

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SADYANA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI TELADAN MULIA ASMAULHUSNA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Devia Audina^{1*}, Enjang Yusuf Ali², Dety Amelia Karlina³

^{1, 2, 3} Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Jl Mayor Abdurahman, Indonesia

Email Koresponden: devia.audina@upi.edu^{1*}

ABSTRACT

This study was motivated by student's boredom in PAI learning. This result in a lack of comprehension of the content, especially the PAI Asmaulhusna subject. Fields findings show that students often feel bored and do not understand the material because learning activities are predominantly writing-based and teachers rarely use learning media in their teaching activities. This purpose of this research is to find out how effective the media that's been developed is in enhancing students' understanding of the noble Asmaulhusna material. A quasi-experimental design was used for the study with a non-equivalent control group. The research sample involved 60 fourth-grade pupils in both the control and experimental groups. Written test, questionnaires, and interviews were among the methods used to collect data. Methods of data analysis included media in the experimental group had an impact on improving students' understanding, achieving an N-gain of 0.41. however, in contrast to the control group, the application of the sadyana media was found to be less effective in its application. In this case, adjustment are needs in terms of user adaptation, student characteristics, facilities, and appropriate teaching methods to achieve optimal result.

Keywords: Effectiveness, Media, Understanding, PAI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kejenuhan siswa pada pelaksanaan pembelajaran PAI. Hal ini mengakibatkan kurang pemahaman siswa mengenai suatu materi, khususnya mata pelajaran PAI Asmaulhusna. Fakta lapangan ditemukan siswa sering kali merasa bosan dan kurang memahami materi karena kegiatan belajar yang dilakukan dominan menulis dan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan mengajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media sadyana sekaligus mengetahui efektivitas penggunaan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai materi teladan mulia Asmaulhusna. Penelitian quasi eksperimen digunakan pada penelitian ini dengan desain non-equivalent control group. Sampel penelitian melibatkan 60 siswa kelas IV yang dibagi pada kelompok uji dan kelompok pembandingan. wawancara, kuisioner dan tes tulis merupakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Teknis analisis data dilakukan dengan uji validasi media, uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan serta uji *t* untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan media. Penelitian menunjukkan hasil bahwa penggunaan media sadyana pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh positif yang ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman siswa dengan memperoleh *N-gain* 0.41. Namun jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, penggunaan media sadyana dikatakan kurang efektif dalam penerapannya. Dalam hal ini diperlukan penyesuaian pengguna, karakteristik siswa, fasilitas dan metode pembelajaran yang tepat guna memperoleh hasil yang optimal.

Kata Kunci: Efektivitas, Media, Pemahaman, PAI

Cara sitasi: Audina, D., Ali, E. Y., & Karlina, D. A. (2026). Efektivitas penggunaan media sadyana dalam meningkatkan pemahaman materi teladan mulia asmaulhusna di kelas iv sekolah dasar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (1), 251-259.

PENDAHULUAN

Di setiap jenjang sekolah Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang krusial dalam membangun karakter dan akhlak mulia siswa sejak usia dini. Mata pelajaran ini juga adalah mata pelajaran wajib pada semua jenjang sekolah, begitupun di sekolah dasar sebagai fondasi dari karakter siswa. Selain itu, mata pelajaran PAI ini memberikan panduan dan dukungan untuk melaksanakan ibadah kepada Allah serta memupuk hubungan antarmanusia yang positif (Nopriyanti & Ikrima Mailani, 2020). Hal ini karena pendidikan agama islam berupaya mengembangkan individu yang taat kepada Allah SWT dan memiliki rasa harga diri yang kuat, serta individu yang memiliki sifat-sifat seperti keadilan, etis, disiplin, harmonis, dan produktivitas dalam kehidupan pribadi dan sosial (Agustina et al., 2020). Hal ini selaras dengan sasaran pendidikan di Indonesia berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yakni menumbuhkan potensi siswa supaya menjadikannya individu yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan luas, sehat, mandiri, mampu, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Namun pada kenyataannya, terdapat keterbatasan pada pembelajaran PAI dimana pembelajaran seringkali menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan media buku sebagai penunjang. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran (Francisca et al., 2022). Sehingga merupakan tantangan bagi guru PAI untuk dapat merancang pengalaman belajar yang menggugah minat sekaligus memberi kesan yang mendalam bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal. Selain itu, kurang optimalnya pembelajaran juga akan berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami suatu materi.

