

Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Media Pembelajaran Audio Visual (AV) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi

Syahrudin¹, Encep², Dini Permana Sari³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Depok, Indonesia
E-mail: syahrudinsaodah@gmail.com

Article History:

Received: 23 Juni 2026

Revised: 01 Juli 2026

Accepted: 04 Juli 2026

Keywords: *Problem Based Learning, Audio-Visual Media, Learning Outcomes.*

Abstract: *The Problem Based Learning (PBL) method and Audio-Visual (AV) learning media are systematic and structured instructional strategies used to deliver learning materials in order to improve students' learning outcomes. However, in practice, Islamic Religious Education still faces various challenges in achieving optimal learning objectives. This study aims to analyze the extent of the influence of the Problem Based Learning (PBL) method and Audio-Visual (AV) learning media on students' learning outcomes at SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi, both partially and simultaneously. This research is based on the theory of Problem Based Learning proposed by John Dewey, the Audio-Visual learning media theory by Edgar Dale, and the learning outcomes theory by Benjamin Bloom. The study employed a quantitative approach using primary data obtained from questionnaires distributed to 208 students using the Guttman scale and students' learning test results, supported by interviews with Islamic Religious Education teachers. The questionnaire data were analyzed using SPSS software through classical assumption tests, multiple linear regression analysis, and hypothesis testing. The results indicate that the Problem Based Learning (PBL) method and Audio-Visual (AV) learning media have a positive and significant effect on students' learning outcomes, both partially and simultaneously. Simultaneously, both independent variables contributed 73.5% to the improvement of students' learning outcomes, while the remaining percentage was influenced by other factors beyond this study.*

Abstrak: Metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran *Audio Visual* (AV) merupakan strategi pembelajaran yang

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Media Audio Visual, Hasil Belajar.

sistematis dan terstruktur dalam menyampaikan materi guna meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi berbagai tantangan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh metode *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran *Audio Visual* (AV) terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi, baik secara parsial maupun simultan. Tujuan penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah untuk mengetahui dan menganalisis bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran *Audio Visual* terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini merujuk pada teori metode *Problem Based Learning* (PBL) menurut John Dewey, media pembelajaran *Audio Visual* (AV) teori menurut Edgard Dale, kemudian teori hasil belajar menurut Benyamin Bloom. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer berupa hasil jawaban angket dari 208 siswa menggunakan skala Guttman dan hasil tes belajar, data pendukung wawancara guru pendidikan agama islam. Data yang di dapat dari angket diolah menggunakan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan pembelajaran *Audio Visual* (AV) berpengaruh positif terhadap hasil belajar di SDN Karang Satria 02, baik secara parsial maupun secara simultan sebesar 73,5%. Data diuji berdasarkan hasil uji berdasarkan hasil uji asumsi klasik, uji anaisis regresi linier, dan uji hipotesis.

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Metode pembelajaran merupakan sebuah cara atau teknik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diaplikasikan guru agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai. Metode pembelajaran sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa suntuk dan dapat menyerap pelajaran dengan baik. Secara khusus, metode pembelajaran sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lain agar terjadinya proses pembelajaran pada diri

pembelajaran.

Prinsip dasar yang dimaksudkan diantaranya prinsip psikologi pendidikan dan prinsip pedagogik. Sedangkan teknik – teknik yang terkait dengan pembelajaran diantaranya teknik komunikasi dan teknik pengolahan atau manajemen pembelajaran. Prinsip psikologi dalam pembelajaran digunakan untuk memahami berbagai aspek psikologis pembelajaran yang meliputi perkembangan intelektual, belajar dilihat sebagai perubahan perilaku, tingkat kecerdasan, tingkat intelektual, dan motivasi dalam belajar. Prinsip pedagogis atau prinsip pembelajaran yang dimaksud meliputi berbagai teori dan pendekatan pembelajaran.

Metode pembelajaran digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecah suatu masalah yang dihadapi ataupun menjawab suatu pertanyaan yang bertujuan agar siswa mampu berfikir dan mengemukakan pendapatnya sendiri di dalam menghadapi segala hal persoalan. Penggunaan metode sangat berpengaruh besar terhadap pertumbuhan dan kreatifitas serta minat belajar siswa terhadap semua mata pelajaran yang akan diajarkan.

Penting bagi seorang guru untuk dapat memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajarnya. Setiap materi pelajaran tidak dapat menggunakan metode pembelajaran yang sama, oleh sebab itu sebelum mengajar seorang guru harus memilih metode pembelajaran yang selaras dengan materi. Apabila seorang guru salah dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal ini mengakibatkan kegagalan guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Kesalahan dalam pemilihan metode pembelajaran akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain guru harus menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan, guru juga harus menguasai metode pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas. Jika guru tidak dapat menguasai metode pembelajaran yang akan digunakannya, maka kegiatan belajar mengajar akan terhambat dan materi pembelajaran yang telah dikuasai oleh gurupun tidak akan tersampaikan secara sempurna. Ketidakmampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang akan digunakannya, akan mengakibatkan kegiatan belajar mengajar berjalan tidak secara optimal.

