

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar bukan sekadar transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), melainkan sebuah upaya sistematis untuk membentuk kesadaran spiritual dan perilaku transformatif pada diri siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran PAI memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik sejak usia dini. Pembelajaran PAI tidak semata-mata diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan secara kognitif, seperti hafalan ayat, hadis, atau konsep-konsep dasar ajaran Islam, tetapi juga berorientasi pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Aprilia, 2015). Oleh karena itu, untuk mewujudkan substansi pendidikan yang ideal tersebut, guru dituntut memiliki kemampuan pedagogik dalam merancang pembelajaran secara efektif, mulai dari perencanaan tujuan, pemilihan model pembelajaran, hingga penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Rahmasari & Mubarok, 2022).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI di sekolah dasar masih dihadapkan pada berbagai permasalahan yang berdampak pada rendahnya kualitas dan hasil belajar peserta didik. Di SDN Kersana 04 Kabupaten Brebes, hasil belajar PAI siswa kelas V menunjukkan capaian yang belum optimal dan belum sepenuhnya memenuhi standar kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan data dokumen kolektif nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil mata pelajaran PAI kelas V di SDN Kersana 04 Brebes tahun ajaran 2025/2026, ditemukan fakta bahwa dari 40 siswa (Kelas VA dan VB), terdapat 32 siswa (80%) yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Rata-rata nilai klasikal yang diperoleh hanya mencapai 62,4. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan dari 5 butir indikator keaktifan mental Mel Silberman, hanya aspek *Focus attention* yang muncul (tercatat hanya 25% siswa yang konsisten memperhatikan guru), sedangkan dimensi *Learning by talking* (bertanya-jawab) bernilai nol. Data faktual inilah yang menegaskan bahwa

Fenomena rendahnya hasil belajar kognitif ini berakar pada lini proses pembelajaran di kelas yang cenderung berjalan pasif. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (Hidayat et al., 2024)

Dalam praktiknya, pembelajaran PAI cenderung dilakukan melalui metode ceramah secara terus-menerus, di mana guru berperan sebagai sumber informasi utama, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar dan penerima materi (Yulianti, 2024).

Kecenderungan pembelajaran yang bersifat kaku dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) ini sejalan dengan kritik Paulo Freire mengenai konsep '*Banking Education*' (Pendidikan Gaya Bank), di mana siswa diposisikan sebagai wadah pasif yang terus-menerus diisi tanpa diberikan ruang kritis untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri (Freire, 2000). Dominasi metode ceramah satu arah yang berpusat pada guru menyebabkan munculnya masalah berupa rendahnya keterlibatan (*student engagement*) siswa secara mental maupun emosional di dalam kelas. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah merasa bosan, mengalami penurunan motivasi belajar, dan berujung pada lemahnya daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan (W. A. Harahap, 2025).

Selain problem metodologis berupa dominasi ceramah, hambatan sosiopsikologis dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar juga diperparah oleh karakteristik materi pelajaran itu sendiri. Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, siswa kelas V Sekolah Dasar (usia 10-11 tahun) umumnya berada pada masa transisi akhir dari tahap Operasional Konkret menuju Operasional Formal (Piaget, 1969). Pada fase usia ini, anak masih sangat membutuhkan representasi objek nyata untuk memahami sebuah gagasan abstrak. Sementara itu, rumpun materi PAI di kelas V—seperti materi Iman Kepada Hari Akhir (Hari Kiamat)—memuat konsep-konsep eskatologis, teologis, dan metafisika gaib yang bersifat abstrak (seperti gambaran kehancuran alam semesta, Padang Mahsyar, Yaumul Ba'ats, hingga Yaumul Mizan). Kesenjangan antara sifat materi Hari Akhir yang abstrak dengan kapasitas kognitif anak yang masih

membutuhkan hal konkret menciptakan hambatan belajar (*learning barrier*) yang serius jika guru hanya mengandalkan narasi verbal. Guna menjembatani jurang pemisah (*gap*) antara materi yang abstrak dengan keterbatasan kognitif anak tersebut, penerapan model pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan media audio visual berbasis multimedia modern menjadi sebuah urgensi metodologis yang mutlak. Model pembelajaran interaktif dipandang sebagai alternatif yang relevan karena menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif (Fazli et al., 2021). Pembelajaran yang bersifat interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi multiarah, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna (Antonio, 2015).

