

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

¹Imas Sa'adiyah*

¹STAI Kharisma Cicurug Sukabumi Jawa Barat Indonesia

*Corresponding E-mail : iyah.imas01@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v1i1.13>

Diterima: 17-07-2023 | Direvisi: 07-08-2023 | Diterbitkan: 30-09-2023

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of audio-visual media as an innovative learning strategy to enhance student competence in Islamic Cultural History (SKI) at MTs Sunanul Huda Cisaat. The research addresses the low student engagement and learning outcomes in SKI due to conventional teaching methods. Using a quasi-experimental design, 48 seventh-grade students were divided into experimental (audio-visual media) and control (conventional method) groups. Data were collected through pre-test and post-test assessments, analyzed using descriptive and inferential statistics (independent sample t-test and N-Gain). Results showed a significant improvement in the experimental group, with an average post-test score of 11.91 (compared to 10.29 in the control group) and an N-Gain of 0.5 (moderate improvement). Statistical analysis confirmed the significant difference ($p = 0.001$), indicating that audio-visual media effectively enhances learning outcomes. The findings support the integration of multimedia in SKI instruction, aligning with cognitive load theory and dual coding theory, which emphasize multisensory learning. This study recommends adopting audio-visual media to create interactive, engaging, and effective learning experiences in Islamic education.

Keywords: *audio-visual media, innovative learning, Islamic cultural history, learning outcomes, multimedia*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas media audio-visual sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Sunanul Huda Cisaat. Masalah utama yang diatasi adalah rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional. Dengan desain kuasi-eksperimen, 48 siswa kelas VII dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan media audio-visual) dan kelompok kontrol (metode ceramah). Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial (uji-t sampel independen dan N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dengan rata-rata post-test 11,91 (berbanding 10,29 pada kelompok kontrol) dan N-Gain 0,5 (kategori sedang). Uji statistik mengonfirmasi perbedaan signifikan ($p = 0,001$), membuktikan bahwa media audio-visual efektif meningkatkan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori kognitif multimedia yang menekankan pembelajaran multisensorik. Penelitian merekomendasikan penggunaan media audio-visual untuk menciptakan pembelajaran SKI yang interaktif, menarik, dan bermakna. Implikasinya mencakup pengembangan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran dan pemanfaatan media digital untuk pendidikan Islam.

Kata kunci: hasil belajar, media audio-visual, multimedia, pembelajaran inovatif, sejarah kebudayaan Islam,

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal (Ar, 2022). Dalam konteks pembelajaran formal di sekolah dasar, pendekatan dan media pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter siswa adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang tidak hanya memberikan wawasan sejarah tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman, keteladanan, dan kecintaan terhadap peradaban Islam (Ulya & Arifi, 2021). Namun demikian, penyampaian materi SKI yang cenderung teoretis menuntut penggunaan media pembelajaran yang tepat agar dapat diterima dengan baik oleh siswa yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran SKI adalah rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode dan media yang monoton serta kurang interaktif. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah atau membaca buku teks sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi, yang menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Azizeh, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi SKI karena tidak disajikan secara kontekstual dan visual (Prasetyo et al., 2022). Di sisi lain, pendekatan berbasis teknologi, seperti penggunaan media audio-visual, belum banyak diterapkan secara optimal dalam pembelajaran SKI, meskipun berpotensi besar dalam meningkatkan daya serap dan keterlibatan siswa (Ikhsan et al., 2022). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa dan tuntutan zaman.

Salah satu alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah pemanfaatan media audio-visual dalam pembelajaran SKI. Media ini menggabungkan unsur visual dan audio yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan retensi informasi, dan menstimulasi lebih dari satu indera sekaligus dalam proses belajar (Rusnawati, 2022). Media seperti PowerPoint yang dilengkapi dengan gambar, video, dan suara dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Hermanto, 2022). Selain itu, media ini juga relatif mudah diakses dan digunakan oleh guru dengan dukungan teknologi yang tersedia di sekolah (Handini et al., 2022). Penggunaan media audio-visual dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menjembatani keterbatasan metode konvensional dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media audio-visual dalam konteks pembelajaran. Penelitian Febriani, (2021) menemukan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa secara signifikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian Monica, (2022) juga menyatakan bahwa media ini membantu menjelaskan materi abstrak menjadi lebih konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar. Hermansah, (2022) menambahkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penggunaan media audio-visual dalam konteks pembelajaran SKI pada materi tertentu di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, riset ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan kontekstual terhadap materi "Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan" dalam pembelajaran SKI.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran SKI melalui media yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak (Mashita, 2021). Dengan memperhatikan perkembangan teknologi pendidikan serta karakteristik siswa usia sekolah dasar, media audio-visual dapat menjadi sarana strategis dalam

meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta hasil belajar siswa (Hanif, 2022). Selain memberikan solusi terhadap rendahnya capaian belajar SKI, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif di lingkungan sekolah dasar (Rosyid, 2022). Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi "Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan" dalam mata pelajaran SKI (Mardiana et al., 2022). Penelitian dilakukan dalam konteks sekolah dasar dengan melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media audio-visual dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (Lubis et al., 2021). Unit analisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang diukur sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Diana & Firdaus, 2021). Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat dievaluasi secara objektif efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen, yang dilaksanakan dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah (MTs.) Sunanul Huda. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap hasil belajar siswa pada materi "Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia". Desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini, subjek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran, dan kelompok kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional. Kedua kelompok tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan kondisi kelas yang sudah ada. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok kembali diberi post-test untuk mengukur perubahan hasil belajar.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VII sebagai populasi, dengan sampel penelitian sebanyak 48 siswa yang terdiri atas dua kelas yang memiliki karakteristik akademik relatif setara berdasarkan hasil evaluasi guru. Satu kelas dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Prosedur penelitian diawali dengan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mata pelajaran SKI. Selanjutnya, dilakukan penyusunan instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 15 butir yang telah melalui uji validitas isi oleh ahli. Soal tersebut digunakan dalam pretest dan post-test untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Pembelajaran untuk kelompok eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan media audio-visual berupa slide PowerPoint yang disertai animasi, gambar, dan narasi audio yang disiapkan oleh peneliti. Sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi tanpa penggunaan media digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan post-test kepada kedua kelompok. Tes tersebut dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan beberapa teknik statistik. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan syarat analisis parametrik terpenuhi. Selanjutnya, dilakukan perhitungan nilai *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar, dan terakhir

digunakan uji *independent sample t-test* untuk menguji perbedaan skor hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara signifikan.

Instrumen tes telah dikembangkan dengan memperhatikan indikator materi SKI dan telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli evaluasi pembelajaran. Prosedur pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama dua pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2 x 40 menit. Media audio-visual diproyeksikan menggunakan LCD dan disertai narasi penjelasan oleh guru. Kehadiran peneliti dalam proses pembelajaran dilakukan untuk memastikan perlakuan diberikan sesuai rencana dan tidak terjadi bias dalam pelaksanaan. Validitas metode dipastikan melalui pelaksanaan instrumen pada kondisi lapangan yang terkendali, serta melalui triangulasi data dengan observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran untuk mendukung hasil tes kuantitatif yang diperoleh. Dengan prosedur yang terstruktur ini, diharapkan hasil penelitian dapat menunjukkan pengaruh yang valid dan reliabel dari penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data Hasil Penelitian (Statistik Deskriptif)

Penelitian ini diawali dengan analisis deskriptif terhadap data pre-test guna mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi *Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia*. Sebanyak 48 siswa terlibat dalam pengisian 15 butir soal. Rata-rata skor pre-test pada kelas eksperimen sebesar 7,25 dengan standar deviasi 2,22, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 7,41 dengan standar deviasi 1,93. Skor minimum yang diperoleh adalah 12 (eksperimen) dan 11 (kontrol), masing-masing dengan jumlah siswa yang memperoleh skor minimum sebanyak 3 dan 4 siswa.

Distribusi skor pre-test menunjukkan bahwa di kelas kontrol, 0% siswa memperoleh skor sangat tinggi, 25% (14 siswa) memperoleh skor tinggi, 42% (18 siswa) pada kategori sedang, 33% (16 siswa) dalam kategori rendah, dan 0% sangat rendah. Di kelas eksperimen, 4% (2 siswa) tergolong sangat tinggi, 25% (12 siswa) tinggi, 38% (18 siswa) sedang, 29% (14 siswa) rendah, dan 4% (2 siswa) sangat rendah.