Di era pembelajaran abad 21, siswa tidak lagi menjadi objek pembelajaran pasif, tetapi subjek aktif yang terlibat dalam proses menemukan, memecahkan, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Inovasi abad 21 memungkinkan fokus pada minat dan kemampuan belajar siswa, dimana guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci utama dalam mengembangkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi minat belajar siswa yang kurang baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan, malas mencoba menggunakan metode pembelajaran yang lain dan kurang menguasai bahan ajar, sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas dan sikap guru terhadap siswa atau mata pelajaran itu sendiri tidak baik. Penggunaan metode yang kurang menarik, berdampak kepada siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar. Disinilah penggunaan metode sangat penting agar siswa tidak bosan proses belajar mengajar berlangsung.

Pendekatan *deep learning* pada kurikulum merdeka mencoba mengalihkan metode pembelajaran konvensional yang biasanya lebih menekankan pada penghafalan dan pengulangan informasi menjadi proses belajar yang lebih konstruktif dan reflektif. Perubahan ini tidak hanya berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami isi pelajaran, tetapi juga dapat mendorong

mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Salah satu bentuk efesiensi dan efektivitas dari penerapan kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning* adalah dengan memunculkan penerapan berbagai metode pembelajaran. Salah satu contohnya adalah metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Metode pembelajaran PBL merupakan proses yang ditempuh oleh seseorang untuk meyelesaikan masalah yang dihadapinya sampai masalah itu tidak lagi menjadi masalah baginya. Metode pembelajaran PBL membuat siswa berpikir kritis, karena PBL mengajarkan siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan. Salah satu untuk mendapatkan siswa berpikir kritis dan bertanggung jawab akan sesuatu hal yaitu melalui salah satu mata pelajaran Pendidikan agama islam. Pendidikan agama islam juga mengajarkan siswa dalam kehidupan nyata terutama dalam hal beribadah dan muamalah sehingga siswa dapat berpikir kritis dan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan secara langsung.

Selain itu pendekatan *deep learning* tidak lepas dari penerapan teknologi dalam setiap prosesnya. Media pembelajaran berbasis teknologi harus digunakan untuk mendukung proses pembelajran agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu yang mempengaruhi peningkatan kualitas Pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara anatara guru siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien. Media pembelajaran dipakai oleh guru sebagai perangkat penghubung dengan siswa. Kegunaannya dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran dan penyampaian pesan kepada siswa.

Media merupakan perantara penyampaian pesan dalam sebuah komunikasi agar apa yang dimaksudkan oleh pengirim pesan dapat diterima oleh penerima pesan dengan maksud yang utuh dan tidak terjadi kesalahpahaman antara keduanya. Dalam proses belajar mengajar, materi pelajaran sebagai pesan disampaikan oleh guru sebagai pengirim pesan dan ditunjukan kepada siswa sebagai target atau penerima pesan. Secara umum media Pembelajaran mempunyai manfaat dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan guru kepada siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan indera dan menimbulkan motivasi belajar.

Anak usia sekolah dasar di Indonesia sekitar usia 7-12 tahun. Menurut teori Jean Piaget berada pada fase berfikir operasional kongktit. Mereka akan lebih mudah memahami hal-hal yang bersifat kongkrit dibandingkan dengan hal yang bersifat abstrak. Karena materi pembelajaran tidak seluruhnya bersifat kongkrit, maka dibutuhkan perantara yang dapat mengkonkritkan materi yang abstrak salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan agama islam.

Pergeseran paradigma pembelajaran yang pada awalnya menempatkan guru sebagai salah satu sumber belajar kemudian beralih pada pandangan konstruktivisme, dimana menurut pandangan ini bahwa pengetahuan dikonstruksi dalam pikiran siswa itu sendiri. Pemberdayaan guru dalam mengambil inisiatif dan partisipasi langsung dalam pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Peran guru sebagai fasilitator dan inovator dalam pembelajaran, untuk mengatasi hambatan-hambatan terjadi dalam proses penafsiran agar pembelajaran berlangsung efektif.

Media pembelajaran bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan kemauan audiens atau siswa sehingga mendorong terjadinya proses Pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan menentukan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta diharapkan pula siswa lebih memahami dan mengerti materi yang disampaikan guru sehingga tercapainya hasil belajar yang baik.

Penggunaan media berbasis teknologi seperti media audio visual atau media pembelajaran menggunakan kombinasi unsur suara dan gambar dapat menjadi suatu media pembelajaran yang saat ini harus digunakan, karena mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap media pembelajaran konvensional, memperjelas materi yang kompleks dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media audio visual. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media audio visual mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat membantu dan media pembelajaran sebagai perantara yang cukup berarti dalam proses pembelajaran itu sendiri.