Selaras dengan hal tersebut, di era digital saat ini pun pendidikan dituntut untuk dapat berinovasi dalam proses pembelajarannya. Terlebih sekarang teknologi telah menjadi bagian dari dunia pendidikan (Sari et al., 2025). Contohnya sekarang banyak web, platform maupun aplikasi yang dapat menunjang pendidikan seperti canva, web flipbook, quiziz, wordwall, kahoot, duolingo dan lain sebagainya. Menurut Khoirotunnisa (2023), seseorang dapat mengakses beragam sumber daya digital, materi pendidikan interaktif dan video yang memfasilitasi pemahaman mendalam dengan menggunakan teknologi. Dalam kata lain, media pada pembelajaran dapat digunakan untuk mencapai tujuan integrasi teknologi dengan pendidikan.

Menurut (Rahman et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat ataupun stimulus yang dipakai guna mengantarkan informasi atau pembelajaran selama proses belajar di sekolah. Teknologi memungkinkan digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih kontekstual, interaktif dan visual. Selain itu, sejalan juga dengan tahap spesifik perkembangan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Nelwati & Rahman, 2022). Pada tahap operasional konkret kemampuan dalam memahami atau berpikir logis siswa masih dibatasi oleh situasi tertentu yang dapat dilihat atau disentuh (Mandar & Sihono, 2025).

Dengan media pembelajaran memudahkan guru pada proses mengajarkan materi dan memungkinkan juga membantu siswa dalam mencerna lebih baik materi yang diajarkan. Selain itu, mampu menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran (Amaria et al., 2024). Guru sebagai pendidik bukan hanya bertugas menyampaikan materi, akan tetapi juga harus memahami kebutuhan belajar masing-masing siswa. Keberagaman karakteristik siswa menuntut guru untuk mampu merancang dan memfasilitasi siswa dengan pembelajaran yang sesuai karakteristik dan menarik (Amaria et al., 2024). Sehingga media pembelajaran yang tepat seperti gambar, animasi dan video dapat membantu dalam mengembangkan pemahaman lebih baik melalui visual serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan (Nurhasnawati, 2020).

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti wawancarai beberapa guru pai di salah satu sekolah yang menyatakan fakta lapangan bahwa siswa seringkali merasa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran pai berlangsung. Hal ini pun menjadi masalah karena akan berdampak pada kemampuan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Dalam hal ini siswa kurang memahami materi mengenai teladan mulia asmaulhusna. Terlebih pada materi ini merupakan materi abstrak dimana siswa harus memahami makna dari nama-nama Asmaulhusna yang tercantum.

Penelitian terdahulu sudah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti pada penelitian Nelita & Zafariyana (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual mampu dalam mengembangkan pemahaman siswa yang lebih baik pada materi asmaulhusna. Penelitian Wulan et al (2024) pun menyatakan bahwa media pembelajaran smartcard membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi akidah akhlak, khususnya pada materi Asmaulhusna. Berdasarkan penelitian tersebut sudah jelas menunjukkan penggunaan media dalam pembelajaran membantu guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar khususnya membantu siswa memahami suatu materi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan mengangkat kembali topik tentang efektivitas penerapan media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa tentang materi asmaulhusna. Namun, dalam hal ini terdapat perbedaan yang tidak dijumpai pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya karena pada penelitian ini akan menggunakan quasi eksperimen dengan menggunakan kelas pembanding untuk melihat sejauh mana keefektifan suatu media yang digunakan sedangkan metode yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan model PTK. Dengan media yang digunakan berupa aplikasi yang dibuat menggunakan SAC bernama Sadyana. Media sadyana memuat materi pembelajaran Teladan Mulia Asmaulhusna yang terdapat pada bab 2 pembelajaran PAI kelas IV.

