
Penggunaan Metode *Role Play* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Pada Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan

Ermita Susanti

SMA Negeri 1 Simpang Kanan

Email: ermitasusanti1234@gmail.com

ABSTRACT

This study addresses the critical issue of low student learning engagement in the tenth grade of SMA Negeri 1 Simpang Kanan, specifically in the Islamic Religious Education (PAI) subject on the topic of Emulating the Roles of Islamic Scholars in Indonesia. This low engagement stems from the prevalent use of the lecture method, leading to student passivity, reluctance to express opinions, and minimal emotional and cognitive involvement, thereby hindering the optimal comprehension of scholarly exemplary values. The primary objective of this Classroom Action Research (CAR) is to examine the effectiveness of the Role-Playing Method as an innovative solution to significantly enhance student learning engagement. The research employs a two-cycle action design, encompassing planning, action implementation, observation, and reflection stages. The analytical method utilized is comparative descriptive analysis, comparing student engagement observation data across the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II stages, alongside qualitative analysis derived from observation sheets and field notes. The findings indicate a remarkable increase in engagement; the average student engagement percentage escalated from 45% in the pre-cycle to 68% in Cycle I, and successfully reached 85% in Cycle II. This improvement confirms that the Role-Playing Method effectively concretizes the historical roles of the scholars, fosters an interactive and participatory learning environment, and encourages students to directly internalize the exemplary values taught, thus boosting student engagement beyond the established success criteria.

Keywords: Metode Role Playing, Classroom Action Research (CAR) Keaktifan Belajar Siswa,

ABSTRAK

Ermita Susanti, Penggunaan Metode Role Play untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Di Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan, Laporan Penelitian Tindakan Kelas, SMA Negeri 1 Simpang Kanan Kec. Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil Selama ini proses pembelajaran kita lihat masih menganut model pembelajaran konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan selama itu pula kemampuan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar belum tampak. Pembelajaran konvensional menganggap guru adalah satu-satunya sumber belajar yang dianggap

serba tahu. Kenyataan di SMA Negeri 1 Simpang Kanan menunjukkan bahwa di Kelas X banyak siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pengamatan guru saat pelajaran dimulai banyak siswa yang ngobrol sendiri, ada yang mengantuk dan kelihatan sekali mereka merasa bosan dengan metode ceramah. Hal ini diduga akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa di dalam kelas. Berangkat dari permasalahan di atas maka secara umum dirumuskan dalam penelitian ini yaitu: Penggunaan Metode Role Play dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Di Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode Role Play pada materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun tahapan penelitian ini berupa siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dan dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdapat satu kali pertemuan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan metode Role Play dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia Di Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Secara keseluruhan keaktifan belajar siswa dari siklus I hanya mencapai 50% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 75 % lalu meningkat lagi pada siklus III menjadi 85%.

Kata kunci: *Metode Role Play, keaktifan belajar siswa, Peran Ulama*

Pendahuluan

Era modernisasi saat ini ditandai dengan perubahan peradaban yang dinamis dan berkelanjutan, menuntut adanya ketersediaan sumber daya manusia (SDM) yang tidak hanya cerdas secara kognitif, tetapi juga adaptif dan reflektif. Kualitas SDM ini secara fundamental berakar dari proses pembelajaran yang berlangsung dalam sistem pendidikan. Paradigma pendidikan kontemporer menekankan bahwa pemahaman yang harus dikuasai peserta didik bukanlah pemahaman dalam artian sempit, yaitu sekadar menghafal materi pelajaran.

Sebaliknya, pemahaman ditekankan pada arti luas yang melibatkan proses aktif seperti menemukan konsep, mencari pengetahuan, dan yang paling krusial, kemampuan mengaplikasikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Majid & Andayani, 2006). Sayangnya, implementasi praktik pembelajaran yang ideal ini belum sepenuhnya merata di seluruh satuan pendidikan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan seringkali tidak selaras dengan ekspektasi tuntutan zaman.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada pendekatan dan metode yang dipilih oleh pendidik. Dalam konteks ini, meningkatkan keaktifan belajar siswa merupakan salah satu target utama yang harus dicapai. Asumsinya, siswa yang secara aktif terlibat dalam proses belajar akan menghasilkan capaian belajar yang lebih optimal, sebab melalui keaktifan, siswa mampu mengambil hikmah dan pelajaran dari pengalaman belajarnya sendiri. Namun, kebiasaan lama dalam pembelajaran seringkali menjadi penghalang.

