

DOI: doi.org/10.58797/pilar.0301.03

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Asmaul Husna dengan Menggunakan Ragam Media Ajar di SMPN 76 Jakarta

Ahmad Zaki*

Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat, Indonesia

*Corresponding Email: zakijakarta679@gmail.com

Received: 26 Maret 2024
Revised: 20 Juni 2024
Accepted: 30 Juni 2024
Online: 30 Juni 2024
Published: 30 Juni 2024

Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi
p-ISSN: 2964-7622
e-ISSN: 2964-6014



Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in the study of Asmaul Husna by utilizing instructional media and to develop learning strategies that can enhance students' performance in learning Asmaul Husna. This Classroom Action Research was conducted on 37 seventh-grade students of SMPN 76 Jakarta Pusat. Generally, the teaching of Asmaul Husna is delivered through a monotonous lecture method or one-way communication, which limits student participation during the learning process. Teaching materials rely solely on student worksheets (LKS), causing students to feel bored. After implementing classroom actions in the Asmaul Husna lessons over three cycles, with each cycle comprising planning, action, observation, and reflection stages, data were collected through observations, interviews, documentation, and evaluation results. The results of the Classroom Action Research revealed that the use of instructional media in Asmaul Husna lessons significantly improved students' learning outcomes, with the average learning achievement increasing from 21.6% in the first cycle to 92% in the second cycle, and reaching 100% in the final cycle. Therefore, it is recommended that the use of media in teaching Asmaul Husna be adopted as a learning method that can be further developed.

Keywords: Asmaul Husna, instructional media, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Asmaul Husna dengan menggunakan

media pembelajaran dan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi Asmaul Husna. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada peserta didik kelas VII 6 SMPN 76 Jakarta Pusat yang berjumlah 37 peserta didik. Pada umumnya pembelajaran Asmaul Husna disajikan dengan metode ceramah yang monoton atau satu arah sehingga tidak tampak partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Materi ajar hanya dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga membuat peserta didik menjadi bosan. Setelah dilakukan tindakan kelas pada pembelajaran Asmaul Husna yang terdiri dari tiga siklus, dimana dalam setiap siklus memiliki tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, diperoleh data lapangan berupa hasil pengamatan, wawancara, dokumentasi, hasil evaluasi. Hasil Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada pembelajaran Asmaul Husna dengan menggunakan media terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan peningkatan hasil rata-rata belajar yang sangat signifikan pada setiap siklusnya mulai dari 21,6% meningkat kepada 92% dan pada siklus terakhir menjadi 100%. Oleh karena itu, disarankan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Asmaul Husna dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang dapat dikembangkan.

Kata-kata kunci: Asmaul Husna, hasil belajar, media ajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif dan kreatif merupakan elemen penting dalam mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Alfath, Azizah, & Setiabudi, 2022). Guru memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik melalui penerapan berbagai metode dan media ajar yang inovatif (Fatmawati, 2021). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menguasai teori, strategi, dan pendekatan pembelajaran sebagaimana diamanatkan dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 (Ratu, 2019).

Penggunaan metode ceramah yang dominan sering kali menimbulkan kejenuhan di kalangan siswa (Rodiyah, 2023). Sebaliknya, penerapan variasi metode seperti diskusi, pengulangan, atau dialog mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Uno & Mohamad, 2022). Dalam sejarah pendidikan Islam, Nabi Muhammad SAW telah memberikan contoh penggunaan beragam metode dakwah yang relevan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan masa itu (Farida, dkk., 2021).

Kemajuan teknologi juga telah membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran (Melati, dkk., 2023). Alat-alat seperti komputer, proyektor, dan aplikasi pembelajaran digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Damayanti & Nuzuli, 2023). Dengan memanfaatkan media ini secara optimal, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna (Nurasiah, dkk., 2022).

Pendidikan agama, termasuk pembelajaran Asmaul Husna, memerlukan pendekatan yang menarik agar siswa merasa terlibat secara aktif (Lakoro, 2023). Materi Asmaul Husna memiliki urgensi yang tinggi dalam membentuk karakter peserta didik (Lailiyah & Hasanah, 2020), karena mengajarkan nilai-nilai luhur dari nama-nama Allah yang memiliki makna mendalam. Pemahaman yang baik terhadap Asmaul Husna tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga memupuk kesadaran spiritual dan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Zahrudin, dkk., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Asmaul Husna dengan pendekatan inovatif, sehingga mereka tidak hanya mampu menghafal tetapi juga menghayati dan menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan.