Media sadyana ini memadukan unsur komik digital dan video animasi yang disajikan dalam satu sistem aplikasi. Secara visual sadyana dirancang menggunakan ilustrasi kartun berwarna cerah yang diperoleh dari canva dan tipografi sederhana. Melalui sadyana siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran secara tersusun dan berinteraksi langsung dengan medianya sendiri. Terdapat 4 menu utama yang dapat siswa tuju terdiri dari materi penjelasan asmaul husna, yuk pahami, yuk bermain dan tentang aplikasi. Dari menu-menu tersebut siswa akan diajak untuk memahami arti, makna dan contoh teladan dari asmaul husna. Siswa dapat mengklik menu asmaul husna untuk memahami arti dan makna dari asmaul husna yang disajikan seperti komik digital dengan 5 judul utama yang dapat siswa baca secara berurutan. Penjelasan dirancang seperti cerita yang dapat memudahkan siswa memahami materi serta dukungan visual yang menjadi pengingat setiap materi. Di setiap akhir cerita terdapat kesimpulan sebagai penguat materi dan terdapat fitur audio yang akan membacakan kesimpulan bagi siswa dengan gaya belajar auditori. Selanjutnya pada menu yuk pahami siswa akan diberikan pendalaman mengenai asmaul husna dan contoh teladannya, yakni berupa bacaan dan diakhir disajikan cerita video animasi sebagai contoh teladan asmaul husna yang selanjutnya dapat dibahas bersama dengan guru atau kelompok siswa sebagai penguatan. Kemudian siswa juga dapat melakukan latihan soal pada menu yuk bermain, dimana terdapat dua permainan diantaranya quis teladan hebat dan quis pintar asmaul husna.

Tujuan utama peneliti dalam hal ini yakni untuk mengetahui efektivitas penggunaan media sadyana dalam meningkatkan pemahaman materi teladan mulia Asmaulhusna. Dengan pertanyaan yang digunakan diantaranya: (1) seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teladan mulia Asmaulhusna pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media sadyana?, (2) seberapa besar peningkatan pemahaman pemahaman siswa terhadap materi teladan mulia Asmaulhusna pada kelas kontrol?, (3) seberapa besar perbedaan peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi teladan mulia Asmaulhusna yang diberikan pembelajaran menggunakan media sadyana dan tidak?

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini dengan desain eksperimen semu. Model penelitian pada penelitian ini yakni *nonequivalent control group design*. Dengan Populasi dari penelitiannya yakni sekolah dasar yang berada di kabupaten Bandung yang menyelenggarakan pembelajaran materi teladan mulia Asmaul husna dalam pendidikan agama islam kelas IV serta memiliki karakteristik yang mendukung penerapan media pembelajaran berbasis digital. Sampel

penelitian dipilih secara purposive dengan karakteristik diantaranya kesetaraan tingkat kelas, menggunakan kurikulum merdeka dan belum pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran PAI. Dengan kelompok uji dan kelompok pembandingan yakni jumlah 30 sampel pada masing-masing kelas. Kelas uji merupakan kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan media sadyana sedangkan kelas pembandingan merupakan kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan media ppt. Wawancara, kuisioner dan test tertulis berupa soal pretest dan posttest merupakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji prasayat seperti pada umumnya yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya uji t dan uji *N-gain* guna melihat peningkatan pemahaman siswa mengenai materi teladan mulia *Asmaulhusna*. Pada penelitiannya siswa diberikan pretest guna menelaah tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi teladan mulia *Asmaulhusna*, kemudian dilakukan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media dan diakhiri dengan pemberian soal posttest. Berikut gambaran desain dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pretest* kelas eksperimen