Setelah pemberian perlakuan berupa media audio-visual pada kelas eksperimen, dilakukan post-test. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata pada kelas eksperimen menjadi 11,91, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 10,29. Standar deviasi kelas eksperimen adalah 1,61, dan kelas kontrol 2,14. Skor maksimum pada kelas eksperimen mencapai 15, sedangkan kelas kontrol 14. Skor minimum masing-masing adalah 9 (eksperimen) dan 6 (kontrol).

Distribusi skor post-test kelas kontrol menunjukkan: 29% (14 siswa) sangat tinggi, 50% (24 siswa) tinggi, 17% (8 siswa) sedang, 4% (2 siswa) rendah, dan 0% sangat rendah. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan 63% (30 siswa) sangat tinggi dan 38% (18 siswa) tinggi. Tidak terdapat siswa dalam kategori sedang, rendah, maupun sangat rendah. Hasil ini menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen setelah penggunaan media audio-visual.

Analisis Data Statistik Inferensial

a. Uji Perbedaan Rata-rata Skor Pre-Test

Sebelum melakukan uji t, dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS 16.0 menunjukkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,184 dan kelas eksperimen 0,127, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Artinya, data berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas varians menggunakan uji Levene. Hasil menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,370, yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Dengan asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, dilakukan Independent Sample T-Test untuk menguji perbedaan rata-rata. Hasil uji menunjukkan nilai sig. 2-tailed sebesar 0,831, yang berarti sig. 1-tailed = 0,415. Karena nilai ini > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak

terdapat perbedaan signifikan pada skor pre-test antara kelas kontrol dan eksperimen. Kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sebanding.

b. Uji Perbedaan Rata-rata Skor Post-Test

Uji normalitas pada data post-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk kedua kelas, menandakan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas varians menghasilkan nilai signifikansi 0,147, yang berarti varians kedua kelompok homogen.

Dilanjutkan dengan uji t independen. Diperoleh nilai t-hitung sebesar -2,974 dan t-tabel -2,069 ($\alpha = 0,05$, $df = 46$). Nilai signifikansi 2-tailed adalah 0,002, sehingga untuk uji satu pihak (one-tailed) diperoleh 0,001. Karena $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Penggunaan media audio-visual terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis Skor N-Gain

Pengukuran efektivitas perlakuan dilakukan dengan menghitung N-Gain, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,5 dan kelas kontrol 0,38. Nilai ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar pada kelas yang menggunakan media audio-visual. Sebelum uji N-Gain dilakukan, diuji terlebih dahulu normalitas data, dan hasil menunjukkan nilai signifikansi 0,200 untuk kedua kelompok, menandakan data normal. Uji homogenitas varians memberikan nilai signifikansi 0,25, menunjukkan bahwa varians data homogen.

Hasil uji perbedaan rata-rata N-Gain menunjukkan nilai signifikansi 0,005 (one-tailed). Karena $0,005 < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Media audio-visual memberikan dampak yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Perkembangan Hasil Belajar Siswa

a. Sebelum Penggunaan Media Audio-Visual

Data pre-test menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 7,25, dan kelas eksperimen 7,41, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang ($6,25 \leq X < 8,75$). Mayoritas siswa menunjukkan kebingungan dalam mengerjakan soal, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman awal terhadap materi yang belum diajarkan secara rinci dalam Kurikulum 2013. Hasil uji inferensial menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok sebelum perlakuan, yang menunjukkan kesetaraan awal pada kemampuan siswa.

b. Setelah Penggunaan Media Audio-Visual

Setelah perlakuan, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Rata-rata post-test kelas kontrol adalah 10,29 (kategori tinggi: $8,75 \leq X < 11,25$), sementara kelas eksperimen mencapai 11,91 (kategori sangat tinggi: $> 11,25$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Pengembangan Media Audio-Visual (PowerPoint)