SDN Karang Satria 02 adalah sebuah sekolah yang berada daerah penyangga ibu kota yang terletak di Kabupaten Bekasi. Sekolah ini adalah suatu sekolah dasar negeri unggulan yang setiap tahun ajaran baru selalu menjadi pavorit para orang tua menitipkan anaknya untuk menimba ilmu. Ini terbukti dengan jumlah siswa di sekolah tersebut yang sangat banyak untuk tingkat sekolah dasar. Sebagai sekolah unggulan tentunya siswa yang dimiliki mempunyai kemampuan belajar, dan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik ini mempunyai nilai jual yang tinggi untuk sekolah tersebut. Adanya nilai jual yang tinggi ini tentunya di dukung dengan penyampaian pembelajaran yang bersifat penalaran dengan lebih jelas dan menyenangkan.

Seorang guru harus menyampaikan materi pelajaran dengan baik pada setiap mata pelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selaras dengan itu berlaku pula untuk mata pelajaran pendidikan agama islam yang harus disampaikan juga dengan baik. Pelajaran yang tujuannya membentuk siswa beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan menjadi manusia pari purna (insan kamil) yang taat, berilmu serta berkarakter islami.

Pelajaran pendidikan agama islam sebagai pondasi pertama siswa dalam berhubungan dengan Allah dan sesama manusia. Mata pelajaran pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SDN Karang Satria 02. Mata pelajaran tersebut bertujuan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu atau memberikan materi saja kepada siswa, namun juga membentuk karakter mulia dan akhlak yang baik berlandaskan nilai - nilai islam. Pendidikan agama islam menjadi modal dasar yang harus dimiliki setiap siswa agar memiliki akhlak yang baik sesuai dengan tujuan dari Pembelajaran Pendidikan agama islam itu sendiri.

Pada observasi awal yang dilakukan pada permulaan bulan september 2025, observer dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada saat pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas. Saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak terlalu peduli dan kurang merespon ketika guru memberikan pertanyaan. Ketika proses belajar berlangsung masih ada beberapa siswa yang ribut di dalam kelas dan melakukan aktivitas lain di luar konteks belajar, seperti mengobrol, bercanda dan keluar masuk kelas. Rendahnya motivasi dan aktivitas siswa sejalan dengan rendahnya hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran yang dipakai oleh guru pada pembelajaran di sekolah tersebut masih bersifat *teacher center* atau berpusat pada guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yang monoton menggunakan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Papan tulis yang memiliki keterbatasan dalam materi visual yang kompleks dan buku teks yang banyak memiliki kekurangan keterbatasan informasi yang menyajikan materi secara terbatas dan mungkin tidak mencakup semua aspek yang relevan. Kurangnya interaksi tersebut yang berdampak kurangnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hal ini juga diakui oleh guru pendidikan agama yang mengajar di kelas tersebut. Dari

keterangan hasil wawancara dengannya, guru agama mengakui jarang sekali melakukan variasi metode dan media pembelajaran di kelas. Guru agama lebih nyaman menggunakan metode ceramah dengan media buku teks dan papan tulis, walaupun siswa terkadang merasa bosan dan jenuh dalam mendengarkan guru berbicara menyampaikan materi pelajaran. Guru agama juga menambahkan bahwa usianya sudah memasuki masa pensiun, dengan usia yang sudah sepuh dalam mengajar terasa lelah jikalau menggunakan metode-metode pembelajaran yang lain. Meskipun terkadang guru agama mengakui menggunakan metode diskusi kelompok sesekali dalam pelajarannya untuk mengatasi kejenuhan siswa. Guru agama juga kurang mampu dan tidak terbiasa menggunakan teknologi modern seperti komputer/laptop, aplikasi gawai ataupun media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Menurut guru agama, fasilitas sarana khususnya media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah cukup memadai, tetapi kembali lagi bahwa dirinya merasa tidak mampu menggunakan atau mengoperasikan media pembelajaran teknologi tersebut. Dari keterangannya juga begitu banyak mengikuti kegiatan bimbingan teknis atau pelatihan terkait metode dan media pembelajaran yang diadakan di sekolah maupun dari dinas pendidikan setempat, tetapi karena usia yang sepuh membuatnya lupa dalam mengoperasikan alat teknologi tersebut serta kondisi fisiknya yang lelah dalam ketika mengaplikasikannya di kelas.

Guru agama menyadari dengan kurang maksimalnya penggunaan variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berdampak kepada rendahnya hasil belajar siswa yang rata – rata nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan ke siswa didapat hasil bahwa ketika pembelajaran Pendidikan agama Islam berlangsung siswa terkadang merasa jenuh dengan metode dan media yang diberikan oleh guru ketika mengajar.

Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak ada diskusi atau aktivitas menarik, media yang digunakan guru hanya diperintahkan menulis apa yang guru tulis di papan tulis, sehingga siswa merasa sulit memahami materi yang diajarkan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada pembelajaran pendidikan agama islam guru perlu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode yang menarik dan lebih aktif berpusat pada siswa atau *student center*. Guru seharusnya mengajak siswa berpikir atau bernalar kritis, berkesadaran, bermakna dan mengembirakan serta menggunakan pemanfaatan teknologi sesuai prinsip pendekatan pembelajaran mendalam atau *deep learning* pada kurikulum merdeka.

Berdasarkan dari permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai ***“ Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Karang Satria 02 Tambun utara Bekasi”***.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan kuantitatif (data berbentuk angka) dan analisis statistik untuk menguji hipotesis tentang hubungan antar variabel dengan desain penelitian kuantitatif asosiatif. Menurut Arikunto (2001:75), Desain penelitian kuantitatif asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun juga hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini menguji apakah ada hubungan, dan seberapa kuat hubungan tersebut, antara variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan

data sekunder. Menurut Sugiyono (2018: 98), Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer yang didapat dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik pengumpulan data angket atau kuisioner yang dilakukan kepada responden yaitu siswa kelas 5A,5B, dan kelas 6 ABCD di SDN Karang Satria 02.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis data skala ordinal. Menurut Sugiyono (2018: 454), skala ordinal merupakan skala pengukuran yang tidak hanya menyatakan kategori, tetapi juga menyatakan peringkat *construck* yang diukur dengan tujuan untuk memberikan informasi berupa nilai pada jawaban. Variabel-variabel diukur dengan instrument pengukuran dalam bentuk angket atau kuisioner berskala ordinal yang memenuhi pertanyaan-pertanyaan tipe rating scale. Dalam pemberian skor jawaban angket atau kuisioner menggunakan skala Guttman, dengan jawaban (IYA) atau (TIDAK). Jawaban tersebut merupakan jenis angket tertutup (*closed questionnaire*), karena peneliti sudah menyediakan pilihan jawaban yang pasti dan responden hanya perlu memilih salah satu opsi yang tersedia. Angket jenis ini membatasi responden untuk memberikan jawaban di luar pilihan yang telah ditentukan. Skala ini memberikan skor 1 untuk jawaban positif (IYA) dan skor 0 pada jawaban negatif (TIDAK).

Menurut Sugiyono (2018: 126), Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, populasi adalah keseluruhan elemen menjadi target penelitian. Penentuan populasi dilakukan dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik subjek, seperti jenjang pendidikan, kurikulum yang digunakan, dan materi pembelajaran yang diajarkan. Berdasarkan pandangan tersebut maka yang menjadi populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa SDN Karang Satria 02 Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 873 siswa. Adapun cara yang dipakai dalam menentukan ukuran sampel, yaitu menggunakan tabel Isaac dan Michael. Semakin banyak tingkat kesalahan yang digunakan maka jumlah sampel yang digunakan akan semakin sedikit. Dari perhitungan tabel Isaac dan Michael dalam penelitian ini peneliti menetapkan *sampling error* sebanyak 10%. dari jumlah populasi sebanyak 873 yang dibulatkan dalam perhitungan populasi penelitian ini sesuai tabel Isaac dan Michael menjadi 900 populasi. maka dapat ditentukan bahwa jumlah sampel dalam pengumpulan data yaitu dilakukan terhadap 208 siswa dari jumlah populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* (*Non-Random*) yaitu teknik pengambilan sampel dengan tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang akan dipilih untuk menjadi sampel. Adapun jenis teknik pengambilan sampelnya ini menggunakan metode *Purposive sampling* atau pengambilan sample berdasarkan tujuan, yaitu sample dipilih berdasarkan tujuan penelitian dengan alasan karakteristik atau pertimbangan suatu hal. Sampel dalam penelitian ini yaitu melibatkan siswa kelas 5 dan 6. Adapun pertimbangan mengambil sample dikelas tersebut karena secara psikologis siswa pada kelas tersebut sudah memiliki kemampuan kognitif yang lebih matang, kemampuan berfikir abstrak yang lebih baik dalam memahami dan mengaplikasikan konsep yang dipelajari, kemampuan bekerjasama yang lebih baik, kemampuan regulasi emosi yang lebih baik dan kesiapan untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Sebelum analisis data, data yang terkumpul dari instrument penelitian (angket/kuisioner) perlu di uji kualitasnya untuk memastikan validasi dan reliabilitasnya. Uji validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Adapun kriteria pengujian Validitas yaitu Jika r hitung $\geq r$ tabel. Sedangkan uji reabilitas,

bertujuan untuk mengukur konsistensi dan stabilitas suatu instrument, yaitu seberapa konsisten instrument tersebut dalam menghasilkan pengukuran yang sama jika dilakukan pengukuran berulang kali. Uji reabilitas akan dilakukan dengan menggunakan metode Alpha Cronbach (α).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial dengan pendekatan kuantitatif. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh variabel independent (Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Media Pembelajaran *Audio Visual*) terhadap variabel dependen (Hasil Belajar Siswa). Teknik analisis dalam penelitian ini melalui beberapa proses pengujian, yaitu menggunakan uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas), uji regresi linier berganda, dan uji hipotesis (uji parsial, uji simultan, uji koefisien determinasi).

