



PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL DAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI SDN NAGASARI VI

Zuraida Aprilia

Universitas Singaperbangsa Karawang

Dhera Veronika Supraba

Universitas Singaperbangsa Karawang

Selma Sabrina

Universitas Singaperbangsa Karawang

Wisam Maulana Iqbal

Universitas Singaperbangsa Karawang

Siti Khulasoh

Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat: Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Indonesia

Korespondensi penulis: 2210631110212@student.unsika.ac.id

Abstract. *Student motivation and student learning outcomes are two important factors for academic success. For elementary school students (SD), the subject of Islamic religious education (PAI) is often a challenge due to the complexity of learning materials and low learning. Therefore, the purpose of this study was to examine the impact of audiovisual learning methods and educational games on student motivation and learning outcomes in the subject of PAI. This study examined four classes of elementary school students to test the effectiveness of different learning methods in the topic of Islamic religious education (PAI). In the early stages, students received materials through traditional lecture methods. The results showed that students had relatively low motivation to learn, and that most students were not proactive and had difficulty understanding the depth of the material. Furthermore, the learning method will be replaced by an audiovisual approach and educational games at the next meeting. The results obtained showed significant changes. Students seemed more enthusiastic, actively involved in learning activities, and understood the content of the material more easily. Learning motivation increased, and learning assessment results improved. This comparison shows that audiovisual methods and educational games are much more effective than mere lecture methods in improving student motivation and learning outcomes.*

Keywords: *Motivation and Learning Outcomes, Educational Games, Audio-Visual*

Abstrak. Motivasi siswa dan hasil belajar siswa adalah dua faktor penting untuk keberhasilan akademik. Bagi siswa sekolah dasar (SD), subjek pendidikan agama Islam (PAI) seringkali merupakan tantangan karena kompleksitas pembelajaran material dan pembelajaran yang rendah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dampak metode pembelajaran audiovisual dan permainan pendidikan untuk motivasi siswa dan hasil pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini memeriksa empat kelas siswa sekolah dasar untuk menguji efektivitas metode pembelajaran yang berbeda dalam topik pendidikan agama Islam (PAI). Pada tahap awal, siswa menerima materi melalui metode kuliah tradisional. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang relatif rendah untuk belajar, dan bahwa sebagian besar siswa tidak proaktif dan mengalami kesulitan memahami kedalaman materi. Selanjutnya, metode pembelajaran akan digantikan oleh pendekatan audiovisual dan permainan pendidikan pada pertemuan berikutnya. Hasil yang diperoleh menunjukkan perubahan yang signifikan. Siswa tampak lebih antusias, secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, dan memahami konten materi dengan lebih mudah. Motivasi belajar meningkat, dan hasil penilaian pembelajaran meningkat. Perbandingan ini menunjukkan bahwa metode audiovisual dan permainan pendidikan jauh lebih efektif dibandingkan dengan metode kuliah belaka untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil pembelajaran.

Kata kunci: *Motivasi dan Hasil Belajar, Game Edukatif, Audio-Visual*

Received Mei, 2025; Revised Mei, 2025; Juni, 2025

*Corresponding author, 2210631110212@student.unsika.ac.id

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan yang sangat krusial dalam membangun karakter dan kepribadian anak sejak usia dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Namun, dalam penerapannya, pembelajaran PAI seringkali dihadapkan pada masalah berupa rendahnya semangat dan pencapaian belajar siswa. Salah satu faktor utama yang memengaruhi hal ini adalah metode pengajaran yang kurang menarik serta tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di zaman digital sekarang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat mendorong minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan cara yang lebih efektif. Salah satu pendekatan yang dianggap berhasil adalah penerapan metode pembelajaran berbasis audio-visual dan permainan edukatif.

Metode audio-visual memanfaatkan berbagai media seperti video, gambar, dan suara yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih jelas dan menarik perhatian mereka. Di sisi lain, metode permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Penerapan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SDN Nagasari VI dengan menjadikan siswa bukan hanya sebagai penerima informasi yang pasif, tetapi juga sebagai peserta yang aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar.

Permainan edukatif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh semangat, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Supriyanto dan Fatmawati, 2021). Dalam pembelajaran PAI, aktivitas seperti teka-teki kata, permainan peran, atau permainan papan yang mengandung nilai-nilai keislaman dapat menjadi alat yang baik untuk menarik minat siswa. Selain itu, permainan edukatif juga membantu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih mampu memahami relevansi pembelajaran PAI dalam menumbuhkan sikap toleransi, gotong royong, sopan santun, saling menghargai, dan kebersamaan (Aprilianto dan Mariana, 2018).