X : *Treatment* berupa penggunaan media Sadyana

O₂ : *Posttest* kelas eksperimen

O₃ : *Pretest* kelas kontrol

O₄ : *posttest* kelas kontrol

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda dan esai telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Selain itu, dilakukan juga validitas oleh ahli materi dengan mempertimbangkan 3 point utama diantaranya (1) kesesuaian butir soal dengan indikator pemahaman konsep; (2) kesesuaian materi soal dengan tingkat kemampuan responden; (3) ketepatan kunci jawaban pada setiap butir soal. Butir soal yang telah memenuhi kelayakan digunakan pada pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen menunjukkan pemahaman siswa meningkat setelah pembelajaran menggunakan sadyana. Hal ini dilihat dari peningkatan nilai pretest ke posttest siswa yang meningkat. Hasil deskriptif statistik pada kelas eksperimen menunjukkan nilai minimum siswa adalah 24, nilai maksimum mencapai 69 dengan rata-rata sebesar 37.47 serta simpangan baku sebesar 10.016. setelah posttest dilakukan terlihat peningkatan pada siswa dengan skor minimum menjadi 29 dan skor maksimum mencapai 86, dengan rata-rata sebesar 62,60 dan simpangan baku sebesar 17.766. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan media sadyana berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran PAI. Berikut ini dapat dilihat pada tabel 2 hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada kelas eksperimen.

Tabel 2 Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Nilai <i>Pretest</i>	30	24	69	37.47	10.016
Nilai <i>Posttest</i>	30	29	86	62.60	17.766

Selanjutnya adalah uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum melihat seberapa besar peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen. Hasil uji normalitas pada data sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas eksperimen menunjukkan data berdistribusi tidak normal karena nilai value (sig) < 0.05 . Hasil dari uji normalitas data yang dilakukan pada kelas eksperimen dapat dilihat berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kelas	Nilai Sig.	Shapiro Wilk
Nilai <i>Pretest</i>	Eksperimen	0,000	Tidak berdistribusi normal
Nilai <i>Posttest</i>	Eksperimen	0,019	Tidak berdistribusi normal

Selanjutnya karena data pada kelas eksperimen berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji wilcoxon untuk mengetahui beda rata-rata antara pretest dan posttest. Hasil uji wilcoxon menunjukkan hasil rata-rata 0.000, karena $0.000 < 0.05$ maka terdapat perbedaan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Hasil uji wilcoxon terlihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Statistik *Wilcoxon*

Z	-4.652 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.000

Uji *N-gain* kemudian dilakukan untuk melihat lebih spesifik perbedaan nilai yang diperoleh. Hasil menunjukkan berdasarkan hasil rata-rata nilai *N-gain* memperoleh nilai sebesar 0.41.

Tabel 5 Hasil Uji *N-gain* Pemahaman Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
NGainScore	30	-0.08	0.78	0.4124	0.23389

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *N-gain* tersebut, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0.41 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media sadyana cukup efektif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai teladan mulia Asmaulhusna. Media sadyana menyederhanakan materi melalui visualisasi yang disajikan sehingga siswa mudah untuk paham. Selaras dengan pernyataan guru bahwa siswa kelas IV pada kelas eksperimen menyukai pembelajaran dengan media bergambar, sehingga media sadyana memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media dengan visualisasi seperti gambar, animasi dan video bisa untuk menunjang pemahaman melalui visual dan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar (Iswara et al., 2023).

Sedangkan pada kelas kontrol hasil menunjukkan bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan pada nilai pretest ke posttest. Hasil deskripsi statistik kelas kontrol menunjukkan nilai minimum pretest adalah 24 dan nilai maksimum adalah 49, dengan nilai rata-rata memperoleh 39.57 serta simpangan baku sebesar 6.951. Meningkat pada posttest dengan nilai minimum sebesar 29 dan nilai maksimum sebesar 87, dengan rata-rata memperoleh 66.67 serta simpangan baku sebesar 12.683. Hasil ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol yang tanpa media sadyana sekalipun menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai materi teladan mulia Asmaulhusna. Berikut dapat dilihat pada tabel 5 hasil deskripsi statistik kelas kontrol.