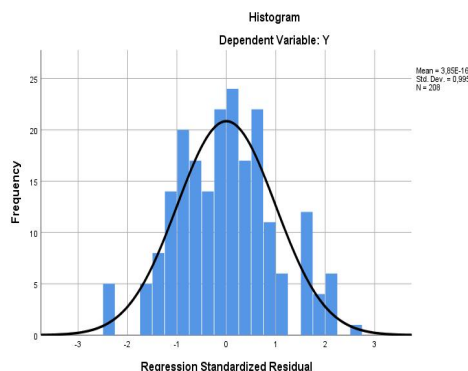
HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Menurut Ghazali, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak. Variabel yang berdistribusi normal yaitu jumlah sampel yang diambil sudah representatif atau belum sehingga kesimpulan penelitian yang diambil dari sejumlah sampel bisa dipertanggungjawabkan.¹ Uji normalitas bertujuan untuk menguji data penelitian pada masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan kesimpulan dari hasil uji normalitas adalah sebagai berikut. Bila data berdistribusi normal jika signifikansi (Sig.) $> 0,05$ dan data tidak berdistribusi normal jika signifikansi (Sig.) $< 0,05$.

a. Histogram

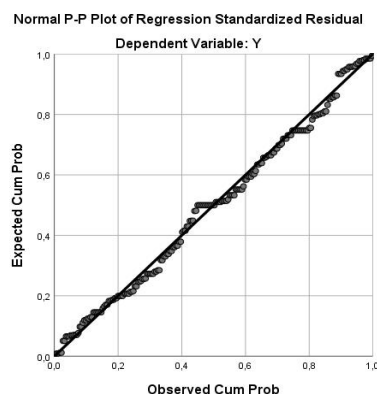


Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Histogram

Data dikatakan normal jika histogram membentuk seperti gunung sesuai gambar diatas maka bisa dikatakan normal.

b. P-Plot

¹ Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*, (Semarang: Badan penerbit Universitas diponogoro, 2018), hal. 161



Gambar 2. Normalitas P-plot

Data residual berdistribusi normal jika titik – titik plotting atau data tersebut berada dekat atau mengikuti garis diagonalnya.

c. Sampel Kolmogorov Smirnov

Jika Tingkat sign > 0,05, dari tabel dibawah didapat nilai Sign 0,200 > 0,05 artinya data berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		208
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,59532978
Most Extreme Differences	Absolute	,053
	Positive	,051
	Negative	-,053
Test Statistic		,053
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Berdasarkan yang diperoleh dari perhitungan hasil uji kormogorov-smirnov test dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki Asymp.Sign 0,200 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Multikolonieritas

Uji multikonolieritas bertujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi yang tinggi antara variabel independen pada model regresi. Deteksi multikonolieritas akan dilakukan dengan melihat nilai Variace Inflation Factor (VIF) dan Tolerance. Kriteria pengambil keputusan sebagai berikut:

1. Jika nilai Tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10, maka tidak terjadi gejala multikonolieritas.
2. Jika nilai Tolerance < 0,10 dan nilai VIF > 10, maka terjadi gejala multikonolieritas.

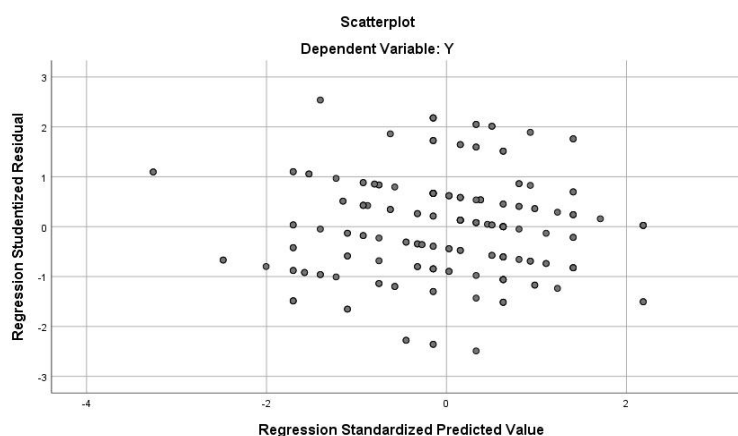
Tabel 2. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics

		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	75,702	2,638		28,694	,000		
	X1	,547	,328	,122	1,666	,097	,851	1,175
	X2	,866	,326	,194	2,653	,009	,851	1,175
a. Dependent Variable: Y								

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai VIF metode pembelajaran problem based learning (X1) dan media pembelajaran audio visual (X2) adalah $1,175 < 10$ dan nilai Tolerance value $0,851 > 0,1$, maka data data tersebut tidak terjadi multikolinieritas.