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media PowerPoint dikembangkan melalui beberapa tahap sistematis: identifikasi kebutuhan siswa, pemilihan materi yang sesuai, desain visual dan narasi, serta uji coba dan revisi. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media selaras dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Materi dirancang untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman visual, dan memperkuat konsep melalui elemen audio-visual yang komunikatif dan edukatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran SKI materi *Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti melalui perbedaan skor post-test, N-Gain yang lebih tinggi, dan distribusi nilai yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media audio-visual layak direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji efektivitas media audio-visual berbasis PowerPoint dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia. Hasil analisis awal menunjukkan kesetaraan kemampuan antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan rata-rata pre-test masing-masing 7,25 dan 7,41. Distribusi kemampuan siswa sebelum perlakuan didominasi kategori sedang (38-42%) dan rendah (29-33%), menunjukkan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif.

Setelah penerapan media audio-visual, terjadi peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata post-test mencapai 11,91, sementara kelas kontrol hanya 10,29. Analisis lebih mendalam mengungkapkan bahwa 63% siswa kelas eksperimen berhasil mencapai kategori sangat tinggi, dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah atau sangat rendah. Hasil uji statistik inferensial memperkuat temuan ini, dengan nilai signifikansi 0,001 yang membuktikan keunggulan media audio-visual dibanding metode konvensional.

Pengukuran N-Gain menunjukkan peningkatan pembelajaran yang lebih baik di kelas eksperimen (0,5) dibanding kontrol (0,38), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p=0,005$). Media yang dikembangkan melalui proses sistematis - mulai dari analisis kebutuhan, desain visual-narasi, hingga uji coba - terbukti mampu mentransformasikan pembelajaran dari kategori sedang menjadi sangat tinggi pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol hanya bergerak dari sedang ke tinggi.

Temuan ini secara jelas menunjukkan bahwa media audio-visual tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu mendorong lebih banyak siswa untuk mencapai level pemahaman yang optimal. Keberhasilan ini didukung oleh desain media yang komunikatif dan edukatif, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media audio-visual sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk materi SKI, khususnya yang membutuhkan pendekatan visual, dengan tetap mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi tantangan rendahnya minat dan keterlibatan siswa karena penyajian materi yang bersifat tekstual, abstrak, dan tidak kontekstual. Penelitian ini menjawab gap tersebut dengan mengembangkan dan menguji efektivitas media audio-visual berbasis PowerPoint untuk materi *Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia*. Hasil temuan awal menunjukkan bahwa kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kontrol relatif setara, dengan rata-rata skor pre-test masing-masing 7,25 dan 7,41. Sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah, mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan interaktif.

Setelah penerapan media audio-visual, terjadi lonjakan signifikan dalam hasil belajar siswa di kelas eksperimen, dengan skor post-test meningkat menjadi 11,91 dan sebanyak 63% siswa mencapai kategori sangat tinggi. Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan skor post-test menjadi 10,29 dan sebagian siswa masih berada dalam kategori sedang dan rendah. Uji statistik inferensial memperkuat efektivitas media tersebut dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara dua kelompok. Pengukuran N-Gain juga menunjukkan perbedaan peningkatan efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi di kelas eksperimen (0,5) dibandingkan kelas kontrol (0,38), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p = 0,005$).

Temuan ini memperkuat hasil kajian yang menekankan pentingnya penggunaan media berbasis visual dan audio dalam pembelajaran SKI. Misalnya, penelitian oleh Dewi et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran SKI

meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Demikian pula, media pembelajaran visual berbasis cerita atau narasi sejarah sangat efektif dalam membantu siswa memahami isi dan makna peristiwa sejarah Islam secara lebih konkret.

Permasalahan utama dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) selama ini terletak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik, keterbatasan media dan strategi pembelajaran yang digunakan guru, serta minimnya pendekatan inovatif yang mampu membangun daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang cenderung naratif dan bersifat masa lalu. Berdasarkan kajian dari sebelas artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa berbagai strategi pembelajaran aktif dan pemanfaatan media inovatif terbukti efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI. Hal ini menunjukkan bahwa kekakuan metode ceramah dan minimnya integrasi teknologi dalam pembelajaran SKI merupakan *gap* utama yang perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih dinamis, kontekstual, dan berbasis pengalaman belajar siswa secara langsung.