Pemanfaatan media pembelajaran yang beragam, seperti video interaktif (Annnisa, dkk., 2023), infografis (Wulandari & Mudinillah, 2022), atau aplikasi berbasis teknologi, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Hakim, 2023) dan bermakna (Rasmani, dkk., 2023). Media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep Asmaul Husna dengan cara yang kreatif, visual, dan aplikatif. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai dari Asmaul Husna dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penerapan berbagai media ajar tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mampu membangun rasa percaya diri siswa (Safitri, Setiawan, & Darmayanti, 2023). Dengan metode yang tepat, siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai aktivitas kreatif, seperti presentasi, diskusi kelompok, atau proyek kolaboratif. Proses pembelajaran ini juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan ragam media ajar dalam pembelajaran Asmaul Husna di SMPN 76 Jakarta. Melalui inovasi ini, diharapkan tidak hanya hasil belajar siswa yang meningkat, tetapi juga tercipta pembelajaran yang inspiratif dan mendukung perkembangan karakter siswa secara holistik.

METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMPN 76 Jakarta Pusat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Asmaul Husna. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2009-2010, dari Februari hingga April 2010. Penelitian ini terdiri dari dua atau tiga siklus yang bertujuan untuk mengamati perubahan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Asmaul Husna dengan menggunakan media pembelajaran. Subjek penelitian adalah 37 siswa kelas VII-6 SMPN 76 Jakarta Pusat pada tahun ajaran 2009-2010.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi kompetensi dasar guru, lembar kerja siswa, dan lembar observasi lapangan. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan penerapan tindakan pembelajaran yang dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan diskusi dengan teman sejawat. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik, observasi untuk mengamati proses pembelajaran, wawancara untuk memperoleh data langsung dari peserta didik, dan diskusi untuk mendapatkan masukan dari kolega.

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil tes dianalisis untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik. Data hasil pengamatan dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan berbagai kejadian dalam proses pembelajaran.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus, yang setiap siklusnya mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus I

- *Perencanaan*: Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat dengan menggunakan media visualisasi, musikalisasi, dan *matching card*. Peneliti juga menyusun soal evaluasi dan instrumen observasi.
- *Pelaksanaan*: Guru menyampaikan materi Asmaul Husna menggunakan media visualisasi dan musikalisasi untuk menarik minat peserta didik. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok untuk memainkan *matching card* yang berisi nama-nama Allah, arti Asmaul Husna, uraian, dan pengecoh.
- *Observasi*: Peneliti dan teman sejawat mengamati proses pembelajaran, termasuk aktivitas peserta didik dan efektivitas tindakan yang dilakukan.
- *Refleksi*: Data kualitatif dari pengamatan dan data kuantitatif dari nilai peserta didik dianalisis. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Peneliti menyusun rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pembelajaran Asmaul Husna dilanjutkan dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Observasi dilakukan kembali, dan refleksi dilakukan untuk menyusun rencana pada siklus III.

3. Siklus III

Siklus ketiga dilaksanakan berdasarkan refleksi dari siklus kedua. Perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan proses pembelajaran dan mencapai target yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Guru dalam Mengelola Kelas

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar Asmaul Husna dengan menggunakan ragam media ajar di SMPN 76 Jakarta, kemampuan guru dalam mengelola kelas menjadi salah satu aspek penting yang turut diamati. Berdasarkan Tabel 1, yang menggambarkan kemampuan guru dalam mengelola kelas pada setiap siklus penelitian tindakan kelas, terlihat adanya peningkatan kualitas. Pada siklus I, skor untuk aspek persiapan, pelaksanaan (pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup), pengelolaan waktu, serta suasana kelas berada di kisaran 3, yang menunjukkan kategori "baik." Namun, melalui perbaikan strategi dan penerapan media ajar yang lebih efektif, skor pada siklus II dan III meningkat menjadi 4, yang termasuk kategori "sangat baik." Hal ini menunjukkan bahwa ragam media ajar tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur, efektif, dan interaktif.

