

## **Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam**

**Nurkholis Imam Ikhsan<sup>1</sup>, Fahmi Irfani<sup>2</sup>, Ibdalsyah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Ibn Khaldun Bogor (UIKA), Jawa Barat  
[imamikhsan11@gmail.com](mailto:imamikhsan11@gmail.com), [fahmiirfani@fai.uika-bogor.ac.id](mailto:fahmiirfani@fai.uika-bogor.ac.id),  
[buyaibdalsyah@gmail.com](mailto:buyaibdalsyah@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Learning media are all forms in the form of tools and objects that can help the learning process by stimulating thoughts, bringing feelings, to growing students' attention and willingness to further explore the material presented so as to create learning conditions that are intentional, orderly, purposeful, and effective. under control. The history of Islamic culture itself consists of 3 words, each of which has a meaning, namely, history, culture, and Islam. In Arabic history is called tarikh / date, which is a branch of science that deals with various events. The meaning of history is all forms of past events that have important value in the human journey. This Audio Visual Learning Media is present because there is less than optimal learning. And one of the subjects that really need it is the History of Islamic Culture. The research method used by the researcher is descriptive method. Descriptive method is a method or method used in analyzing research data by clearly describing or describing the data that has been collected as it is. Based on the results of product moment statistical analysis, there is a positive correlation between variable X and variable Y, which includes a strong correlation between audio-visual media in SKI learning and learning outcomes. The teacher applies learning and students can get good learning so that students are able to develop their talents and can improve their attitudes and behavior after receiving learning from the teacher. Student learning outcomes can also be obtained properly influenced also by the conditions of students that allow them to participate in the teaching and learning process, such as physical health, school environment, and community environment.*

**Keywords: Effectiveness, Audio Visual Media, History of Islamic Culture**

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran adalah segala bentuk yang berupa alat dan benda yang dapat membantu proses pembelajaran dengan cara merangsang pikiran, memunculkan perasaan, menumbuhkan perhatian dan kemauan siswa untuk lebih mendalami materi yang disajikan sehingga tercipta kondisi belajar yang disengaja, teratur, dan terarah. terarah, dan efektif. di bawah kendali. Sejarah kebudayaan Islam sendiri terdiri dari 3 kata yang masing-masing memiliki arti yaitu, sejarah, budaya, dan Islam. Dalam sejarah Arab disebut tarikh/kurma, yaitu cabang ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa. Yang dimaksud dengan sejarah adalah segala bentuk peristiwa masa lalu yang mempunyai nilai penting dalam perjalanan manusia. Media Pembelajaran Audio Visual ini hadir karena adanya pembelajaran yang kurang optimal. Dan salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkannya adalah Sejarah

Kebudayaan Islam. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu cara atau metode yang digunakan dalam menganalisis data penelitian dengan cara menggambarkan atau menggambarkan secara jelas data yang telah dikumpulkan apa adanya. Berdasarkan hasil analisis statistik product moment terdapat hubungan positif antara variabel X dan variabel Y yang meliputi hubungan yang kuat antara media audio visual dalam pembelajaran SKI dengan hasil belajar. Guru menerapkan pembelajaran dan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang baik sehingga siswa mampu mengembangkan bakatnya serta dapat meningkatkan sikap dan perilakunya setelah menerima pembelajaran dari guru. Hasil belajar siswa juga dapat diperoleh dengan baik dipengaruhi juga oleh kondisi siswa yang memungkinkan mereka berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, seperti kesehatan fisik, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

**Kata Kunci: Efektivitas, Media Audio Visual, Sejarah Kebudayaan Islam**

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan banyak sekali hal yang mempengaruhi siswa untuk menerima informasi dan materi ajar yang disampaikan oleh pendidik. Diantara banyak hal tersebut salah satu yang terbesar adalah Media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah segala bentuk yang berupa alat maupun benda-benda yang dapat membantu proses pembelajaran dengan memberi rangasangan pikiran, membawa perasaan, hingga menumbuhkan perhatian dan kemauan siswa untuk mendalami lebih lanjut materi yang disampaikan sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang disengaja, teratur, bertujuan, dan terkendali<sup>1</sup>. Dandenganadanya media pembelajaran yang baik, diharapkan siswa akan jauh mudah lebih menerima informasi dan dapat menyentuh target juga tujuan belajar tersebut.

Dengan diperkuatnya upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan sebagaimana Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dalam rangka menentukan kriteria minimal sistem pendidikan yang diharapkan dapat mencakup antara lain: standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, standar penilaian Pendidikan<sup>2</sup>. Yang mana akan meningkatkan penyeragaman kualitas pendidikan di negara Indonesia ini.

Pada saat ini kemajuan teknologi memang tidak bisa dihambat maupun dihentikan perkembangannya, dan dengan kemajuan teknologi tersebut dalam segala aspek kehidupan manusia pun lah yang mendorong dan memaksa ranah Pendidikan untuk juga mengikuti arus kemajuan teknologi tersebut. Dan hal pada aspek

---

<sup>1</sup> Dewi Maryam et al., "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43–50.

