa kelas X TSM melalui media audio visual pada mata pelajaran PAI. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif, 1*(4), 312–319. https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/821

Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1*(1), 54–67. https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155

Lestari, W., & Sari, S. P. (2025). Penerapan media video untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di sanggar bimbingan Kepong, Kuala Lumpur, Malaysia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 5*(2), 1096–1106. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1447

Mahadi, U. (2021). Komunikasi pendidikan: Urgensi komunikasi efektif dalam proses pembelajaran. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari, 2*(2), 80–90. https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385

Manshur, U., & Ramdlani, M. (2019). Media audio visual dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Al-Murabbi, 5*(1), 1–8. https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854

Mardanita, Y., & Kasmantoni, K. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar PAI pada materi Asmaul Husna dengan metode index card match. *Jurnal Indonesia Kajian Pendidikan Islam, 1*(1), 36–42. https://doi.org/10.64420/jikpi.v1i1.154

Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *Ghaitsa: Islamic Education Journal, 2*(1), 49–57. https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188

Meilani, R., & Aryati, A. (2025). Peningkatan prestasi belajar siswa sekolah dasar mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui metode talking stick. *Jurnal Indonesia Kajian Pendidikan Islam, 1*(3), 130–142. https://doi.org/10.64420/jikpi.v1i3.324

Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan gairah belajar siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review, 4*(1), 175–182. https://doi.org/10.4321/ijemar.v4i1.4381

Pahenra, P. (2020). Optimalisasi guru dalam membuat media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. *Journal of Education and Teaching, 1*(2), 67–74. https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16

Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, 3*(1), 1–10. https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194

Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3*(2), 120–128. https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874

Sulfemi, W. B. (2019). Model pembelajaran kooperatif mind mapping berbantu audio visual dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar IPS. *Jurnal PIPSI, 4*(1), 13–19. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204

Ulfa, N., Az-Zahra, N., & Saputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas media interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran agama Islam di era digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 2*(2), 649–659. https://doi.org/10.62710/7ngxap43

Utami, K. (2013). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1*(2), 1–10. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3029

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 1*(4), 19–28. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran mastery learning: Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Deepublish.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Yusuf, I. (2013). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis media laboratorium virtual. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2*(2), 189–195. https://doi.org/10.15294/jpii.v2i2.2722

Informasi Artikel

Pemegang Hak Cipta:
© Hidayat, R. S., & Mulyadi, M. (2026)
Hak Publikasi Pertama:
Jurnal Indonesia Pendidikan Profesi Guru
Informasi Artikel:
DOI: https://doi.org/10.64420/jippg.v3i1.464
Jumlah Kata: 4363

Pernyataan Penerbit:
Pernyataan, opini dan data yang terkandung dalam semua publikasi adalah milik penulis dan kontributor dan bukan milik AEDUCIA dan/atau editor. AEDUCIA dan/atau editor tidak bertanggung jawab atas segala cedera yang terjadi pada orang atau properti yang diakibatkan oleh ide, metode, instruksi, atau produk apa pun yang dirujuk dalam konten.
This Article is licensed under: CC-BY-SA 4.0