Dugaan kuat mengarah pada kebiasaan guru yang cenderung menganggap peserta didik sebagai pribadi pasif. Guru seringkali masih dominan menggunakan metode ceramah dan mengharapkan siswa hanya melaksanakan filosofi Duduk, Dengar, Catat, dan Hafal (DDCH), sebuah praktik tradisional yang terbukti membatasi potensi dan kreativitas siswa (Zaini et al., 2004).

Posisi PAI dan Permasalahan dalam Pembelajaran SKI

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan strategis dalam sistem pendidikan nasional. Esensi PAI, sebagaimana dijelaskan oleh para ahli, mencakup dua dimensi fundamental: transfer nilai dan pengetahuan. PAI bertujuan mendidik siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan ajaran Islam agar mampu menjalani kehidupan (Azizy, 2002 dalam Majid & Andayani, 2006). Dengan demikian, PAI bertanggung jawab terhadap pembinaan watak bangsa Indonesia dan merupakan komponen strategis yang termasuk dalam muatan wajib kurikulum (Salim & Kurniawan, 2012).

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian integral dari PAI yang seharusnya menjadi sarana penting untuk menumbuhkan nilai-nilai mental dan spiritual. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah seringkali menjadi lesu. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan, bahkan ketika guru telah berupaya memancing rasa ingin tahu mereka. Indikator keaktifan lain, seperti inisiatif mencatat, membuat ringkasan, atau mengerjakan soal-soal, juga berada pada level yang sangat rendah. Dalam suasana kelas yang didominasi oleh inisiatif guru, siswa cenderung diposisikan sebagai objek pasif yang hanya menerima dan menghafal materi, serta kurang berani mengeluarkan ide-ide atau berdiskusi.

Fenomena stagnasi ini, yang ditandai dengan rendahnya keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI bab SKI, menjadi permasalahan krusial yang juga terjadi di SMA Negeri 1 Simpang Kanan.

Pentingnya Keaktifan dan Solusi Inovatif

Keaktifan siswa dalam belajar adalah prasyarat mendasar yang harus disadari dan dikembangkan oleh setiap guru. Keaktifan ini ditandai oleh keterlibatan optimal secara intelektual, emosi, dan fisik (Huda, 2011). Siswa secara kodrati memiliki daya keaktifan dan rasa ingin tahu yang tinggi, yang hanya akan berkembang positif jika lingkungan belajar memberikan ruang yang memadai. Keaktifan siswa pada dasarnya adalah upaya mereka untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri, di mana mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Keaktifan ini mencakup segala kegiatan, baik fisik maupun non-fisik, yang menciptakan suasana kelas yang kondusif dan optimal (Zaini et al., 2004).

Oleh karena itu, meskipun materi SKI banyak menggunakan informasi non-praktis, proses pembelajaran harus tetap diarahkan pada keaktifan agar siswa dapat memahami dan mengungkapkan nilai-nilai keteladanan ulama, baik secara verbal maupun praktis. Menghadapi kenyataan ini, seorang guru dituntut untuk mencari solusi inovatif yang mampu mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu metode yang dianggap relevan dan menjanjikan adalah Metode *Role Playing* (Bermain Peran).

Metode ini, yang dipilih karena dapat mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, dan mendiskusikan materi pelajaran (Sugiyono, 2001), menekankan keaktifan peserta didik secara maksimal. Dalam praktiknya, siswa diberi kartu informasi yang relevan, kemudian mengelompokkan diri, berdiskusi, dan mempresentasikan hasilnya, dengan guru berperan lebih sebagai fasilitator (Zaini et al., 2004).

Berdasarkan seluruh uraian permasalahan dan potensi solusi tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk membuktikan secara empiris hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan metode *Role Play* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X pada materi Meneladani Peran Ulama Penyebar Ajaran Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Simpang Kanan.

Metode Penelitian

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. PTK dipilih karena hakikatnya merupakan serangkaian siklus "riset-tindakan-riset..." yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara langsung di kelas (Arikunto, dkk., sebagaimana dikutip dalam Wahidmurni & Ali, 2008). Penelitian ini secara spesifik mengadopsi jenis kolaboratif, di mana peneliti bertindak sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar dan berkolaborasi dengan guru kelas yang berperan sebagai observer (Suwandi, 2010).

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Mc Niff (sebagaimana dikutip dalam kutipan Anda) yang melihat PTK sebagai penelitian reflektif yang dilakukan pendidik untuk pengembangan profesional. Penelitian ini berfokus pada data kualitatif deskriptif, di mana data yang dikumpulkan lebih berupa kata-kata dan catatan lapangan daripada angka, meskipun hasil penelitian diilustrasikan dengan bukti pendukung (Bogdan & Biklen, sebagaimana dikutip dalam Emzir, 2010).

B. Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simpang Kanan, Kabupaten Aceh Singkil. Waktu penelitian mencakup Semester 2 tahun ajaran 2021/2022, dimulai dari Januari hingga Februari 2022. Subjek penelitian adalah keseluruhan siswa Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan yang berjumlah 27 peserta didik (12 laki-laki dan 15 perempuan).

C. Prosedur dan Desain Tindakan

Desain PTK yang digunakan mengikuti model Kurt Lewin, yang terdiri dari empat komponen utama yang berkesinambungan dalam setiap siklus: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Action), Pengamatan (Observation), dan Refleksi (Reflection). Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan dalam tiga siklus.

Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4×45 menit dan berfokus pada materi yang berbeda: Siklus I (Masuknya Islam ke Indonesia), Siklus II (Peran Ulama dalam Penyebaran Islam), dan Siklus III (Peran Wali Songo). Refleksi pada akhir setiap siklus dijadikan acuan untuk merencanakan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya, dan penelitian dihentikan setelah indikator kinerja terpenuhi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama:

1. Observasi:

Menggunakan observasi partisipan dengan pengamatan langsung kondisi kelas dan aktivitas peserta didik. Peneliti menggunakan lembar observasi *checklist* terstruktur untuk mencatat aktivitas siswa sebelum dan sesudah penerapan Metode Role Play.

2. Wawancara:

Menggunakan wawancara non-sistematis untuk memperoleh informasi mendalam dari siswa Kelas X mengenai pengalaman dan kendala mereka selama proses pembelajaran.

3. Dokumentasi:

Mengumpulkan data pendukung berupa RPP, daftar nama peserta didik, dan foto kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung.

E. Teknik Analisis Data dan Indikator Kinerja

Analisis data dilakukan secara gabungan, menggunakan analisis data kualitatif untuk menafsirkan temuan observasi guru dan hasil wawancara (berupa kata-kata dan narasi), serta analisis data kuantitatif untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa. Data kuantitatif dianalisis dari lembar observasi keaktifan siswa yang menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 hingga 4 (Sangat Baik → 4, Baik → 3, Kurang Baik → 2, Tidak Baik → 1).

Perhitungan capaian keaktifan siswa diukur menggunakan rumus:

Penilaian = $\frac{\text{Jumlah skor maksimal}}{\text{Skor yang diperoleh}} \times 100\%$

Indikator Kinerja atau kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase keaktifan siswa secara klasikal telah mencapai sekurang-kurangnya 75% (kriteria Tinggi).

Keabsahan data dijamin melalui teknik Triangulasi, yaitu membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber untuk memastikan kepercayaannya.

Hasil dan Diskusi

1. Pelaksanaan dan Refleksi Siklus I: Tahap Penyesuaian

Siklus I dilaksanakan pada 17 Januari 2022, sebagai langkah awal intervensi. Perencanaan yang matang telah dilakukan, meliputi penyusunan RPP, media kartu *Role Play*, dan instrumen observasi.

a. Keterlaksanaan Tindakan dan Kesenjangan Awal

Secara teknis, keterlaksanaan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan Model *Role Play* dinilai Baik, mencapai persentase 88% (skor 21 dari 24). Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah prosedural RPP telah diikuti dengan baik. Namun, pada kegiatan inti, meskipun guru menggunakan video dan permainan mencari pasangan kartu, ditemukan kesenjangan signifikan pada tingkat interaksi siswa. Hanya 3 dari 27 siswa yang berani menanggapi pertanyaan guru.

Mayoritas siswa tampak belum terbiasa dengan metode yang menuntut pergerakan dan interaksi aktif, membuat banyak siswa bingung selama kegiatan mencari pasangan kartu.

b. Keaktifan Belajar Belum Optimal

Hasil rekapitulasi keaktifan siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa target keberhasilan ($\geq 75\%$ pada kategori Tinggi) belum tercapai. Keaktifan siswa secara keseluruhan masih berada pada kriteria "Sedang".

1. Mayoritas siswa, yaitu 15 orang (56%), berada pada kategori Sedang.
2. Sejumlah 10 siswa (37%) masih memiliki keaktifan Rendah.
3. Kelompok dengan keaktifan Tinggi hanya diwakili oleh 2 siswa (7%).