<sup>2</sup> Cucu Suhana, "Konsep Strategis Pembelajaran," *Konsep Strategis Pembelajaran*, no. Bandung: Refika Aditama (2014): 129.

pendidikan yang paling signifikan kebutuhannya dalam mengikuti arus perkembangan teknologi adalah Media Pembelajaran.

Berdasarkan wahyu pertama tersebut tidak menjelaskan apa yang dimaksud dengan iqra (apa yang harus dibaca), karena Al-Qur'an menghendaki umatnya membaca apa saja selama bacaan tersebut bermanfaat bagi umat manusia. Iqra berarti bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Islam adalah agama Allah yang disyariatkannya sejak Nabi Adam AS hingga Nabi Muhammad SAW kepada umat manusia. Islam mewajibkan kepada umatnya untuk mengamini kebenaran tersebut. Akar masalah dari agama adalah kepercayaan terhadap kebenaran mutlak yang pasti membawanya kearah kebaikan dan kemanfaatan, bukan kepada kemudaratan <sup>3</sup>.

Hampir semua mata pelajaran dalam dunia pendidikan dapat menggunakan Media Pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi, namun ada beberapa pelajaran yang bahkan sangat membutuhkan Media Pembelajaran dalam proses KBM, dan salah satunya adalah Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sejarah kebudayaan Islam itu sendiri terdiri dari 3 kata yang masing-masing kata mempunyai makna yaitu, sejarah, kebudayaan, dan Islam. Dalam bahasa Arab sejarah disebut *tarekh/tarikh*, yang merupakan cabang ilmu yang berkenaan dengan berbagai peristiwa. Makna dari sejarah adalah segala bentuk peristiwa masa lampau yang memiliki nilai penting dalam perjalanan manusia. Sejarah, mengajarkan manusia agar dapat belajar kehidupan masa lalu, dan dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan saat ini maupun yang akan datang. Sejarah adalah kisah masa lalu yang memiliki manfaat bagi guru itu sendiri maupun siswa <sup>4</sup>.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada Sebagian yang siswayang mudah menerima informasi melalui apa yang ia lihat. Cara Belajar VAK merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas mungkin bagi siswa untuk belajar dengan gaya belajar yang diminatinya sehingga siswa dapat mengeluarkan potensi terbaiknya ketika belajar baik dengan menggunakan gaya belajar audio, visual, maupun kinestetik <sup>5</sup>.

Dengan adanya gambar yang dapat memperkuat reka adegan yang mana akan direkam oleh mata dan diserap lebih cepat oleh siswa yang memiliki Gaya Belajar Visual. Ada Sebagian lain yang dapat dengan mudah menerima informasi melalui apa saja yang ia dengar. Dengan mengandalkan indera pendengaran dan suara jugatutur kata yang jelas diberikan pendidik, tak akan menghadirkan masalah belajar meski tanpa adanya gambar untuk siswa yang memiliki Gaya Belajar Auditori. Dan Sebagian siswa yang lainnya lebih menerima informasi Ketika dapat mempraktikan hal yang sudah diterima informasinya. Dengan penguatan Informasi yang telah disampaikan

---

<sup>3</sup> Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," no. Lampung (2017): 37.

<sup>4</sup> Ulfa, "Sejarah Peradaban Islam," no. Ponorogo (2020): 31.

<sup>5</sup> Yahya Nurdiansyah Helmi, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Visual, Audio, Kinestetik (Vak) Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar" (2018): 129.

pendidik dapat jelas diterima Ketika siswa mempraktikan hal tersebut oleh dirinya, bagi siswa yang memiliki Gaya Belajar kinestetik. Dan segala perbedaan gaya belajar tersebutlah yang menuntut guru untuk lebih bijak dalam menggunakan media belajar.

Dan Media Belajar Audio Visual ini hadir disebabkan ada pembelajaran yang kurang maksimal. Dan salah satu mapel yang sangat membutuhkannya adalah Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan kurrang mampunya guru dalam membawakan suasana yang dapat menstimulus gaya belajar anak, Media Belajar hadir untuk mengurangi *miss communication* yang biasa terjadi pada pembelajaran SKI. Terkadang guru hanya menggunakan metode ceramah dan kisah yang membuat siswa dalam persentase yang cukup besar merasakan bosan dan juga kesulitan dalam menerima informasi pembelajaran tersebut. Dan mengakibatkan dampak kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Dan salah satu sekolah yang merasakan kondisi tersebut adalah MTS Badru Tamam yang terletak di Desa Kalisuren Kampung Berrkat Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dan juga dikarenakan turunnya hasil belajar MTS Badru Tamam dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka akan dilakukan penelitian efektivitas media Audio Visual untuk menyelesaikan permasalahan Pendidikan tersebut dan akan dituangkan dalam karya tulis dengan judul "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mts Badru Tamam" agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang berujung pada perubahan hasil belajar SKI yang jauh lebih baik.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode ini sebagai metode utama dalam mengumpulkan data tentang Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTS Badru Tamam.