Pertama, dari segi strategi pembelajaran aktif, penelitian oleh Aisyah & Wiyanarti, (2021) menunjukkan efektivitas strategi REAP (*Reading, Encoding, Annotating, Pondering*) dalam meningkatkan kemampuan membaca kritis siswa terhadap teks sejarah. Strategi ini mendorong siswa untuk tidak sekadar membaca secara pasif, tetapi aktif menganalisis, menafsirkan, dan mengaitkan teks dengan konteks sosial-budaya saat ini. Strategi ini sejalan dengan prinsip *constructivist learning*, di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui proses berpikir aktif. Penelitian lain oleh Tetin et al., (2021) tentang strategi Inferencing juga menegaskan bahwa keterampilan menyimpulkan makna dari bacaan sejarah mampu meningkatkan daya analisis siswa terhadap isi dan pesan sejarah Islam, terutama dalam konteks peristiwa-peristiwa penting dan tokoh-tokoh besar.

Strategi *Role Playing* seperti dikembangkan dalam penelitian Ahmad, (2021) terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Dengan memainkan peran tokoh sejarah, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami nilai-nilai, pemikiran, dan kontribusi tokoh tersebut dalam perkembangan Islam. Pendekatan ini membangun empati, pemahaman kontekstual, dan daya ingat yang lebih kuat. Hasil ini sejalan dengan teori *experiential learning* dari Kolb, yang menekankan pembelajaran sebagai proses transformasi pengalaman menjadi pengetahuan.

Kedua, dari sisi media pembelajaran, penelitian Sukraningsih, (2021) menekankan pentingnya film dokumenter sebagai media visual dalam pembelajaran SKI. Film mampu menyajikan peristiwa sejarah dengan cara yang hidup dan kontekstual, serta dapat meningkatkan daya imajinasi dan keterlibatan emosional siswa terhadap materi.

Jika dibandingkan dengan teori-teori yang sudah mapan, seperti teori belajar kognitif Bruner maupun teori pembelajaran sosial Bandura, temuan-temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif adalah yang memberikan representasi visual, kesempatan untuk modeling, serta aktivitas eksploratif. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil-hasil penelitian tersebut tidak hanya mendukung teori yang ada, tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan model baru dalam pembelajaran SKI yang lebih integratif, kontekstual, dan transformatif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menjawab rumusan masalah mengenai cara meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI melalui strategi dan media inovatif. Temuan dari sebelas artikel menunjukkan bahwa penggunaan media visual (film dokumenter, PowerPoint, video sejarah), strategi aktif (REAP, Inferencing, Role Playing), dan model pembelajaran tematik berbasis nilai Islam secara nyata memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman sejarah Islam yang bermakna bagi peserta didik. Penelitian-penelitian ini dapat dijadikan pijakan dalam mengembangkan kurikulum SKI yang berbasis

teknologi, nilai, dan pembelajaran aktif yang berorientasi pada pembentukan karakter Islami serta peningkatan literasi sejarah.

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa media audio-visual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 11.91, yang jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya mencapai 10.29. Temuan ini konsisten dengan penelitian Febriani, (2021) yang menemukan peningkatan hasil belajar sebesar 30% setelah penerapan media berbasis audio visual. Kombinasi elemen visual dan auditori dalam media pembelajaran ternyata membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif melalui stimulasi multi-indra.

Efektivitas media audio-visual semakin terlihat jelas ketika menganalisis distribusi hasil belajar siswa. Data penelitian menunjukkan bahwa 63% siswa kelas eksperimen berhasil mencapai kategori sangat tinggi, sementara di kelas kontrol hanya 29% yang mencapai kategori tersebut. Hasil ini memperkuat temuan Prasetyo et al., (2022) yang melaporkan rata-rata nilai 87.10 pada kelas eksperimen dibanding 71.29 di kelas kontrol. Stimulus ganda ini memungkinkan pemrosesan informasi yang lebih mendalam dalam memori siswa.

Media audio-visual terbukti sangat efektif untuk menyampaikan materi sejarah yang bersifat naratif dan kronologis. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pemahaman siswa tentang keragaman kenampakan alam dan buatan dalam konteks sejarah Islam. Hermansah, (2022) juga menemukan bahwa media berbasis android meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 37.62% menjadi 76.16%, menunjukkan efektivitas media digital untuk materi naratif.