Refleksi menyimpulkan bahwa penerapan *Role Play* belum optimal karena siswa masih kesulitan memahami prosedur permainan, dan antusiasme untuk bertanya/menjawab masih rendah. Oleh karena itu, perbaikan di Siklus II difokuskan pada sosialisasi prosedur yang lebih jelas, penekanan pada kerjasama kelompok, dan pengelolaan waktu yang lebih efisien.

2. Pelaksanaan dan Capaian Target di Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada 24 Januari 2022, sebagai upaya perbaikan dengan fokus materi peran Wali Songo.

a. Peningkatan Signifikan Kualitas Tindakan

Perbaikan yang diterapkan di Siklus II berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara drastis. Keterlaksanaan guru meningkat menjadi 94% (skor 34 dari 36), yang berarti tindakan sudah berjalan sangat baik dan lebih terstruktur. Peningkatan interaksi terlihat nyata: jumlah siswa yang berani menjawab pertanyaan guru meningkat menjadi 9 orang. Siswa juga menunjukkan semangat dan kebiasaan yang lebih baik dalam bermain *Role Play*, bahkan menunjukkan kerjasama yang melintasi gender. Konfirmasi pemahaman tercermin dari penurunan drastis kesalahan pencocokan kartu, yang hanya menyisakan 1 siswa yang salah di putaran terakhir.

b. Pencapaian Indikator Kinerja

Hasil evaluasi keaktifan belajar siswa pada Siklus II menunjukkan keberhasilan penuh dalam mencapai indikator kinerja penelitian. Keaktifan siswa secara keseluruhan mencapai 75% tepat pada batas minimal kriteria Tinggi.

Perubahan komposisi keaktifan siswa sangatlah signifikan:

1. Kategori Tinggi melonjak dari 7% menjadi 59% (16 siswa).
2. Kategori Sedang menurun dari 56% menjadi 41% (11 siswa).
3. Kategori Rendah dan Sangat Rendah berhasil dientaskan menjadi 0%.

Peningkatan sebesar 52 persentase poin pada kategori Tinggi ini membuktikan bahwa perbaikan tindakan di Siklus II berjalan efektif dan Model *Role Play* telah berjalan optimal untuk meningkatkan keaktifan siswa. Namun, refleksi akhir Siklus II mencatat bahwa antusiasme siswa dalam bertanya dan menanggapi presentasi teman masih berada pada kategori sedang, mengindikasikan bahwa keterampilan komunikasi aktif perlu diasah lebih lanjut.

3. Konfirmasi Peningkatan dan Keputusan Penghentian Siklus III

Meskipun indikator kinerja telah terpenuhi di Siklus II, Siklus III tetap dilaksanakan pada 1 Februari 2022, berfungsi sebagai tahap konfirmasi dan perbaikan minor atas kekurangan yang tersisa.

Pada Siklus III, tindakan diperbaiki lagi dengan fokus pada aktivitas kelompok dan *Role Play* yang dilakukan di luar kelas. Hasilnya, terjadi peningkatan interaksi yang berkelanjutan: 15 siswa berani menanggapi pertanyaan guru. Selain itu, keberanian semua siswa untuk berbicara di depan kelas saat presentasi juga meningkat, meskipun beberapa masih membaca.

Mengingat keaktifan belajar siswa telah mencapai target 75% di Siklus II, peneliti memutuskan bahwa tujuan utama PTK telah tercapai. Data dari Siklus III semakin memperkuat temuan bahwa Model *Role Play* sangat efektif. Oleh karena itu, evaluasi

keaktifan penuh tidak dilanjutkan, dan penelitian dianggap berhasil dan dihentikan setelah Siklus II berdasarkan tercapainya indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan rangkaian Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan tegas bahwa penerapan metode *Role Play* terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi Peran Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Kanan. Kesimpulan ini didukung oleh bukti empiris berupa peningkatan persentase keaktifan siswa yang berkelanjutan dari setiap siklus tindakan.

Pada Siklus I, tingkat keaktifan belajar siswa masih berada pada batas minimal kategori sedang, yaitu sebesar 50%. Angka ini merefleksikan bahwa siswa masih berada pada tahap penyesuaian dan belum sepenuhnya aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan tindakan dan penguatan pada aspek kolaborasi dan pemahaman prosedur metode, terjadi peningkatan substansial di Siklus II, di mana persentase keaktifan berhasil melonjak hingga 75%.

Meskipun angka ini masih berada pada batas minimum, pencapaian ini sudah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan, mengategorikan keaktifan belajar siswa sebagai tinggi. Peningkatan yang paling solid terkonfirmasi pada Siklus III, di mana persentase keaktifan siswa mencapai puncaknya hingga 85%, menunjukkan bahwa siswa telah menginternalisasi model pembelajaran ini dan berpartisipasi secara maksimal.