Tabel 1. Kemampuan guru dalam mengelola kelas

No.	Aspek yang diamati	Siklus		
		I	II	III
I	Persiapan	3	4	4
II	Pelaksanaan			
	a. Pendahuluan	3	4	4
	b. Kegiatan	3,2	4	4
	c. Penutup	3,5	4	4
III	Pengelolaan Waktu	3	3	4
IV	Suasana Kelas	3	4	4

2. Hasil Tes Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa model Pembelajaran dengan menggunakan media visualisasi, musikalisasi, *matching card* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil tes belajar siswa

No	Aspek yang diamati	Siklus		
		I	II	III
1	N Jumlah siswa	37	37	37
2	Jumlah siswa yang tuntas \geq SKBM	9	35	37
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas \leq SKBM	28	2	0
4	Prosentase ketuntasan belajar	21,6%	92%	100%

Adapun hasil belajar siswa yang ditampilkan dalam Tabel 2 menunjukkan dampak positif dari penggunaan ragam media ajar. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari siklus ke siklus. Pada siklus I, hanya 9 siswa dari 37 peserta didik yang mencapai ketuntasan, dengan prosentase sebesar 21,6%. Namun, setelah penerapan media ajar yang bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 35 siswa (92%) pada siklus II, hingga akhirnya seluruh siswa (100%) berhasil mencapai ketuntasan pada siklus III. Sebaliknya, jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan drastis, dari 28 siswa pada siklus I menjadi 2 siswa pada siklus II, dan akhirnya menjadi 0 siswa pada siklus III.

**Gambar 1.** Data penjualan motor listrik Smoot di seluruh Indonesia

Pada pra-siklus, terdapat 2 siswa yang tuntas belajarnya dan 35 siswa belum tuntas, menunjukkan bahwa pembelajaran Asmaul Husna sebelum dilakukan tindakan belum optimal. Setelah diterapkan media visualisasi, musikalisasi, dan *matching card* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 9 siswa, meskipun masih ada 28 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Pada siklus II, dampak dari media tersebut semakin terlihat, dengan 35 siswa tuntas dan hanya 2 siswa belum tuntas. Akhirnya, pada siklus III, semua siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media visualisasi, musikalisasi, dan *matching card* memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan ragam media ajar berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, media ajar juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan membantu mereka memahami konsep Asmaul Husna dengan lebih mendalam. Penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam pembelajaran, terutama melalui media ajar, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian belajar siswa secara keseluruhan.

3. Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara dalam pembelajaran Asmaul Husna, diperoleh informasi dari beberapa siswa yang mewakili kelompok dengan nilai terendah, sedang, dan tertinggi.

Tabel 3. Hasil wawancara siswa

No	Pertanyaan	Siswa dengan Nilai Terendah	Siswa dengan Nilai Sedang	Siswa dengan Nilai Tinggi
1	Apakah kamu sudah memahami arti dari Asmaul Husna?	Belum memahami dengan baik	Dapat dipahami dengan baik	Dapat dipahami dengan baik
2	Apakah kamu tertarik pembelajaran Asmaul Husna dengan menggunakan metode dan media?	Menarik perhatian siswa	Menarik perhatian siswa	Menarik perhatian siswa
3	Apakah kamu dapat bekerja sama dalam kelompok pada pembelajaran Asmaul Husna?	Kurang bekerja sama	Dapat bekerja sama	Dapat bekerja sama

Selain hasil wawancara pada Tabel 3, peneliti juga melakukan observasi di setiap siklusnya. Berdasarkan hasil pengamatan guru terhadap kerja kelompok peserta didik dalam setiap siklus, terlihat adanya perubahan yang signifikan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, kerjasama antar peserta didik masih kurang optimal, banyak yang belum memahami peran mereka dalam kelompok, dan sebagian besar masih belum menguasai materi pembelajaran. Dalam hal keaktifan, banyak peserta didik yang belum memahami permainan, sehingga peran masing-masing belum berjalan maksimal, dan tidak ada inisiatif untuk bekerja secara bersama-sama. Selain itu, kecepatan dalam menyelesaikan tugas kelompok juga masih rendah karena peserta didik memerlukan banyak bimbingan, sehingga waktu pengerjaan tidak maksimal.