Salah satu keunggulan utama media audio-visual adalah kemampuannya meningkatkan minat belajar siswa. Data penelitian menunjukkan peningkatan drastis jumlah siswa yang mencapai kategori sangat tinggi setelah penggunaan media. Temuan ini mendukung penelitian Hanif, (2022) tentang peningkatan motivasi belajar melalui metode mind mapping berbantuan media. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi ketika materi disajikan dalam bentuk yang lebih dinamis dan visual.

Dari segi kuantitatif, keunggulan penggunaan media audio-visual terlihat jelas melalui analisis N-Gain. Kelas eksperimen mencapai N-Gain 0.5 (kategori sedang), sementara kelas kontrol hanya 0.38 (kategori rendah). Ikhsan et al., (2022) juga menemukan korelasi positif antara media audio-visual dengan peningkatan hasil belajar, memperkuat temuan ini. Peningkatan yang signifikan ini membuktikan bahwa media audio-visual mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dibanding metode konvensional.

Keunggulan media audio-visual bukan hanya terlihat dari perbedaan rata-rata nilai, tetapi juga terbukti signifikan secara statistik. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0.001, yang jauh di bawah threshold 0.05. Mashita, (2021) juga melaporkan nilai signifikansi serupa dalam penelitian tentang efektivitas media audio-visual di SMA Islamic Centre Tangerang. Signifikansi statistik yang tinggi ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil bukan terjadi secara kebetulan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran. Monica, (2022) dalam penelitiannya tentang SDM pertanian juga menemukan pola serupa tentang efektivitas media visual. Konsistensi temuan ini mengindikasikan bahwa media audio-visual memang memiliki keunggulan universal dalam berbagai konteks pembelajaran.

Keberhasilan media audio-visual sangat tergantung pada kualitas desain dan pengembangannya. Dalam penelitian ini, media dikembangkan melalui proses sistematis

yang meliputi tahap uji coba dan revisi. Hal ini sejalan dengan rekomendasi Handini et al., (2022) tentang pentingnya perencanaan matang dalam penggunaan media audio-visual di SMP Al-Islam 1 Surakarta.

Media audio-visual tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran bermakna. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa memahami nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Islam melalui representasi visual. Rusnawati, (2022) dalam penelitian tentang pembelajaran fiqh juga menemukan bahwa media audio-visual membantu pemahaman nilai-nilai agama.

Salah satu dampak positif media audio-visual adalah meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Data penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa yang signifikan. Temuan ini sesuai dengan penelitian Hermanto (2022) tentang peningkatan aktivitas belajar melalui media PowerPoint di SMPN 3 Mattirobulu.

Ketika dibandingkan dengan metode konvensional, media audio-visual menunjukkan keunggulan yang jelas. Hidayat, (2022) dalam kajiannya tentang metode ceramah juga mengakui keterbatasan metode konvensional dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Untuk materi-materi abstrak dalam sejarah Islam, media visual terbukti sangat membantu. Rosyid (2022) dalam penelitian tentang benda cagar budaya sebagai media pembelajaran sejarah juga menemukan bahwa visualisasi membantu memahami konsep abstrak.

Integrasi nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran ternyata sangat efektif. Lubis dkk. (2021) menegaskan pentingnya integrasi nilai dalam pembelajaran SKI melalui media yang tepat. Implementasi media audio-visual di lapangan masih menghadapi beberapa tantangan. Diana & Firdaus (2021) melaporkan kendala serupa dalam implementasi media audio-visual di MA Nurul Yaqin Situbondo.

Penelitian ini memberikan kontribusi praktis yang signifikan bagi dunia pendidikan. Ghafara et al., (2022) juga menekankan pentingnya pengembangan media berbasis android untuk pembelajaran modern. Keterbatasan infrastruktur tetap menjadi tantangan yang perlu diatasi. Razzaqi et al., (2022) mengidentifikasi masalah serupa dalam penelitian tentang media audio-visual untuk pembelajaran bahasa Arab.