Guna memperkuat model tersebut, media audio visual hadir menyajikan materi pembelajaran melalui perpaduan unsur suara dan gambar yang simultan, sehingga mampu merangsang panca indera pendengaran dan penglihatan siswa secara bersamaan (Kurnia, 2025). Melalui visualisasi digital, konsep abstrak mengenai tanda-tanda dan peristiwa Hari Akhir dapat diindra secara nyata, menarik, dan kontekstual oleh siswa (D. B. S. Setiawan et al., 2024). Secara teoritis, efektivitas perlakuan variabel eksperimen dalam penelitian ini didasarkan pada landasan teoretis kuat yang diturunkan langsung menjadi indikator instrumen analisis data. Pertama, variabel Model Pembelajaran Interaktif (X1) berlandaskan pada Teori *Active Learning* dari Mel Silberman (2006) untuk mengukur keterlibatan mental awal siswa, komunikasi multiarah, dan konfirmasi kolektif kelas. Kedua, variabel Media Audio Visual (X2) berlandaskan pada Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale (1969). Teori Dale ini menjadi instrumen analisis untuk membuktikan bahwa tingkat retensi ingatan kognitif anak akan meningkat drastis ketika beralih dari pengalaman simbolis-verbal menuju pengalaman visual yang melibatkan multimedia bergerak. Hubungan kausalitas antarvariabel ini dijelaskan melalui pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme. Penerapan Media Audio Visual (X2) bertindak sebagai jembatan kognitif (*cognitive bridge*) untuk mengonkretkan esensi peristiwa Hari Akhir, sedangkan Model Pembelajaran Interaktif (X1) mengaktivasi struktur berpikir siswa untuk saling mendiskusikan dan merefleksikan tayangan tersebut. Kolaborasi teoretis ini memfasilitasi terjadinya proses asimilasi dan akomodasi

kognitif yang optimal di dalam otak siswa. Ketika keterlibatan aktif dan visualisasi konkret ini bersinergi, maka retensi ingatan dan pemahaman siswa akan terbangun secara kokoh. Hubungan kausalitas antarvariabel tersebut secara teoritis dan empiris diproyeksikan akan memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam mendongkrak Hasil Belajar Kognitif (Y) siswa. Ketepatan asumsi teoritis ini juga diperkuat oleh serangkaian bukti empiris dari penelitian terdahulu yang relevan. Windasari & Syofyan (2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa kelompok siswa yang menggunakan media audio visual mengalami peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok konvensional karena visualisasi mampu menyederhanakan konsep abstrak. (Windasari & Syofyan, 2019).

Sejalan dengan itu, Siswanto & Mustofa (2012) juga menemukan bahwa model pembelajaran interaktif yang memadukan aktivitas siswa dengan media audio-visual memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman kognitif serta keterlibatan aktif siswa di kelas V sekolah dasar (Siswanto & Mustofa, 2012).

Lebih lanjut, Jauhari et al. (2024) mengonfirmasi bahwa integrasi antara model pembelajaran berbasis keaktifan siswa dengan media audio visual tidak hanya mendongkrak nilai kognitif, melainkan juga melatih siswa berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang dikonkretkan lewat tayangan multimedia. (Jauhari et al., 2024)

Meskipun penelitian-penelitian terdahulu telah memvalidasi keunggulan komparatif dari kedua variabel tersebut, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada ranah ilmu umum (seperti IPA dan IPAS). Masih sedikit penelitian eksperimen sejenis yang secara spesifik menguji dampaknya pada materi PAI yang bersifat eskatologis-metafisik seperti Iman Kepada Hari Akhir di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang pemikiran, pijakan teoritis, serta kekosongan empiris (empirical gap) di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen secara mendalam dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas V di SDN Kersana 04 Brebes".

B. Identifikasi masalah

Aspek Proses Pembelajaran dan Model (Pedagogik)

- Dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*).
- Metode ceramah ekspositori yang monoton membuat pembelajaran PAI terasa membosankan bagi siswa.
- Rendahnya kesempatan siswa untuk berinteraksi, bertanya, atau mendiskusikan materi PAI di kelas.
- Pembelajaran cenderung berlangsung satu arah, sehingga siswa menjadi pendengar pasif.
- Kurangnya penerapan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa (*active learning*).
- Guru belum optimal dalam merancang pembelajaran yang transformatif dan edukatif.

Aspek Media dan Sumber Belajar (Teknologi)

- Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
- Materi PAI sering kali bersifat abstrak (seperti alam gaib/Hari Akhir) dan sulit dipahami tanpa media visual yang konkret.
- Ketergantungan yang sangat tinggi pada buku teks PAI sebagai satu-satunya sumber belajar.
- Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi (media audio visual) untuk menjembatani materi pembelajaran.
- Penyajian materi yang kurang kontekstual sehingga tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Aspek Siswa (Kognitif, Afektif, dan Motivasi)

- Hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN Kersana 04 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- Rendahnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran PAI.

- Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat materi PAI dalam jangka waktu yang lama karena metode yang digunakan hanya mengandalkan hafalan.
- Kurangnya keterlibatan siswa secara emosional dalam proses pembelajaran.
- Siswa mudah mengalami kebosanan karena suasana belajar yang kurang interaktif.
- Rendahnya kepercayaan diri siswa untuk mengemukakan ide atau pendapat dalam diskusi kelas.