Pada siklus II, kerjasama mulai menunjukkan perbaikan meskipun masih ada beberapa peserta didik yang kurang berperan dalam kelompoknya. Beberapa dari mereka masih bergantung pada teman dan ada yang kurang serius terlihat dari sikap bercanda. Dalam hal

keaktifan, peserta didik mulai berani menyampaikan ide-ide dalam diskusi kelompok, meskipun proses penyelesaian tugas masih lambat. Peran masing-masing peserta mulai terlihat dengan adanya keberanian untuk saling berargumentasi. Kecepatan pengerjaan juga menunjukkan peningkatan, meskipun beberapa kelompok masih kurang teliti dalam memasang kartu Asmaul Husna. Sebagian besar kelompok sudah berhasil mengumpulkan hasil dengan lebih cepat, namun masih terdapat beberapa kesalahan dalam mencocokkan kartu.

Pada siklus III, kerjasama peserta didik semakin baik, suasana diskusi kelompok menjadi lebih hidup, dan setiap peserta didik sudah memahami serta menjalankan perannya masing-masing tanpa saling bercanda. Keaktifan mereka juga terlihat lebih menonjol, dengan inisiatif yang tinggi dalam menjalankan tugas kelompok secara aktif. Dalam hal kecepatan, setiap kelompok sudah menunjukkan kinerja yang sangat baik, saling membantu memasang kartu Asmaul Husna dengan tepat, dan mengumpulkan hasil dalam waktu yang cepat tanpa ada kesalahan. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kerja kelompok peserta didik dari siklus I hingga siklus III.

4. Pembahasan

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi "Asmaul Husna," menunjukkan hasil yang positif ketika menggunakan media pembelajaran yang inovatif (Tanjung & Manalu, 2023). Materi ini tergolong cukup menantang bagi peserta didik karena mengharuskan mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan meneladani sifat-sifat Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kesulitan tersebut dapat diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan berbagai aspek indera peserta didik, seperti visualisasi melalui media gambar atau video (Gusrida & Hidayatullah, 2023), pendengaran melalui musikalisis (Gusrida & Hidayatullah, 2023), dan keterampilan bermain melalui media *matching card* (Erni, 2023).

Penggunaan media visual seperti gambar atau video (visualisasi) membantu siswa dengan kemampuan visual memahami konsep melalui penglihatan. Musikalisis memberikan rangsangan audio yang efektif untuk siswa dengan gaya belajar auditori, sedangkan *matching card* melibatkan keterampilan motorik sehingga membantu siswa dengan gaya belajar kinestetik. Dengan kombinasi ini, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang secara tidak langsung membantu mereka menguasai materi Asmaul Husna dengan lebih baik. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami serta menguasai materi secara tidak langsung. Sehingga output yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan ragam media ajar berkontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Ariyanti & Yusro, 2023; Wathon, 2023; Damayanti, 2022).

Kelemahan peserta didik dalam menghafal Asmaul Husna dapat diminimalkan melalui partisipasi aktif mereka dalam kerja kelompok. Interaksi yang positif antara peserta didik dan pendidik menciptakan suasana pembelajaran yang optimal (Patra, 2023). Dengan bimbingan pendidik, peserta didik mampu menjalankan kerja kelompok secara kolaboratif, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat kompetitif tetapi lebih menekankan pada kerja sama. Keberhasilan tidak hanya diraih secara individu, tetapi juga secara kelompok, menciptakan pencapaian bersama yang lebih bermakna.

Kemajuan belajar pada setiap siklus pembelajaran dapat memberikan hasil yang berarti bagi kemampuan peserta didik baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam kemampuan kognitif peserta didik pada pembelajaran Asmaul Husna terdapat peningkatan

yang sangat signifikan pada setiap siklusnya (Suarni, 2023). Pada siklus I peserta didik yang tuntas 21,6 %, pada siklus II peserta didik yang tuntas 92 %, pada siklus III peserta didik yang tuntas 100%. Kemampuan afektif dapat dilihat dari meningkatnya minat dan motivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta keaktifan siswa dalam diskusi kelompok (Ramadhan, 2021). Adapun kemampuan psikomotorik dapat diketahui dari keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran seperti *matching card*, serta partisipasi mereka dalam kegiatan praktik yang melibatkan kerja sama kelompok (Khasanah, 2023). Dengan demikian, peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar Asmaul Husna yang sangat signifikan setelah dilakukan tindakan kelas selama tiga siklus dengan menggunakan media pembelajaran.