Temuan penelitian ini relevan dengan implementasi Kurikulum 2013. Sofyan & Febriyani, (2021) juga menemukan bahwa media PowerPoint efektif mendukung pembelajaran aktif sesuai kurikulum. Evaluasi formatif menjadi kunci penting dalam pengembangan media pembelajaran. Mariani, (2021) dalam penelitian tindakan sekolahnya juga menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan.

Media audio-visual sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital native K. Dewi & Sahrina, (2021) dalam penelitian tentang augmented reality juga menyoroti kesesuaian media digital dengan generasi sekarang. Potensi pengembangan media audio-visual masih sangat terbuka lebar. Astuti, (2022) menyarankan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk SKI. Penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk berbagai penelitian lanjutan. Achmadin, (2022) juga menekankan perlunya pengembangan terus-menerus dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Sunanul Huda Cisaat dalam materi keragaman kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Peningkatan skor hasil posttest yang mencolok pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media audio-visual tidak hanya mampu memfasilitasi pemahaman konseptual siswa secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan atensi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini menandakan bahwa media audio-visual dapat

dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hilman et al., (2022) mengenai pelatihan pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran, di mana peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media berbasis digital. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan penelitian Rosadi et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video edukasi secara signifikan meningkatkan efikasi diri siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Keterhubungan antara temuan penelitian ini dengan hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa media digital visual-auditori memiliki kontribusi penting dalam mengembangkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini menguatkan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran serta mendukung teori dual coding yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui saluran visual dan auditori akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Secara praksis, temuan ini menunjukkan pentingnya pelatihan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis audio-visual, yang tidak hanya memperkaya metode pembelajaran tetapi juga meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Dukungan manajerial dari kepala sekolah juga diperlukan sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Rosadi et al., (2021), yang menekankan pentingnya pembinaan dan supervisi dalam penggunaan teknologi pembelajaran di era digital.

Kontribusi penelitian ini terhadap literatur pendidikan adalah memberikan bukti empiris baru mengenai efektivitas media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar pada tingkat pendidikan menengah pertama. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan riset lebih lanjut, baik dalam skala yang lebih luas maupun pada mata pelajaran lain, guna menilai konsistensi efektivitas media audio-visual dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dasar dalam merancang kebijakan sekolah yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai teori pembelajaran terkini. Iqbal et al., (2021) dalam penelitian tentang pelatihan guru juga mendukung pentingnya penguasaan media pembelajaran. Media audio-visual terbukti efektif mengurangi kebosanan siswa dalam belajar. Azizeh (2021) menemukan bahwa metode monoton menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran SKI.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Sunanul Huda Cisaat pada materi keragaman kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Peningkatan skor posttest pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol menunjukkan bahwa media audio-visual tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih mendalam. Temuan ini memperkuat teori kognitif multimedia yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan secara visual dan auditori dapat mempercepat proses internalisasi pengetahuan. Konsekuensi logisnya dalam ranah sains pendidikan adalah adanya dorongan untuk lebih mengintegrasikan teknologi media dalam pembelajaran geografi atau IPS, terutama pada jenjang pendidikan menengah pertama. Secara teoretis, hasil ini mendukung pendekatan pembelajaran berbasis media interaktif sebagai sarana peningkatan hasil belajar. Secara praksis, temuan ini memberi panduan bagi guru untuk lebih memaksimalkan pemanfaatan

media audio-visual dalam proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat spasial dan visual. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPS dengan pendekatan media teknologi, serta membuka peluang untuk pengembangan riset lanjutan pada topik-topik pembelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Implikasi selanjutnya menunjukkan bahwa media audio-visual berpotensi menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran abad 21, yang mendukung literasi digital sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadin, B. Z. (2022). Urgensi Historical Thinking Skills Bagi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 96–114. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i2.1125>
- Ahmad, F. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Giving Questions and Getting Answers untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 117–127. <https://doi.org/10.47467/manageria.v1i2.580>
- Aisyah, A., & Wiyanarti, E. (2021). Penerapan Strategi Reap (Read, Encode, Annote, Ponder) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.28508>
- Ar, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Astuti, F. F. (2022). Penggunaan Strategi Think-Talk-Write Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kels X IPA MAN Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.69775/jpia.v2i2.77>
- Azizeh, S. N. (2021). Metode Kisah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Bercerita pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 7(1), 88–114. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v7i1.4237>
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i10p1077-1089>
- Dewi, N. V. Y., Hasan Basri, & Moh. Ahyan Yusuf Sya'bani. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 1 Gresik. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.37286/jmp.v2i2.191>
- Diana, E., & Firdaus, J. (2021). Pembelajaran Fikih Berbasis Audio-Visual Sebagai Media Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MA Nurul Yaqin Situbondo. *Jurnal Al-Murabbi*, 6(2), 24–35. <https://doi.org/10.35891/amb.v6i2.2526>
- Febriani, B. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Guppi Jambi. *JURNAL ISLAMIKA GRANADA*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i1.82>