Tabel 6 Deskripsi Statistik Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Nilai <i>Pretest</i>	30	24	49	39.57	6.951
Nilai <i>Posttest</i>	30	26	87	66.67	12.683

Data pretest dan posttest diujikan normalitasnya. Hasil menunjukkan bahwa data nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam hal ini nilai value (sig) menunjukkan > 0.05 . Berikut hasil uji normalitas pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Kelas	Nilai Sig.	Shapiro Wilk
Nilai <i>Pretest</i>	Eksperimen	0,090	Berdistribusi normal
Nilai <i>Posttest</i>	Eksperimen	0,053	Berdistribusi normal

Uji selanjutnya adalah uji untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Dalam hal ini karena data berdistribusi normal maka selanjutnya menggunakan uji t. Hasil uji ini dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 8 Hasil Uji Statistik *Paired Sample Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.100	11.272	2.058	-31.309	-22.891	-13.168	29	0.000

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil uji *Paired Sample Test* mendapatkan sig 0.000 yang mengindikasikan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Untuk mengetahui besarnya perbedaan, uji *N-gain* kemudian dilakukan sebagai tahap selanjutnya. Dibawah ini dapat dilihat pada tabel 8 hasil uji *N-gain* pada kelas kontrol.

Tabel 8 Hasil Uji *N-gain* Pemahaman Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
NGainScore	30	0.03	0.75	0.4523	0.18101

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa hasil uji *N-gain* pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 0.45 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol dengan pembelajaran tidak menggunakan media sadyana tetap menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teladan mulia Asmaulhusna.

Untuk mengetahui perbandingan peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan perbandingan nilai *N-gain*. Perbandingan dilakukan dengan menggunakan uji parametrik jenis *independent sample t-test*, karena data hasil *N-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji parametrik yang dilakukan untuk melihat kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal perbedaan peningkatannya.

Tabel 9 Hasil Uji Beda Rata-rata

Uji		sig. (2-tailed)	Kesimpulan	Keterangan
<i>N-gain</i>	<i>Indefendent sample t-test</i>	0.462	H_0 ditolak	Tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan perbandingan memperoleh nilai sig sebesar 0.462, yang mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini. Berdasarkan paparan tersebut menyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapati peningkatan pemahaman yang sama yakni berada pada kategori sedang. Media sadyana yang berupa aplikasi dengan menyajikan materi melalui visual dan auditori ini, dalam penerapannya diperlukan persiapan yang matang agar mendapat hasil yang optimal. Karena guru dan siswa belum terbiasa dengan penggunaannya. Sedangkan media ppt sebagai media pembanding di kelas kontrol merupakan media yang umum dan sering digunakan sehingga hal ini menjadi keunggulannya tersendiri dalam penerapannya karena siswa dan guru sudah terbiasa dalam menggunakannya (Wulandari, 2022).