Selain itu, aspek afektif dan psikomotorik juga mengalami peningkatan. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan bekerja sama dalam kelompok, serta mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media yang bervariasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi "Asmaul Husna" memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini layak dijadikan metode pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran agama.

KESIMPULAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Asmaul Husna, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti visualisasi, musikalisasi, dan *matching card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat memahami dan meneladani sifat-sifat Allah SWT dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama tiga siklus menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus I, hanya 21,6% peserta didik yang tuntas belajar, meningkat menjadi 92% pada siklus II, dan akhirnya mencapai 100% pada siklus III. Selain kemampuan kognitif, aspek afektif dan psikomotorik peserta didik juga meningkat, ditandai dengan partisipasi aktif, kerja sama kelompok yang lebih baik, dan penyelesaian tugas dengan tepat waktu.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga menciptakan suasana kolaboratif yang mendukung keberhasilan belajar secara menyeluruh. Pendekatan ini dapat dijadikan alternatif dan direkomendasikan untuk pengembangan strategi pembelajaran dalam materi keagamaan lainnya.

REFERENSI

- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pengembangan kompetensi guru dalam menyongsong kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42-50.
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al Anshory, A. M. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 378-388.
- Ariyanti, Y. E., & Yusro, A. C. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Menggunakan Media

- Pembelajaran Video Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tegalombo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2543-2559.
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208-219.
- Damayanti, N. S. (2022). Penerapan Metode Index Card Match dan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs YASPI PAKI. *Al Ghazali*, 5(1), 39-47.
- Erni, E. (2023). Penerapan Metode Team Games Tournament dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Mengenal Rukun Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bagi Peserta Didik Fase A SDN Kecil Leon. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(3), 468-481.
- Farida, A., Saputri, Y., Faiziyah, R., & Hanafiah, Y. (2021). Metode Dakwah rasulullah dan Relevansinya dengan Tantangan Dakwah di Era Revolusi Industri 4.0. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 12-22.
- Fatmawati, I. (2021). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37.
- Gusrida, E., & Hidayaturrehman, M. (2023). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Peserta Didik Kelas IV SDN 04 Air Rami (Penelitian Tindakan Kelas). *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(3), 64-71.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Khasanah, A. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX Mata Pelajaran Alquran Hadits di MTs Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Lailiyah, N., & Hasanah, R. (2020). Peningkatan Karakter Religius Peserta Didik Melalui Pembiasaan Membaca Asma'ul Husna Di SMPN 1 Ngoro Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 160-178.
- Lakoro, E. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Metode Card Sort Dalam Pembelajaran Teladan Mulia Asmaul Husna SD Negeri 10 Sangkub. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 223-232.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Nurasiah, I., Rachmawati, N., Supena, A., & Yufiarti, Y. (2022). Literatur Riview: Model Pembelajaran Brain Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3991-4003.
- Patra, R. (2023). Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Asmaul Husna Melalui Metode Take And Give Di SMP Negeri Daerah Kotabunan. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(4), 592-602.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358-369.

- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., Agustina, P., & Nazidah, M. D. P. (2022). Multimedia interaktif paud dalam perspektif merdeka belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5397-5405.
- Ratu, D. (2019). Peningkatan Kapasitas Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Di Smp Negeri Kembes. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2).
- Rodiyah, S. (2023). Analisa Pemilihan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskriptif Siswa SMP. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(1), 1-10.
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 57-61.
- Suarni, S. (2023). Penerapan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna di Kelas V Fase C di SD Negeri 210 Bontominasa Kabupaten Bulukumba. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2).
- Tanjung, E. F., & Manalu, H. Z. B. B. (2023). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas VIIA Di SMP Negeri 1 Sawit Seberang. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 246-257.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Wathon, A. (2023). Penggunaan Maksimal Speaker Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 36-76.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Zahrudin, M., Ismail, S., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Implementasi budaya religius dalam upaya meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 98-109.