Observasi secara garis besar terdapat dua rumusan tentang pengertian observasi, yaitu pengertian secara sempit dan luas. Dalam arti sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diteliti, dalam arti luas, observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti. <sup>6</sup>

Kuesioner juga sering dikenal dengan sebagai angket. Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus di isi oleh orang yang akan diukur <sup>7</sup>. Teknik ini dilakukan untuk mengumpulkan data pengaruh pembelajaran aqidah akhlak terhadap karakter tanggung jawab siswa. Adapun skala pengukuran variabel dalam penelitian ini mengacu pada Skala *Likert*, skala *likert* digunakan untuk mengukur

---

<sup>6</sup> Puspha Fandini, Sultani Sulatani, and Didi Susanto, "Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di Sma Pgri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Mahasiswa Bk an-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 4, no. 1 (2018): 13.

<sup>7</sup> Ibid.

sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2014: 274). Studi dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah peserta didik, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana, sejarah berdirinya sekolah, serta dokumen lainnya yang dapat menunjang penelitian.

## STUDI LITERATUR

### A. Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI

#### 1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar harus senantiasa ditingkatkan efektivitasnya demi meningkatkan mutu dari pada pendidikan itu sendiri. Seorang guru harus pandai dalam memilih metode apa yang sebaiknya digunakan agar dapat ditangkap oleh siswa dari apa yang disampaikan.

Ciri-ciri keefektifan program pembelajaran adalah berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditentukan, memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif, sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional dan memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar-mengajar.<sup>8</sup>

Istilah efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai. Dalam bentuk persamaan, efektivitas sama dengan hasil nyata dibagi dengan hasil yang diharapkan. Sekolah yang efektif menunjukkan kesuaian antara hasil yang dicapai dengan hasil yang diharapkan. Efektivitas dan efisiensi belajar individu di sekolah sangat bergantung kepada peran guru.<sup>9</sup>

#### 2. Media Audio Visual

Media pembelajaran Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar<sup>10</sup> (Ghofur & Youhanita, 2020). Dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang

---

<sup>8</sup> Baryanto Sheila Hentri Utami, Abdul Rahman, "Kinerja Guru Tidak Tetap Dan Efektivitas Pembelajaran," *Kependidikan* 14, no. 1 (2020): 44-59.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Martin Kahfi et al., "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 84-89.

disampaikan menjadi lebih konkret dan jelas. proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal.

Media AudioVisual merupakan media yang menggunakan dua unsur yaitu unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*)<sup>11</sup> (Djamarah, 2012: 212). Media AudioVisual memiliki kemampuan yang lebih baik sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media yang hanya menggunakan unsur gambar saja ataupun unsur suara saja. Menurut Wina Sanjaya dalam makalah Hanny's Word dijelaskan bahwa "Media audio visual adalah suatu media yang menggunakan unsur suara dan unsur gambar di dalamnya seperti televisi, video, handphone, dan lain-lain".

Menurut Sapto Haryoko dalam<sup>12</sup> (Lestari, 2017) menyatakan bahwa "Media audiovisual merupakan wadah dalam menyampaikan informasi, mempunyai 2 karakter diantaranya karakter audio berisi suara dan karakter visual yang berisi gambar, media dalam kategori ini mempunyai kemampuan yang lebih prima dari media lainnya".

Menurut<sup>13</sup> (Salsabila et al., 2020) jenis media ini memiliki kinerja yang baik lantaran mempunyai 2 aspek media, yaitu :

- (1) audiovisual diam, yaitu media yang hanya menyajikan bunyi dan gambar diam seperti film bingkai bunyi (*sound slides*), film, rangkai bunyi, cetak bunyi.
- (2) audiovisual gerak, berupa media yang menyajikan unsur bunyi dan gambar yang bergerak misalnya film yang mempunyai bunyi dan *video cassette*.

### 3. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar.<sup>14</sup> Menurut Azhar Arsyad (2013: 3) menyatakan bahwa "Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".<sup>15</sup> Istilah Media sendiri merupakan suatu wadah yang digunakan narasumber untuk pengiriman isi pesan yang ingin diteruskan

---

<sup>11</sup> Ardial Pitra, "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' Siswa Kelas VIII MTsN Nurul Huda," *AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no.1(2021).

<sup>12</sup> Dewi Hendraningrat and Pujiyanti Fauziah, "Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no.1(2021): 58-72.

<sup>13</sup> Nursabandi Rizki, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs MA'ARIF NU 07 SELAKAMBANG KABUPATEN PURBALINGGA" (IAIN Purwokerto, 2021).

<sup>14</sup> Adelia Ayu Larasati, *Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran ..., AL-Ahya*, vol. 01 (Yayasan Kita Menulis, 2019).