Lebih lanjut, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan bekerja sama. Melalui kerjasama tim, diskusi, dan pemecahan masalah dalam permainan, siswa akan merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas hasil pembelajaran mereka. Dalam konteks pembelajaran PAI, hal ini mencerminkan nilai-nilai Islam seperti musyawarah, tolong-menolong, dan saling menghargai (Wijaya dan Apridiansyah, 2020). Selain itu, permainan edukatif juga memberikan umpan balik langsung dalam bentuk skor, poin, atau penghargaan yang mampu meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa (Ulya dan Arifi, 2021).

Dengan berbagai keuntungan tersebut, penerapan metode pembelajaran audio-visual dan permainan edukatif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PAI di SDN Nagasari VI. Penelitian dan evaluasi atas pelaksanaan metode ini juga sangat penting dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan aspek kognitif dan teoretis pendidikan Islam, tetapi juga membentuk kepribadian dan kesadaran,

dan persepsi agama siswa usia muda. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang dapat menginspirasi kegiatan siswa, pemahaman dan evaluasi untuk mengajarkan materi. Metode yang terbukti efektif ketika mempelajari PAI di tingkat sekolah dasar adalah penggunaan media audiovisual dan permainan pendidikan. Metode ini dapat menyajikan materi yang lebih spesifik, menarik, dan menyenangkan. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami pengajaran Islam dan memotivasi mereka untuk secara aktif

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN Nagasari VI, yang bertempat di kecamatan Karawang Barat, Karawang. Dan rata-rata setiap kelasnya berjumlah 40 siswa. Penulis melakukan 2 kali penelitian, dimana penulis melakukan observasi kelas yang pertama dengan menggunakan metode ceramah serta memberikan tes di akhir pembelajaran. Pada pertemuan kedua, penulis menggunakan metode Game Edukatif dan Audio Visual serta memberikan tes di akhir pembelajaran. Pada tiap penelitian terbagi 3 tahapan : perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan berupa tes pada akhir sesi pembelajaran. Soal tersebut terdiri dari soal esai yang berjumlah 10, dengan materi sholat jum'at.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Metode Audio Visual

Metode pembelajaran audio visual merujuk pada pendekatan pendidikan yang menggunakan media yang menyajikan elemen suara dan gambar secara bersamaan untuk menyampaikan informasi. Pendekatan ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, membantu siswa dalam menyerap serta memahami materi dengan lebih maksimal. Contoh dari media audio visual mencakup film, video, slide yang dilengkapi suara, dan televisi.

Keunggulan Metode Audio Visual

Meningkatkan semangat belajar karena cara penyampaian materi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Mempermudah pemahaman materi berkat rangsangan visual dan audio secara bersamaan, sehingga siswa dapat menangkap ide dengan lebih komprehensif dan efektif. Mendukung beragam gaya belajar, khususnya bagi mereka yang lebih suka belajar dengan cara visual dan auditori, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien. Menyajikan materi dengan cara yang terstruktur dan nyata, misalnya melalui film yang menunjukkan kejadian nyata atau simulasi. Memberikan kesempatan untuk mengulang materi agar siswa bisa belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Membantu guru dalam menyampaikan konsep, ide, dan sikap dengan cara yang lebih komunikatif dan menarik.

Langkah-langkah Metode Audio Visual

1. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan menggunakan media audio visual.

- b. Meninjau dan memahami petunjuk penggunaan media audio visual yang akan digunakan.
 - c. Mempersiapkan serta memastikan kelengkapan dan fungsi alat serta media audio visual, seperti laptop, proyektor, speaker, dan media tampilan.
 - d. Mengarahkan siswa dan mempersiapkan pengelolaan kelas agar lingkungan belajar kondusif.
 - e. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media audio visual kepada siswa.
2. Tahap Pelaksanaan/Penyajian
- a. Memastikan semua alat media audio visual telah siap dan berfungsi dengan baik.
 - b. Memutar media audio visual yang memuat materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
 - c. Mendampingi siswa untuk menyimak tayangan dengan fokus dan mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan.
 - d. Menghindari gangguan yang bisa menurunkan konsentrasi siswa saat media diputar.
3. Tahap Tindak Lanjut
- a. Mengarahkan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok mengenai materi yang telah mereka pahami dari tayangan media audio visual.
 - b. Membantu siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.
 - c. Melakukan evaluasi atau refleksi untuk menilai pemahaman dan efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan dengan media audio visual.
 - d. Memberikan peluang bagi siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat terkait materi pembelajaran.