Uji Heteroskedastisitas



Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dapat diketahui bahwa titik – titik menyebar diatas dan dibawah membentuk suatu pola tertentu maka tidak terjadi Heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Penelitian ini menggunakan persamaan regresi berganda untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *problem based learning* dan *media pembelajaran audio visual* terhadap hasil belajar siswa. Persamaan untuk analisis regresi linier berganda adalah :

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	75,702	2,638		,000
	PBL	,547	,328	,122	,097
	Media Pembelajaran Audio Visual	,866	,326	,194	,009
a. Dependent Variable: Hasil Belajar					

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 75,702 + 0,547X_1 + 0,866X_2$$

Interpretasi:

- Jika X_1 dan $X_2 = 0$, maka $Y = 75.702$
- Setiap kenaikan 1 satuan $X_1 \rightarrow Y$ naik 0,547
- Setiap kenaikan 1 satuan $X_2 \rightarrow Y$ naik 0,866

Uji Hipotesis**Uji t (Parsial)**

Uji t (*parsial*) bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel secara parsial berdampak signifikan terhadap variabel dependen. Berikut dasar pengambilan kesimpulan uji t (*parsial*). Bila nilai Sig. < 0.05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independen berpengaruh positif secara signifikan terhadap variabel dependen. Sedangkan bila nilai sig. > 0.05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel independen tidak berpengaruh positif secara signifikan terhadap variabel dependen.

Pengaruh X_1 terhadap Y**Tabel 4.** Hasil Uji Parsial (X_1)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	79,647	2,211		36,021	,000
	X_1	,883	,307	,196	2,875	,004

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis tabel tersebut, diperoleh nilai $t_{hitung} 2,875 > t_{tabel} 1,652$ Sig. (0,004) < 0.05. maka disimpulkan metode pembelajaran *problem based learning* (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Y).

Pengaruh X_2 terhadap Y**Tabel 5.** Hasil Uji Parsial (X_2)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	78,021	2,251		34,656	,000
	X_2	1,076	,302	,241	3,558	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis tabel tersebut, diperoleh nilai $t_{hitung} 3,558 > t_{tabel} 1,652$ Sig. (0,000) < 0.05. maka disimpulkan media pembelajaran *audio visual* (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Y).

Uji F (simultan)

Uji F (*simultan*) bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara signifikan terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan kesimpulan uji F (*simultan*) adalah

sebagai berikut. Bila nilai $\text{sig.} > 0.05$ atau $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan bahwa variabel X1 dan X2 berpengaruh secara simultan terhadap variabel Y. Sedangkan bila nilai $\text{sig.} < 0.05$ atau $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka dinyatakan bahwa variabel X1 dan X2 tidak berpengaruh secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 6. Hasil Uji Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	682,793	2	341,397	7,773	,001 ^b
	Residual	9004,164	205	43,923		
	Total	9686,957	207			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X2, X1						

Berdasarkan analisis tabel tersebut, di dapat nilai $F_{\text{hitung}} (7,773 > F_{\text{tabel}} (3,04))$ dan $\text{sig.} (0.001) < 0.05$. maka disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan variabel metode pembelajaran problem based learning (X1) dan media pembelajaran audio visual (X2) secara simultan terhadap hasil belajar (Y).

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh variasi variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Berikut dasar pengambilan kesimpulan uji koefisien determinasi.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,857 ^a	,735	0,733	0,515	,735	284,5	2	205	,001
a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Audio Visual, PBL									

Berdasarkan uji analisis tersebut diperoleh persentase keragaman variabel Y yang dapat dijelaskan oleh variabel independen X1 dan X2 adalah. 73,5% atau 0,735, sedangkan 26,5% atau 0,265 sisanya dijelaskan variabel lain di luar model regresi.

Pengujian Hipotesis Hasil Pengolahan Data

1. Hipotesis 1

H₀: Metode pembelajaran *problem based learning* tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

H_a: Metode pembelajaran *problem based learning* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

a. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi linier berganda pada variabel metode pembelajaran *problem based*

learning (X1) menunjukkan bahwa variabel X1 memiliki koefisien regresi positif terhadap Y dengan nilai $b = 0,547$. Artinya, apabila terjadi kenaikan nilai variabel X1 sebesar 1 point maka akan terjadi pula peningkatan atau kenaikan terhadap variabel Y sebesar 75,702.

b. Hasil Uji t (parsial) variabel Metode pembelajaran *problem based learning* (X1)

Hasil analisis uji t (parsial) pada variabel Metode pembelajaran *problem based learning* (X1) diperoleh nilai $t_{hitung} (2, 875) > t_{tabel} (1, 652)$ sig.(0,004) < 0,05, maka dapat disimpulkan Metode pembelajaran *problem based learning* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda dan uji t (parsial) membuktikan kebenaran hipotesis 1 bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, hipotesis 1 diterima bahwa metode pembelajaran *problem based learning* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02.