<sup>15</sup> Shoffan Shoffa et al., *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Agrupana Media, 2021).

kepada orang yang disampaikan atau sang penerima pesan untuk menciptakan proses pembelajaran (Andriyani & Suniasih, 2021; Hanik, 2020; Indahini et al., 2018). (Kustandi & Sutjipto, 2020).<sup>16</sup>

Melalui penggunaan media, penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran berjalan lebih menarik, siswa lebih interaktif, waktu pembelajaran berjalan lebih efisien dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Kuswanto et al., 2017; Melianti et al., 2020).<sup>17</sup> Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu *alternative* bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi<sup>18</sup> (Munir, 2017).

#### 4. Sejarah Kebudayaan Islam

Menurut H. Darmadi (Deepublish, 2017: 303)<sup>19</sup> menyatakan bahwa Sejarah secara bahasa berasal dari bahasa arab yaitu شجر (*syajara*) yang artinya terjadi, atau شجرة (*syajarah*) yang berarti pohon, atau juga النسب شجرة (*syajarah al-nasab*) yang artinya pohon silsilah. Kata sejarah sendiri dalam bahasa arab disebut تاريخ (*tarikh*) yang artinya ketentuan masa dan perhitungan tahun. Dengan begitu pengertian sejarah menurut istilah adalah catatan-catatan yang berhubungan dengan kejadian-kejadian masa lampau. Kesimpulannya, sejarah kebudayaan Islam adalah keseluruhan aktivitas manusia muslim dan hasilnya yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hokum, adat-istiadat dan kemampuan-kemampuan lain yang di dapat seseorang sebagai anggota masyarakat.

Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam menurut Anding Kusdiana (CVPustaka Setia, 2013: 1) Sejarah berasal dari bahasa Arab yaitu berasal dari kata “syajarotu”, yang artinya “pohon”. Kata dalam bahasa Indonesia berarti “silsilah”, “asal-usul (keturunan), dan “kejadian peristiwa yang terjadi pada masa lampau”. Sejarah ekuivalen dengan kata *Tarikh* atau *sirah* berarti ketentuan masa atau waktu. Secara terminologis, *tarikh* atau *sirah* adalah sejumlah keadaan dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan benar-benar terjadi pada diri individu atau masyarakat sebagaimana yang terjadi pada kenyataan alam dan manusia.

Sejarah Kebudayaan Islam juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan tokoh-tokoh yang berprestasi dalam sejarah di masa lampau, mulai perkembangan pada masa Nabi Muhammad hingga masyarakat modern padasaatini.

---

<sup>16</sup> I Kadek Wisnu Nata and DB. Kt. Ngr. Semara Putra, “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 227.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Hendraningrat and Fauziah, “Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini.”

<sup>19</sup> B A B Ii, A Deskripsi Teori, and Motivasi Belajar, “Sadirman A.M., Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar , ..., Hal. 73 23” (n.d.): 23–59.

Ilmu sejarah merupakan kajian akademis yang tujuannya merangkai puzzle peristiwa-peristiwa masa lampau menjadi sebuah bangunan pengetahuan yang utuh. Rangkaian puzzle tersebut meliputi perjalanan umat manusia mulai dari pemikiran, agama, sistem ekonomi, sosial politik sampai dengan kebudayaan. Dalam konteks pendidikan nasional, sejarah menjadi salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah maupun madrasah. Untuk madrasah yang bernaung dibawah Kementerian Agama, materi sejarah disampaikan melalui Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

## B. Hasil Belajar Siswa MTS

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris (Sudjana, 2016: 22). Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) <sup>20</sup> menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar." Menurut Winkel dalam Purwanto (2014: 45) <sup>21</sup> menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya." Menurut Istirani dan Intan Pulungan (2019: 19) <sup>22</sup> menyatakan "Hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar."

Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural system, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Belajar memerlukan latihan, dengan: relearning, recalling, dan reviewing agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami. Belajar siswa akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Guru menerapkan pembelajaran dan siswa dapat memperoleh pembelajaran dengan baik sehingga siswa mampu mengembangkan bakatnya dan dapat memperbaiki sikap dan tingkah lakunya setelah menerima pembelajaran dari guru. Hasil belajar siswa juga dapat diperoleh dengan baik dipengaruhi juga oleh keadaan-keadaan siswa yang memungkinkan untuk mengikuti proses belajar mengajar, seperti kesehatan jasmani, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat dan lain-lain.

---

<sup>20</sup> B A B Ii, "Kajian Teoritis Jamur," no. 1984 (2011): 16–39.

<sup>21</sup> Ida Ayu Paramitha, "Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka," *Convention Center Di Kota Tegal* (2017): 6–37.