Pengertian Metode Game Edukatif

Metode pembelajaran game edukatif adalah pendekatan yang memanfaatkan permainan yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Game edukatif menggabungkan elemen hiburan dan belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat belajar konsep secara praktis dengan adanya tantangan, umpan balik langsung, serta elemen kompetisi yang positif.

Keunggulan Metode Game Edukatif

Meningkatkan motivasi dan ketertarikan untuk belajar karena suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Mendorong partisipasi aktif siswa melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Membantu pemahaman akan konsep yang abstrak dengan visualisasi dan simulasi yang lebih konkret. Memberikan umpan balik secara segera, sehingga siswa bisa cepat mengetahui dan memperbaiki kesalahan. Mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama melalui permainan dalam kelompok atau kompetisi. Meningkatkan hasil belajar karena siswa lebih terlibat dan berkonsentrasi selama proses pembelajaran.

Langkah-langkah Metode Game Edukatif

- a. Menentukan Tema dan Tujuan Pembelajaran

Pilih tema materi yang ingin diajarkan melalui permainan edukatif dan rumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- b. Menyiapkan Media dan Bahan Permainan
Siapkan media, alat, atau aplikasi permainan edukatif yang sesuai dengan materi serta kebutuhan pembelajaran.
- c. Menjelaskan Tujuan, Maksud, dan Aturan Permainan
- d. Pengajar menjelaskan kepada peserta didik mengenai maksud dan tujuan penggunaan permainan edukatif serta aturan yang harus diikuti agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dan efisien.
- e. Membagi Peserta Didik ke dalam Kelompok (jika perlu)
Untuk permainan yang bersifat kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok agar terjadi interaksi dan kolaborasi di antara mereka.
- f. Melaksanakan Permainan Edukatif
Peserta didik melakukan permainan sesuai dengan aturan yang sudah dijelaskan, baik secara individu maupun kelompok. Pengajar memantau agar peserta didik tetap fokus dan aktif selama permainan berlangsung.
- g. Menyampaikan dan Mendiskusikan Hasil Permainan
Setelah permainan usai, peserta didik menyampaikan hasil permainan atau menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan. Pengajar dan peserta didik bisa berdiskusi untuk memperdalam pemahaman tentang materi yang diajarkan.
- h. Merangkum dan Melakukan Refleksi
Pengajar mengajak peserta didik untuk merangkum pengetahuan yang didapat selama bermain permainan dan melakukan refleksi atas pengalaman belajar yang telah dilakukan untuk memperkuat pemahaman.

HASIL PEMBAHASAN

1. Hasil Tes dan Ketuntasan

a. Prasiklus

- Jumlah Siswa Tuntas 9 dari 34 Siswa (26%)
- Nilai:
[55, 65, 70, 85, 90, 45, 70, 80, 70, 50, 30, 50, 75, 80, 55, 45, 55, 55, 60, 75, 65, 35, 60, 70, 80, 75, 85, 70, 55, 60, 55, 60, 70, 70]
- Rata- Rata = 65

b. Siklus I

- Jumlah Siswa Tuntas 18 dari 34 Siswa (52%)
- Nilai:
[100, 90, 60, 100, 70, 90, 60, 90, 90, 70, 80, 40, 50, 80, 70, 20, 60, 70, 80, 80, 90, 70, 70, 90, 90, 70, 50, 60, 60, 90, 70, 90, 90]
- Rata- Rata = 71

c. Siklus II

- Jumlah Siswa Tuntas 26 dari 34 Siswa (76%)
- Nilai:
[80, 100, 60, 90, 90, 100, 70, 100, 80, 90, 90, 100, 90, 90, 100, 80, 100, 20, 70, 100, 70, 70, 80, 80, 80, 80, 80, 70, 100, 80, 80, 60, 90, 40]
- Rata-Rata = 80

2. Hasil Observasi dan Refleksi

a. Hasil Prasiklus

Kondisi awal prasiklus menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar masih rendah. Hanya 9 dari 34 siswa atau setara dengan 26% yang tuntas. Rata-rata kelas berada di angka (65) hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum menguasai materi dengan baik serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Shalat Jum'at.

b. Hasil Siklus I

Setelah dilakukan penerapan metode ceramah pada siklus 1, terlihat sebuah peningkatan, walaupun tidak terlalu signifikan tetapi bisa terlihat jelas peningkatan yang terjadi. Pada siklus 1 ini, jumlah siswa tuntas menjadi 18 orang siswa, dari 34 siswa atau setara dengan 52% siswa tuntas, dengan rata-rata nilai berada di angka 71.