Hasil penelitian ini menjadi temuan yang cukup baru karena hasil tidak memperoleh hipotesis yang diharapkan. Meski begitu, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media sadyana cukup berhasil dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi teladan mulia Asmaulhusna. Dalam hal ini media sadyana dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang terkesan pasif, contohnya pada materi teladan mulia Asmaulhusna ini. Media sadyana dapat memudahkan siswa untuk memahami materi karena materi yang dilengkapi visual dan audio. Selain itu, proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan bersemangat khususnya pada sesi quiz. Hal ini selaras dengan penelitian Yanti (2024) yang menunjukkan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu pada penelitian Selviani (2023) juga menyatakan bahwa pengembangan aplikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman Asmaulhusna. Sejalan dengan ditunjukkannya hasil posttest yang meningkat dibandingkan dengan pretest pada kelas yang menggunakan media sadyana.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, bisa dikatakan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat tiap kelas. Dalam hal ini media sadyana maupun media ppt berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi teladan mulia Asmaulhusna. Namun, pada media sadyana belum menunjukkan efektivitas yang optimal dibandingkan dengan media lain. Dengan ditandai oleh perolehan *N-gain* pada kelas eksperimen lebih kecil dari pada kelas kontrol. Sehingga efektivitas suatu media tidak tergantung pada kemenarikannya saja. Melainkan, dipengaruhi oleh kesiapan dan keterbiasaan siswa dan guru dalam penggunaannya, karakteristik siswa ketersediaan fasilitas dan strategi pengelolaan pembelajaran oleh guru. Media pada dasarnya hanya perantara untuk menyampaikan materi yang berlandaskan pada tujuan pembelajaran tertentu dan hasil optimal dari penggunaannya tergantung pada tepat atau tidaknya media tersebut diimplementasikan (Shabrina et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media sadyana untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi teladan mulia Asmaulhusna memberikan pengaruh yang positif dan cukup efektif pada penerapannya. Meski begitu, jika dibandingkan dengan media lain penggunaan media sadyana memerlukan beberapa hal yang perlu diperhatikan. Sehingga

untuk mencapai hasil yang optimal memerlukan kesiapan pengguna dan pengajar, karakteristik siswa yang sesuai, fasilitas yang memadai dan strategi pembelajaran yang tepat.

REKOMENDASI

Diharapkan guru dapat mengeksplorasi beragam media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai inovasi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PAI. Selain itu, dari media yang diteliti kembangkan ini juga perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang aktif agar hasil belajar lebih optimal. Untuk media penelitian ini diharapkan dapat ditingkatkan lagi menjadikan media yang lebih cocok untuk berbagi antar teman sehingga apabila terdapat siswa yang tidak mempunyai fasilitas pendukung, pembelajaran tetap dapat optimal. Bagi sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Terakhir bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaborasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terima kasih peneliti ucapkan kepada kedua pihak sekolah yang berada di kecamatan Peseh dan kecamatan Ibum kabupaten Bandung yang telah bersedia sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Khususnya pada kepala sekolah, guru kelas IV, guru PAI serta siswa-siswi kelas IV yang telah bersedia melaksanakan pembelajaran dan pengisian pretest dan posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W., Hamengkubuwono, H., & Syahindra, W. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 112. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Amaria, W. L., Hanifah, N., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Aplikasi Gapen Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3547>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Iswara, P. D., Julia, J., Supriyadi, T., & Ali, E. Y. (2023). Developing Android-Based Learning Media to Enhance Early Reading Competence of Elementary School Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 43–55. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.06>
- Khoirunnisa, A. U. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Merangsang Dan Inovatif. In *Revolusi Belajar Di Era Digital*.
- Mandar, Y., & Sihono. (2025). IMPLEMENTASI TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PAI: KAJIAN TEORI JEAN PIAGET DAN JEROME BRUNER. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237.
- Nelita, & Zafariyana. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Asmaul Husna. 1(1), 277–296.
- Nelwati, S., & Rahman, H. K. (2022). Analisis Teori Kognitif Jean Piaget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 4(1), 13–22.
- Nopriyanti, W., & Ikrima Mailani, Z. (2020). 775-Article Text-2973-2-10-20200904. *AL-HIKMAH : Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–10.
- Nurhasnawati. (2020). Model-Model Pembelajaran Konstruktivisme. *An-Nida'*, 36(2), 273. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/304/287>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, I. M., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Sari, W., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2025). Development of BEJAMI (Belajar Ekonomi) Learning

- Media based on Android Applications as an Innovation in Social Studies Learning in Grade V of Elementary. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(1), 65–76.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120.
- Wulan, S., Zainuddin, F., Yamin, M., Selviana, S., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute. *Jurnal Pendidikan* ..., 12(4), 211–222.
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/299/290>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>