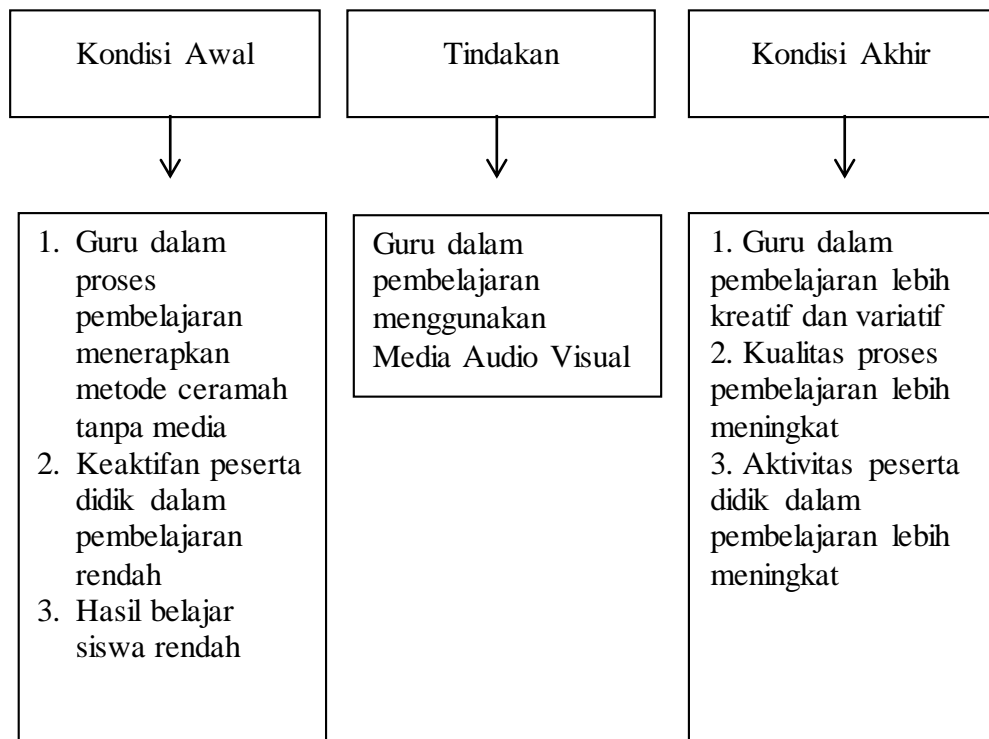
<sup>22</sup> Ibid.



### C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan perantara yang menjadi aspek krusial dalam menunjang proses pembelajaran. Variasi media dapat digunakan pendidik dengan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan materi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan media instruksional yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media audio visual dapat membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal., penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran dan kemampuan siswa. Media audio visual merupakan media yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa sehingga siswa akan memiliki hasil belajar yang maksimal khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.



### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban sementara yang dapat dari permasalahan penelitian yang akan dibuktikan melalui data empiris. Hipotesis berasal dari bahasa sanksekerta yaitu "*hypo*" artinya kurang dan "*thesis*" berarti pendapat. Ada yang berpendapat bahwa hipotesis yaitu pendapat yang barusetengah benar. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan atau jawaban

sementara yang didapat dari suatu permasalahan yang tengah diajukan, namun kebenarannya harus dibuktikan dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa setelah penerapan media audiovisual pada matapelajaran SKI di kelas XI menunjukkan hal yang positif. Siswa memiliki gairah dan semangat belajar yang tinggi selama pembelajaran.
2. Terciptanya kemandirian belajar oleh siswa yang ditunjukkan dengan kemandirian siswa untuk mencatat hal-hal penting dalam video tanpa adanya instruksi dari guru.
3. Media AudioVisual yang akan diterapkan dalam pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dan guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan siswa, serta ada tindak lanjut dari guru sebagai penguatan materi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam di MTS Badru Tamam. Penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tertutup dengan pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dimana responden cukup memilih salah satu jawaban dan kemudian diskor dengan skala likert berturutan 4, 3, 2, dan 1. Pengumpulan data yang berupa kuesioner melalui secara langsung, yang disebar kepada 132 sampel.

##### a. Uji Validitas

Tahapan pengujian validitas kuesioner merupakan pengukuran data dari hasil kuesioner yang telah diuji-cobakan (*try-out*) kepada responden sebanyak 33 orang. Data dari kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya, apakah data tersebut valid atau tidak valid. Berikut adalah tahapan dalam melakukan pengujian validitas :

##### 1) Menentukan nilai r tabel

Dari tabel r untuk korelasi *product moment* untuk  $N = 76$  dan taraf kesalahan ( $\alpha$ ) = 0,05 didapat nilai r tabel = 0,6. Selanjutnya angka 0,6 akan dipakai sebagai uji validasi terhadap butir-butir kuesioner.

##### 2) Mencari r hitung

Untuk mencari r hitung dari semua butir kuesioner ditunjukkan pada kolom Tabel dibawah

##### 3) Pengambilan keputusan

Dasar dalam pengambilan keputusan menentukan butir kuesioner tersebut valid atau tidak valid adalah sebagai berikut:

a) Data valid apabila r hasil > 0,6 dan r hasil signifikan.

b) Data tidak valid apabila r hasil < 0,6 dan r hasil tidak signifikan.