Dalam pengamatannya, walaupun siswa tuntas mengalami peningkatan, tetapi terlihat masih banyak siswa yang tampak kesulitan saat mengerjakan tes tersebut. Karena, pada penerapan metode ceramah cukup terlihat beberapa siswa yang bosan dengan penyampaian materi yang dilakukan, tidak jarang didapatkan siswa yang tidak fokus atau bahkan mengobrol dengan teman sebangkunya.

Beberapa perbaikan yang perlu dilakukan adalah saat penerapan metode ceramah ini diperlukan berinteraksi dengan para siswa agar siswa pun mempunyai ketertarikan dari materi yang disampaikan.

c. Hasil Siklus II

Barulah pada siklus kedua, di minggu selanjutnya, yaitu pada penerapan Metode Game Edukatif dan Visual Audio, peningkatan yang terjadi sangat signifikan. Pada siklus 2 ini, siswa tuntas menjadi 26 orang siswa dari 34 siswa yang memiliki persentase 70% dengan rata-rata nilai 80.

Pemahaman siswa pun mengalami perubahan yang signifikan. Dalam penerapan metode tersebut, terlihat semua siswa tampak antusias dengan game edukatif dan visual yang kami terapkan. Semua siswa dapat menyimak dan memahami materi yang disampaikan dengan cukup baik. Bahkan tidak jarang siswa berebut menjawab pertanyaan pada game tersebut.

Dalam penerapan Game Edukatif tersebut perlu dilakukan pengawasan yang cukup extra, karena dalam pelaksanaannya, ruang kelas beberapa kali terlihat kurang kondusif karena para siswa sangat antusias. Diperlukan pula tenaga dan ketegasan dari tenaga pengajar agar pada saat pelaksanaannya ruang kelas bisa tertib dan kondusif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode Game Edukatif dan Visual Audio berpengaruh sangat signifikan terhadap pemahaman siswa kelas IV tersebut. Dari Pra siklus, siswa tuntas yang hanya 9 orang siswa dari 34 siswa dengan persentase 26%, perlahan naik pada siklus pertama saat penerapan metode ceramah. Pada siklus 1 terlihat peningkatan pemahaman siswa kelas IV tersebut, hasilnya siswa tuntas meningkat menjadi 18 dari 34 siswa dengan persentase 52%.

Peningkatan yang sangat signifikan terjadi pada siklus 2, dimana siswa tuntas mengalami peningkatan menjadi 26 dari 34 siswa, dengan persentase 70 %, hanya 8 orang siswa yang tidak tuntas. Dari penerapan metode tersebut dapat terlihat bahwa penyampaian materi Sholat Jum'at menggunakan metode Game Edukatif dan Visual Audio sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas IV tersebut.

Metode pembelajaran Game Edukatif memberikan ruang kepada para siswa untuk terlibat langsung dalam pelaksanaannya, tidak hanya dengan pemahaman yang didapatkan, para siswa pun terlibat secara aktif untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk bisa bersama-sama menyelesaikan game yang diberikan. Sehingga dengan keterlibatan semua siswa, Game Edukatif ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan cukup signifikan. Metode tersebut pun sangat cocok untuk diterapkan pada materi selain Shalat Jum'at, karena tentunya metode ini sangat kolaboratif yang melibatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti, agar metode Game Edukatif dan Visual Audio bisa untuk lebih sering dipakai dalam penyampaian materi, walaupun metode tersebut terbilang cukup memakan waktu dalam pelaksanaannya, tetapi metode tersebut bisa diterapkan beberapa pelajaran yang memang sangat relevan dengan materi yang disampaikan.

Dan pada metode ini pun peran seorang guru harus cukup extra dalam melakukan pengawasan terhadap situasi kelas, karena pada pelaksanaannya, kondisi ruang kelas yang kurang kondusif menjadi persoalan yang cukup mengganggu. Selain itu, perlu juga perencanaan waktu agar pembelajaran bisa lebih efisien dan efektif tentunya.

DAFTAR REFERENSI

Ali, Muhammad. (1992). *Guru dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Biru.

Andang Ismail. (2009). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arsyad, Azhar. (2004). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Assauq, Latifa. (2010). *Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual*. Diakses dari <http://www.latifa-assauqi.co.cc/2010/03/kelebihan-dan->

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Lexy J. Moleong. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). *Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika*. JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2(1), 38-41.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role*. Inform, 1(1), 25-32.