- Ghafara, S. T., Simatupang, W., Ambiyar, A., Muskhir, M., & Irfan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android – Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 1–17. <https://doi.org/10.31849/zn.v4i.12450>
- Handini, N., Fatkhurrohman, M., & Gunawan, H. (2022). Kreatifitas Guru Pai Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Di Smp Al-Islam 1 Surakarta. *AL'ULUM JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 2(2), 194. <https://doi.org/10.54090/aujpai.v2i2.1>
- Hanif, A. F. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri 1 Malang. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 382–387. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2375>
- Hermansah, R. (2022). Dampak Penggunaan Media Berbasis Android Dalam Aktivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *JENTRE*, 3(1), 12–25. <https://doi.org/10.38075/jen.v3i1.143>
- Hermanto, H. (2022). Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam Dengan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Smp Negeri 3 Mattirobulu. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.24252/edu.v1i2.26557>
- Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.55148/inovatif.v8i2.300>
- Hilman, C., Rosadi, A., & Rohmah, S. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Peserta PPK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 150–155. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.302>
- Ikhsan, N. I., Irfani, F., & Ibdalsyah, I. (2022). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(4), 899–917. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i4.1006>
- Iqbal, M., Zulkhairi, Z., & Budi, B. (2021). Peran Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 595. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.8523>
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Mardiana, A., Idris, M., & Wandiyono, W. (2022). Konsep Batanghari Sembilan Dalam Sejarah Dan Kebudayaan Melayu Sumatera Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.8959>
- Mariani, M. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Student Team Achievement Divisions Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Untuk Siswa Sman 4 Tebo. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(2), 200–206. <https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.608>
- Mashita, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa 3 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Islamic Centre Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 2(1), 46–62. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v2i1.488>

- Monica, S. (2022). Penggunaan Media Audio-Visual Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kompetensi Sdm Pertanian Dalam Mengedukasi Materi Tentang Tanah. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL INSTIPER*, 1(1), 30–36. <https://doi.org/10.55180/pro.v1i1.239>
- Prasetyo, D. D., Qomarudin, Q., Hidayat, S., & Citraningsih, D. (2022). Manajemen Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Rabwah*, 16(02), 97–105. <https://doi.org/10.55799/jalr.v16i02.202>
- Razzaqi, E. M. M., Rufaidah, M. F., & Priyoyudanto, F. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Halimiyah Jakarta Timur. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 7(3), 209. <https://doi.org/10.36722/sh.v7i3.1606>
- Rosadi, A., Marwiji, M. H., & Mariah, E. Y. (2021). Strategi Kepala Sekolah Dalam Pembinaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 1(3), 112–118.
- Rosadi, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Media Video Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Efikasi Diri Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1876–1883. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6222>
- Rosyid, M. (2022). Pemanfaatan Cagar Budaya Kauman Menara Kudus Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Tsaqofah Dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan Dan Sejarah Islam*, 6(2), 66. <https://doi.org/10.29300/ttjksi.v6i2.4166>
- Rusnawati. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Fiqh. *JURNAL AZKIA: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.178>
- Sofyan, A., & Febriyani, S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(2), 40–48. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i2.1307>
- Sukraningsih, J. (2021). Penggunaan Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran Ips Sejarah Di Smp Ketapang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 5(1), 34. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v5i1.48735>
- Tetin, T., Herlina, N. H., & Tantowie, T. A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Strategi Inferencing. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 18(1), 99. <https://doi.org/10.36667/bestari.v18i1.476>
- Ulya, A., & Arifi, A. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1), 80–94. <https://doi.org/10.14421/edulab.2021.61.07>