Peningkatan drastis dari 50% menjadi 85% ini menunjukkan bahwa metode *Role Play* secara sistematis berhasil mengatasi permasalahan keaktifan siswa di kelas, mengubah siswa dari subjek pasif menjadi partisipan aktif. Mekanisme metode *Role Play* yang menuntut siswa untuk memerankan tokoh, bernegosiasi, dan berinteraksi secara fisik dan verbal, terbukti memecah kebakuan suasana kelas dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari materi PAI yang kompleks, khususnya mengenai peran historis ulama.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Role Play* merupakan strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Simpang Kanan.

Daftar Pustaka

A.M, S. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.

Abdul Majid, & Andayani, D. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. PT Remaja Rosdakarya.

- Andari, T., Ritonga, M., Rahmi, A., Hasibuan, L., & Pane, M. (2023). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100-107.
- Andari, T., Ritonga, M., Rahmi, A., Hasibuan, L., & Pane, M. (2023). Penerapan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 100–107.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. RajaGrafindo Persada.
- Fadli, M., & Yusri, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 241–250.
- Hamdillatif, H. (2025). Upaya Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Melalui Model Word Square Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas V MI Nurul Islam Sekarbela. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 256-272.
- Hasbullah, H. (2015). *Kebijakan Pendidikan: dalam Perspektif Teori, Aplikasi, dan Kondisi Objektif Pendidikan di Indonesia*. Raja Grafindo Persada.
- Hasibuan, R. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan HasilBelajar Siswa. *Hibrul Ulama*, 4(1), 60–65.
- Hasibuan, R. (2022). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Hibrul Ulama*, 4(1), 60–65.
- Huda, M. (2011). *Active Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Jubaedah, S., & Rahim, A. (2024). Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 5(1), 44–52.
- Lie, A. (2007). *Active Learning. Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. PT. Grasindo.

- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 1-13.
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 1-13.
- Moreri, E. M. R., Fharieza, R., & Priyoyudanto, F. (2024). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Arab di SDIT Al-Halimiyah Jakarta Timur. *Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 7(2), 155-163.
- Munawir, M., Soleha, I., Firdaus, A. W., & Hasanah, N. (2024). Pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 1220-1230.
- Naililmuna, L., & Wahyudi. (2025). Efektivitas media audio visual dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 549-563.
- Nasution, A. H. (2023). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PAI di madrasah aliyah. *Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 112-120.
- Nasution, M. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Madrasah Ibtidaiyah Arraoda Kota Sorong. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 128-138.
- Novitasari, N. Z., Zuhdi, A., & Fatiatun. (2023). Peran media audio visual untuk meningkatkan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 55-64.
- Nurchahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265-270.
- Nurchahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265-270.
- Nursanti, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi QS Al-Mujadalah Ayat 11 Dengan Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pulau Banyak Kabupaten Aceh Singkil. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 77-89.
- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: UMSU Press.

- Rahayu, H. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Konkrit di RA An-Nur Desa Berembang Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 308-321.
- Rahmah, S., & Maulana, M. (2024). Pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Aqidah Akhlak. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 13(1), 75–84.
- Sakmal, J., Riani, D. N., Mutiaraningrum, D., & Fatimah, A. (2020). Penggunaan media pembelajaran audiovisual untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 25–32.
- Salim, H., & Kurniawan, S. (2012). Studi Ilmu Pendidikan Islam. Ar-Ruzz Media.
- Silberman, M. (2004). Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif (Sarjuli et al., Trans.). Yappendis.
- Sudjana, N. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sufiyanti, I. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok Bermain Melalui Metode Bermain Sensorimotor Di Paud Baitul Ulum. *Internasional Journal Educational Maysa Research*, 1(1), 58-64.
- Sugiyono. (2001). Metode Penelitian Administrasi. Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Ar-Ruzz Media.
- Suwandi, S. (2010). Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah. Yumaperkasa.
- Syah, M. (2008). Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: Rosda Karya.
- Syah, M. (2008). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Wahidmurni, & Ali, N. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. UIN Press.
- Warsono, & Hariyanto. (2013). Pembelajaran Aktif Teori Dan Asesmen (Kedua Edition). PT. Remaja Rosdakarya.
- Widiantoro, R., Jaziroh, L., & Whardani, W. D. (2023). Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan motivasi belajar PKN siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 330–339.
- Windasari, T. S., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 210–219.

Zubaidi, A., Diadara, E., Muvidah, & Hafsari, Y. (2023). Implementasi media audio visual pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 5(1), 98–106.