- c) Dari pengolahan data uji validitas dengan korelasi *product moment* peneliti menggunakan Microsoft Exel yang dirangkum dalam tabel berikut:

4.1 Tabel Metode media audio visual dalam pembelajaran SKI

Variabel	Jumlah Item	Jumlah Gugur Item	Nomor Item Gugur	Jumlah Item Valid
Media audio visual dalam pembelajaran SKI	20	0	0	20

4.2 Tabel Hasil belajar

Variabel	Jumlah Item	Jumlah Gugur Item	Nomor Item Gugur	Jumlah Item Valid
Hasil belajar	10	0	0	10

Hasil pengamatan pada r tabel didapatkan nilai dari sampel (N) = 33 sebesar 0,6. Merujuk pada hasil dari uji validitas dihasilkan bahwa variabel media audio visual dalam pembelajaran SKI (X) yang terdiri dari x1, x2, x3, x4, x5, x6, x7, x8, x9, x10, x11, x12, x13, x14, x15, x16, x17, x18, x19, x20 menghasilkan nilai r hitung > r tabel. Selain itu variabel hasil belajar (Y) yang terdiri dari y1, y2, y3, y4, y5, y6, y7, y8, y9, y10 menghasilkan nilai r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media audio visual dalam pembelajaran SKI (X) dalam penelitian ini dikatakan valid dan variabel hasil belajar (Y) dalam penelitian ini dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa suatu alat (instrumen) pengumpulan data dikatakan baik jika instrumen yang digunakan dapat dipercaya. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas adalah besarnya nilai *Spearman Brown* antara  $0,8 < r_{11} \leq 1,0$  dikategorikan reliabilitas sangat tinggi, nilai antara  $0,6 < r_{11} \leq 0,8$  dikategorikan reliabilitas tinggi, nilai antara  $0,4 < r_{11} \leq 0,6$  dikategorikan reliabilitas sedang, nilai  $0,2 < r_{11} \leq 0,4$  dikategorikan rendah dan nilai  $1,0 < r_{11} \leq 0,2$  dikategorikan sangat rendah.

Berdasarkan perhitungan *Spearman Brown* dengan bantuan program Microsoft exel diketahui hasil pengujian reliabilitas terhadap seluruh butir kuesioner variabel media audio visual dalam pembelajaran SKI dan variabel hasil belajar, maka diperoleh nilai *Spearman Brown* sebagai berikut:

4.3 Tabel Reliabilitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI  
(Variabel X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,642	10

Sumber: Data diolah

4.4 Tabel Reliabilitas Hasil Belajar (Variabel Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,617	10

Sumber: Data diolah

Berdasarkan output di atas didapatkan uji reliabilitas koefisien *Spearman Brown* didapatkan semua nilai dari hasil variabel x dan y menghasilkan nilai *Spearman Brown*  $< r_{11}$ , yaitu nilai variabel X 0,642 dan nilai variabel Y 0,617. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel dengan kategori tinggi sebagai instrumen penelitian.

c. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa suatu alat (instrumen) pengumpulan data dikatakan baik jika instrumen yang digunakan dapat dipercaya. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas adalah besarnya nilai *Spearman Brown* antara  $0,8 < r_{11} \leq 1,0$  dikategorikan reliabilitas sangat tinggi, nilai antara  $0,6 < r_{11} \leq 0,8$  dikategorikan reliabilitas tinggi, nilai antara  $0,4 < r_{11} \leq 0,6$  dikategorikan reliabilitas sedang, nilai  $0,2 < r_{11} \leq 0,4$  dikategorikan rendah dan nilai  $1,0 < r_{11} \leq 0,2$  dikategorikan sangat rendah.

Berdasarkan perhitungan *Spearman Brown* dengan bantuan program Microsoft exel diketahui hasil pengujian reliabilitas terhadap seluruh butir kuesioner variabel media audio visual dalam pembelajaran SKI dan variabel hasil belajar, maka diperoleh nilai *Spearman Brown* sebagai berikut:

4.5 Tabel Reliabilitas media audio visual dalam pembelajaran SKI  
(Variabel X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,833	20

Sumber: Data diolah

4.6 Tabel Hasil Belajar (Variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,471	10

Sumber: Data diolah

Berdasarkan output di atas didapatkan uji reliabilitas koefisien *Spearman Brown* didapatkan semua nilai dari hasil variabel x dan y menghasilkan nilai *Spearman Brown*  $< r_{11}$ , yaitu nilai variabel x 0,833 dan nilai variabel y 0,471. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel dengan kategori tinggi sebagai instrumen penelitian.

d. Pembahasan Hasil Jawaban Responden (Variabel X dan Variabel Y)

Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap hasil belajar siswa di MTS Badru Tamam akan dilihat dari indikator masing-masing variabel.

Rekapitulasi efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap hasil belajar siswa di MTS Badru Tamam menunjukkan bahwa skor terbesar 80 dan skor terkecil 67 dengan memiliki hasil rata-rata secara keseluruhan yaitu 75,3636.

Jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) =  $4 \times 20 \times 33 = 2.640$ . Untuk ini skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah butir 20 dan jumlah responden = 33.

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 2.487. Dengan demikian efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap hasil belajar siswa di MTS Badru Tamam menurut persepsi 33 responden itu  $2.487 : 2.640 = 94,2\%$  dari kriteria yang ditetapkan dan nilai 2.487 termasuk dalam kategori sangat baik.

1) Hasil Belajar (Variabel Y)

Adapun dalam variabel hasil belajar pada kuesioner diperoleh data rekapitulasi hasil belajar siswa MTS Badru Tamam menunjukkan bahwa skor terbesar 40 dan skor terkecil 3 dengan memiliki hasil rata-rata secara keseluruhan yaitu 36,5151

Jumlah skor kriterium (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) =  $4 \times 10 \times 33 = 1.320$ . Untuk ini skor tertinggi tiap butir = 4, jumlah butir 10 dan jumlah responden = 33.

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 1.205. Dengan demikian hasil belajar siswa di MTS Badru Tamam menurut persepsi 33 responden itu  $1.205 : 1.320 = 91,2\%$  dari kriteria yang ditetapkan dan nilai 1.205 termasuk dalam kategori interval cukup baik.

## 2. Uji Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI dan Hasil Belajar Siswa MTS Badru Tamam

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,16350323
Most Extreme Differences	Absolute	,113
	Positive	,068
	Negative	-,113
Test Statistic		,113
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Data diolah

Dari tabel diatas menunjukkan nilai statistik *kolmogrov-SmirnovTest* adalah dengan nilai signifikan sebesar  $0,200 > 0,6$  sehingga dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya T Test dan Anova. Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama (homogen). Berikut hasil dari uji homogenitas.

5.0 Tabel Hasil Uji Homogenitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI (Variable X)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media	Based on Mean	,001	1	30	,980
Audio	Based on Median	,022	1	30	,883
Visual	Based on Median and with adjusted df	,022	1	29,841	,883

Based on trimmed mean	,004	1	30	,953
-----------------------	------	---	----	------

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil uji homogenitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam diketahui nilai signifikansi 0,980 > 0,06. Maka dapat disimpulkan distribusi data homogen.

5.1 Tabel Anova Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI (Variable X)

ANOVA					
Media Audio Visual					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	272,216	2	136,108	14,719	,000
Within Groups	277,420	30	9,247		
Total	549,636	32			

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil Anova media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam diketahui nilai signifikansi 0,000 < 0,06. Maka dapat disimpulkan distribusi data tidak homogen.

5.2 Tabel Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar (Variable Y)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,279	1	30	,601
	Based on Median	,290	1	30	,594
	Based on Median and with adjusted df	,290	1	29,960	,594
	Based on trimmed mean	,255	1	30	,617

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil uji homogenitas hasil belajar diketahui nilai signifikansi 0,601 > 0,06. Maka dapat disimpulkan distribusi data homogen.

5.3 Tabel Anova Hasil Belajar (Variable Y)

ANOVA					
Hasil Belajar	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8,251	2	4,126	,814	,453
Within Groups	151,991	30	5,066		
Total	160,242	32			

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil Anova hasil belajar diketahui nilai signifikansi  $0,453 > 0,06$ . Maka dapat disimpulkan distribusi data homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis secara parsial dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah:

5.4 Tabel Uji Hipotesis (Uji t) Media Audio Visual Dalam Pembelajaran SKI (X) dan Hasil Belajar (Y)

Correlations			
		Media Audio Visual	Hasil Belajar
Media Audio Visual	Pearson Correlation	1	,255
	Sig. (2-tailed)		,151
	N	33	33
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,255	1
	Sig. (2-tailed)	,151	
	N	33	33

Pada table diatas berdasarkan hasil uji hipotesis r hitung dari variable X dan variable Y adalah 0,151. Maka dapat ditarik kesimpulan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,151 > 0,6$ ) hasil uji hipotesis ini berkolerasi. Kriteria dalam pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima, artinya adanya pengaruh media audio visual dalam pembelajaran SKI
- 2) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak, artinya tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pengaruh media audio visual dalam pembelajaran SKI .
- 3) Berdasarkan kriteria di atas maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berarti media audio visual dalam pembelajaran SKI berpengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa MTS Badru Tamam.



Dari hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual dalam pembelajaran SKI berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa MTS Badru Tamam.

## B. Pembahasan

Semua guru sudah mengajarkan sesuai dengan buku panduan, silabus dan kurikulum agar target atau tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru juga telah diberikan pelatihan media audio visual dalam pembelajaran SKI sebelum mengajar atau memberikan pembelajaran kepada siswa-siswi di kelas, sehingga guru sudah menguasai media audio visual dalam pembelajaran SKI dengan baik dan benar.