2. Hipotesis 2

H_0 : Media pembelajaran *audio visual* tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

H_a : Media pembelajaran *audio visual* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

a. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi linier berganda pada variabel Media pembelajaran *audio visual* (X2) menunjukkan bahwa variabel X1 memiliki koefisien regresi positif terhadap Y dengan nilai $b = 0,866$. Artinya, apabila terjadi kenaikan nilai variabel X2 sebesar 1 point maka akan terjadi pula peningkatan atau kenaikan terhadap variabel Y sebesar 75,702.

b. Hasil Uji t (parsial) variabel Media Pembelajaran Audio Visual (X2)

Hasil analisis uji t (parsial) pada variabel Media pembelajaran *audio visual* (X2) diperoleh nilai $t_{hitung} 3,558 > t_{tabel} 1, 652$ Sig. (0,000) < 0.05. maka dapat disimpulkan Media pembelajaran *audio visual* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda dan uji t (parsial) membuktikan kebenaran hipotesis 1 bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, hipotesis 1 diterima bahwa Media pembelajaran *audio visual* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02.

3. Hipotesis 3

H_0 : Metode pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran *audio visual* tidak mempunyai secara simultan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

H_a : Metode pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran *audio visual* mempunyai pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam di SDN Karang Satria 02?

a. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil uji regresi linier berganda yang menunjukkan bahwa konstanta sebesar 75,702, hal ini menunjukkan bahwa apabila X1 dan X2 bernilai sebesar 0 maka nilai Y tetap sebesar 75,702.

b. Hasil Uji F (simultan) Variabel metode pembelajaran *problem based learning* (X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2)

Hasil uji F (simultan) nilai $F_{hitung} (7,773) > F_{tabel} (3,04)$ dan sig.(0.001) < 0.05. maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dan signifikan anatara variabel metode pembelajaran *problem based learning* (X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2) secara simultan

atau bersama-sama terhadap hasil belajar siswa (Y).

c. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil uji koefisien determinasi (R^2) diperoleh persentase keragaman variabel Y yang dapat dijelaskan oleh variabel independen X1 dan X2 adalah 73,5% atau 0,735, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *problem based learning* (X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y). Sisanya sebesar 26,5% atau 0,265 dijelaskan variabel lain di luar model regresi. Adapun variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, keluarga dan kondisi lingkungan atau masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda dan hasil uji F (simultan) membuktikan kebenaran hipotesis 3 bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, hipotesis 3 diterima bahwa metode pembelajaran *problem based learning* (X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2) mempunyai pengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data serta pembuktian, maka penelitian ini dapat disimpulkan dalam tiga bagian antara lain sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *problem based learning* berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji analisis regresi linear berganda dan uji t (parsial). Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa metode pembelajaran *problem based learning* (X1) memiliki koefisien regresi positif terhadap hasil belajar siswa (Y) dengan nilai $b = 0,547$. artinya, apabila terjadi kenaikan nilai variabel X1 sebesar 1 poin, maka akan terjadi pula peningkatan atau kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0,547. Kemudian, hasil uji t (parsial) menunjukkan nilai diperoleh nilai $t_{hitung} (2, 875) > t_{tabel} (1, 652)$ sig.(0,004) < 0,05, maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif pada rumusan masalah diterima. Metode pembelajaran *problem based learning* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).
2. Media pembelajaran *audio visual* berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji analisis regresi linear berganda dan uji t (parsial). Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa metode pembelajaran *problem based learning* (X1) memiliki koefisien regresi positif terhadap hasil belajar siswa (Y) dengan nilai $b = 0,866$. artinya, apabila terjadi kenaikan nilai variabel X1 sebesar 1 poin, maka akan terjadi pula peningkatan atau kenaikan terhadap variabel Y sebesar 0,866. Kemudian, hasil uji t (parsial) menunjukkan nilai diperoleh nilai $t_{hitung} (3,558) > t_{tabel} (1, 652)$ Sig. (0,000) < 0,05. maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif pada rumusan masalah diterima. Media pembelajaran *audio visual* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y).
3. Metode pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Karang Satria 02. Hal itu dibuktikan dengan hasil uji F (simultan) dan hasil uji koefisien determinasi (R^2). Hasil uji F (simultan) menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} (7,773) > F_{tabel} (3,04)$ dan sig.(0,001) < 0,05. maka dapat disimpulkan hipotesis alternatif pada rumusan masalah diterima, terdapat pengaruh positif dan signifikan anatara variabel metode pembelajaran *problem based learning*

(X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2) secara simultan atau bersama-sama terhadap hasil belajar siswa (Y). Kemudian, hasil uji koefisien determinasi (R^2) bahwa persentase keragaman variabel hasil belajar siswa (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel independen metode pembelajaran *problem based learning* (X1) dan media pembelajaran *audio visual* (X2) adalah 73,5% atau 0,735 sedangkan 26,5% atau 0,265 sisanya dijelaskan variabel lain di luar model regresi.

4. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 208 responden dari siswa SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi dan hasil uji kuantitatif yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis I nol ditolak. Hal itu dikarenakan hasil uji hipotesis meliputi uji t (parsial), dan uji koefisien determinasi (R^2) data memenuhi kriteria hipotesis alternatif. Jadi, Hipotesis I pada rumusan masalah pertama yang berbunyi “Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa” ditolak.
5. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 208 responden dari siswa SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi dan hasil uji kuantitatif yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis II nol ditolak. Hal itu dikarenakan hasil uji hipotesis meliputi uji t (parsial), dan uji koefisien determinasi (R^2) data memenuhi kriteria hipotesis alternatif. Jadi, Hipotesis II pada rumusan masalah kedua yang berbunyi “Media Pembelajaran *Audio Visual* (AV) di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa” ditolak.
6. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 208 responden dari siswa SMP Negeri 2 Kragan dan hasil uji kuantitatif yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis III nol ditolak. Hal itu dikarenakan hasil analisis linier berganda dan hasil uji hipotesis meliputi uji F (simultan) dan uji koefisien determinasi (R^2) data memenuhi kriteria hipotesis alternatif. Jadi, Hipotesis III pada rumusan masalah ketiga yang berbunyi “Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Media Pembelajaran *Audio Visual* (AV) secara simultan di SDN Karang Satria 02 Tambun Utara Bekasi tidak mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa” ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran untuk berbagai pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi institusi pendidikan, terutama SDN Karang Satria 02 disarankan agar rutin mengadakan pelatihan tentang digitalisasi pembelajaran khususnya untuk guru yang sudah sepuh. Selain itu untuk guru dalam mengajar menggunakan variasi berbagai metode dan media pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kondusif, berkesadaran, bermakna dan menggembirakan sesuai dengan pendekatan pembelajaran mendalam atau *deep learning* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Bagi pemerintah, disarankan alangkah baiknya jika memberikan fasilitas lebih banyak kepada guru untuk mengembangkan kemampuan pedagogik, kepribadian, profesional dan sosial melalui seminar atau pelatihan.
3. Bagi peneliti dalam bidang serupa atau menganalisis yang sama, disarankan agar melakukan analisis yang lebih mendalam. Hal yang dapat dilakukan misalnya seperti komparasi atau studi kasus metode pembelajaran, media pembelajaran dan hasil belajar yang dapat dijadikan rujukan atau evaluasi.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Majid. (2019). *Belajar dan pembelajaran pendidikan agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijono. (2012). *Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Agung Widhi Kurniawan & Zarah Puspitaningtyas. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Arikunto, S. (2001). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asri Budiningsih. (2012). *Belajar dan pembelajaran* (Cet. ke-2). Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, & Rahayu, T. S. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media audio visual pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1). Diakses 20 Juli 2025.
- Danarjati, D. P., et al. (2014). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 17(2). Diakses 16 September 2025.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). Diakses 18 Juli 2025.
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ihsana. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indartini, M., & Mutmainah. (2024). *Analisis data kuantitatif*. Klaten: Penerbit Lekeisha.
- Kustandi & Sutjipto. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lutvaidah. (2015). Pengaruh metode dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal Formatif*, 5(3), 280. Diakses 15 September 2025.
- M. Arifin. (2016). *Ilmu pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mintarti Indartini & Mutmainah. (2024). *Analisis data kuantitatif*. Klaten: Penerbit Lekeisha.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Munawwir, A. W. (2020). *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia terlengkap*. Surabaya: Pustaka Progresif.
- Musfiqon. (2015). *Pengembangan media dan sumber pelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ngalimun. (2011). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nickerson. (2024). John Dewey tentang pendidikan: Teori dan dampak. *Simply Psychology*. Diakses 10 Juli 2025.
- Nisya Sintawana, D. P. Lazirkha, & S. N. Sari. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis e-learning pada aplikasi Zenius terhadap hasil belajar siswa SMA. *Ji-Tech*. Diakses 17 Juli 2025.
- Nurrohmatul Amaliyah. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Pusvyta Sari. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1), 42–57. Diakses 10 Juli 2025.

-
- Rubi Babullah. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Diakses 16 September 2025.
- Sadiman. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Salamun, et al. (2023). *Model-model pembelajaran inovatif*. Lampung: Yayasan Kita.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya. (2008). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Jakarta: Prenada.
- Sari, S. R., & Rahmad, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*.
- Slameto. (2025). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sobri Sukitno, M. (2019). *Metode dan model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Diakses 18 Agustus 2025.
- Suwandi, et al. (2024). Inovasi pendidikan dengan menggunakan model deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*. Diakses 14 September 2025.
- Syamsidah. (2018). *Problem Based Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Tirtaraharja & Sulo. (2015). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2017). *Mendesain model pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.