Aspek Hasil Belajar (Kuantitatif)

- Terdapat kesenjangan antara capaian hasil belajar PAI saat ini dengan standar kompetensi yang diharapkan.
- Rendahnya daya serap siswa terhadap konsep-konsep keagamaan yang memerlukan pemahaman mendalam, bukan sekadar hafalan.
- Minimnya pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, sehingga nilai-nilai agama sulit terinternalisasi dalam sikap sehari-hari.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak melebar dari factor kajian, maka perlu ditetapkan batasan masalah secara jelas. Penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tanpa membandingkan secara mendalam dengan model pembelajaran lain di luar pembelajaran konvensional.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN Kersana 04 Kabupaten Brebes, sehingga hasil penelitian hanya berlaku pada karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah tersebut.
3. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam kelas V sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada semester penelitian berlangsung.

4. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada aspek kognitif, yang diukur melalui tes tertulis (pretest dan posttest), tanpa mengkaji secara mendalam aspek afektif dan psikomotorik. Untuk Kemudahan Pengukuran Kuantitatif dan Menghindari Efek Subjektivitas pada ranah afektif (sikap/iman) atau psikomotorik (perilaku/ibadah) yang memerlukan instrumen observasi jangka panjang atau skala sikap (Likert) yang rentan terhadap bias subjektivitas (siswa bisa berpura-pura berperilaku baik saat diamati).
5. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga analisis data dibatasi pada pengujian statistik untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh antar variabel.
6. Media audio visual yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran berupa video pembelajaran dan tayangan visual yang relevan dengan materi PAI, tanpa mengembangkan atau menguji jenis media digital lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas V yang diajar menggunakan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN Kersana 04?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual (kelas eksperimen)?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol)?
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?

Dengan rumusan masalah ini, diharapkan penelitian dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut melalui pengumpulan data yang valid, analisis

statistik yang tepat, serta interpretasi hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

E. Tujuan Penelitian

Untuk Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara siswa kelas V yang diajar menggunakan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SDN Kersana 04.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diterapkan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual pada kelas eksperimen.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diterapkan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
4. Untuk menguji signifikansi pengaruh penerapan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar kognitif PAI siswa kelas V di SDN Kersana 04 dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan ataupun manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang strategi dan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas model pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan dan penguatan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keaktifan siswa, pemanfaatan media pembelajaran, serta

pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (student-centered learning)..

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru PAI:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan alternatif strategi pembelajaran bagi guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran interaktif dengan media audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa, sehingga proses pembelajaran PAI menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

b. Bagi sekolah:

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan akademik, terutama terkait dengan pengembangan kualitas pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga dapat mendorong sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran audio visual serta meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

c. Bagi peneliti selanjutnya:

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dan dasar pengembangan penelitian lanjutan yang relevan, baik dengan variabel, subjek, maupun konteks yang berbeda. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas model pembelajaran interaktif dengan berbagai jenis media, memperluas cakupan mata pelajaran, atau mengembangkan desain penelitian yang lebih kompleks guna memperkaya khasanah penelitian di bidang pendidikan.

G. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran interaktif dan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunikan dan kebaruan (novelty) yang membedakannya dari penelitian-penelitian

terdahulu, baik dari segi fokus kajian, konteks penelitian, maupun variabel yang dikaji.

1. dari aspek konteks dan subjek penelitian, penelitian ini secara khusus dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SDN Kersana 04 Kabupaten Brebes. Penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia atau IPS, atau pada jenjang dan satuan pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris yang lebih spesifik terhadap pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya pada konteks lokal SDN Kersana 04 yang belum banyak dikaji (Dirgantini et al., 2022).
2. Kedua, dari aspek model dan media pembelajaran, penelitian ini mengkaji secara terpadu pengaruh model pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan media audio visual. Sebagian penelitian sebelumnya hanya menekankan penggunaan media audio visual tanpa mengaitkannya secara eksplisit dengan model pembelajaran interaktif, atau sebaliknya meneliti model pembelajaran interaktif tanpa dukungan media audio visual secara optimal. Dengan mengombinasikan kedua aspek tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif dalam meningkatkan hasil belajar PAI (Iqbal, 2025).
3. Ketiga, dari aspek pendekatan dan desain penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen atau kuasi eksperimen untuk mengukur pengaruh secara objektif dan terukur melalui data hasil belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara statistik dan memperoleh temuan empiris yang lebih kuat dibandingkan penelitian deskriptif atau kualitatif yang bersifat eksploratif (Setiawan et al., 2025).
4. Keempat, dari aspek kontribusi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian dalam bidang strategi pembelajaran PAI berbasis teknologi dan pembelajaran interaktif, sekaligus menjadi referensi bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keaslian dan kebaruan baik dari sisi konteks, variabel, maupun pendekatan penelitian, serta diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