Dari penelitian ini, berdasarkan hasil kuesioner (angket) mengenai media audio visual dalam pembelajaran SKI dan hasil belajar, diketahui bahwa terdapat faktor positif dari media audio visual. Berdasarkan dari pengujian hipotesis yang telah dilakukan, untuk variabel media audio visual dalam pembelajaran SKI dan hasil belajar, siswa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis statistik *product moment* variabel X 0,833 dan nilai variabel Y 0,471, berarti terdapat korelasi yang positif antara variabel X dan variabel Y yang termasuk korelasi kuat antara media audio visual dalam pembelajaran SKI dengan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis dan pengelolaan data dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa dalam pemilihan metode mempunyai arti yang sangat penting dengan media audio visual dan hasil belajar siswa, sehingga akan meningkatkan daya tangkap, kreatifitas, dan pemahaman dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual dengan hasil belajar siswa MTS Badru Tamam. Sedangkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual dalam pembelajaran SKI dengan hasil belajar siswa MTS Badru Tamam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai efektivitas media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam terhadap hasil belajar siswa MTS Badru Tamam, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar harus senantiasa ditingkatkan efektivitasnya demi meningkatkan mutu dari pada pendidikan itu sendiri. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran saja disebut media audio, media yang melibatkan indera penglihatan saja disebut media visual, dan media yang melibatkan kedua jenis indera pendengaran dan penglihatan disebut media audiovisual, kemudian apabila melibatkan lebih dari dua indera disebut sebagai multimedia.

2. Memudahkan pendidik dalam pembelajaran efektif dan realistik yang dapat menumbuhkan minat belajar bagi murid sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar, cepat dalam memahami informasi yang diberikan karena siswa tidak hanya mendengarkan tetapi melihat langsung, tidak hanya diangan-angan, Memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan gairah belajar.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam siswa MTS Badru Tamam yang termasuk korelasi kuat antara hasil belajar siswa dengan hasil statistik diperoleh 0,833 dan terdapat pengaruh signifikan antara media audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam siswa MTS Badru Tamam termasuk korelasi sangat kuat antara hasil belajar siswa dengan hasil statistik diperoleh 0,471, termasuk korelasi kuat antara media audio visual dalam pembelajaran SKI dengan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., Khairuddin, K., & Ramadani, G. (2021). Implementasi Reward Dalam Meningkatkan Questioning Skill Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Siswa Kelas VIII MTs Nurul Huda. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3(3), 428-440. <https://doi.org/10.47467/jdi.v3i3.577>
- 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>
- Budiman, Haris. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," no. Lampung (2017): 37.
- Fandini, Puspha, Sultani Sulatani, and Didi Susanto. "Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Behavioral Contract Dalam Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Di Sma Pgr 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Mahasiswa Bk an-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 4, no. 1 (2018): 13.
- Helmi, Yahya Nurdiansyah. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Visual, Audio, Kinestetik (Vak) Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar" (2018): 129.
- Hendraningrat, Dewi, and Pujiyanti Fauziah. "Media Pembelajaran Digital Untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2021): 58-72.
- Ii, B A B. "Kajian Teoritis Jamur," no. 1984 (2011): 16-39.
- Ii, B A B, A Deskripsi Teori, and Motivasi Belajar. "Sadirman A.M., Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar , ..., Hal. 73 23" (n.d.): 23-59.
- Kahfi, Martin, Yeli Ratnawati, Wawat Setiawati, and Asep Saepuloh. "Efektivitas

- Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no. 1 (2021): 84–89.
- Larasati, Adelia Ayu. *Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... AL-Ahya*. Vol. 01. Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Maryam, Dewi, Fia Febiola, Sari Dian Agami, and Ulya Fawaida. "Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2020): 43–50.
- Nata, I Kadek Wisnu, and DB. Kt. Ngr. Semara Putra. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2021): 227.
- Paramitha, Ida Ayu. "Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka." *Convention Center Di Kota Tegal* (2017): 6–37.
- Pitra, Ardial. "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Istimah' Siswa Kelas VIII MTs Nurul Huda." *AD-DHUHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 1 (2021).
- Rizki, Nursabandi. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MTs MA'ARIF NU 07 SELAKAMBANG KABUPATEN PURBALINGGA." IAIN Purwokerto, 2021.
- Sheila Hentri Utami, Abdul Rahman, Baryanto. "Kinerja Guru Tidak Tetap Dan Efektivitas Pembelajaran." *Kependidikan* 14, no. 1 (2020): 44–59.
- Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Josua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Gia. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Agrapana Media, 2021.
- Suhana, Cucu. "Konsep Strategis Pembelajaran." *Konsep Strategis Pembelajaran*, no. Bandung: Refika Aditama (2014): 129.
- Ulfa. "Sejarah Peradaban Islam," no. Ponorogo (2020): 31.
- YM, K. (2021). Penerapan Metode Karyawisata sebagai Upaya Menumbuhkan Interaksi Sosial pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs Swasta Tarbiyah Waladiyah Pulau Banyak. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 155-164.  
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v1i2.601>