

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Audiovisual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqih di Kelas X MIPA 4 Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta

Tyan Rahayu

STIT Madani Yogyakarta

Alamat: Jl. Wonosari Jl. Karanggayam No.KM. 10, Karang Gayam, Sitimulyo, Kec. Piyungan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55792

Korespondensi penulis: trahayureal@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of audiovisual learning media in improving fiqh learning outcomes of grade X students at Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. The background of this research is the importance of innovation in the learning process so that fiqh material can be delivered optimally and attract students' learning interest. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design using two classes, namely the experimental class using audiovisual media and the control class using conventional methods. The hypothesis test results using the t-test showed a significance value of 0.074, which means there is a significant influence of the use of audiovisual media on fiqh learning outcomes. Furthermore, the N-Gain test showed that the experimental class had an average learning outcome increase of 67.73, categorized as quite effective, while the control class only obtained 45.61, categorized as less effective. Thus, the use of audiovisual learning media is proven to improve students' understanding and learning outcomes in fiqh subjects. These findings are expected to serve as a reference for the development of more interactive and effective learning methods in madrasah environments.*

Keywords: *audiovisual media, fiqh, learning outcomes, learning, students.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar fiqh peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. Latar belakang dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran agar materi fiqh dapat tersampaikan secara maksimal dan menarik minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,074, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar fiqh. Selanjutnya, uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 67,73 yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 45,61 dengan kategori kurang efektif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran audiovisual terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqh. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di lingkungan madrasah.

Kata kunci: media audiovisual, fiqh, hasil belajar, pembelajaran, peserta didik.

1. LATAR BELAKANG

Proses belajar merupakan aktivitas transformatif yang melibatkan aspek psikis individu dan menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati melalui peningkatan kualitas diri. Dalam konteks pendidikan formal, belajar tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran, yaitu serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif pendidik dalam merancang strategi, memilih media, dan menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan dan bermakna. Sayangnya, dalam praktik di berbagai lembaga pendidikan, pembelajaran masih cenderung monoton. Metode ceramah masih mendominasi, dengan pemanfaatan media dan sumber belajar yang terbatas pada buku teks dan materi cetak. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi, daya serap materi menurun, dan hasil belajar tidak optimal. Permasalahan ini juga terjadi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih yang menuntut pemahaman konseptual dan aplikatif (Wardana dan Ahdar Djameluddin, 2021).

Fiqih sebagai cabang penting dalam Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman mendalam serta kemampuan mengaitkan teori dengan praktik kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual (Widiyanto, Istiqomah Rahmawati, and Abdurrahman Auf, 2012). Salah satu solusi potensial adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan elemen suara dan gambar, sehingga mampu merangsang dua indera sekaligus: pendengaran dan penglihatan. Levie dan Lentz (1982) menyebutkan bahwa media audiovisual memiliki empat fungsi utama: atensi (menarik perhatian), afektif (membangkitkan minat), kognitif (mempermudah pemahaman), dan kompensatoris (membantu siswa yang kesulitan memahami materi secara verbal). Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan berbasis pesantren yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam kurikulum formal. Khususnya di kelas X MIPA 4, proses pembelajaran Fiqih masih banyak menggunakan metode ceramah sebagai strategi utama. Berdasarkan observasi awal, peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep-konsep Fiqih yang abstrak (Sapriyah, 2019). Dari total 35 siswa, hanya 11 orang yang mencapai nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80, sementara sekitar 30% lainnya memperoleh nilai di bawah standar. Hal ini menunjukkan adanya tantangan serius dalam efektivitas pembelajaran.

Beberapa faktor penyebab masalah tersebut antara lain: (1) kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan; (2) kesulitan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi akibat rendahnya pemahaman konseptual; dan (3) terbatasnya inovasi media yang digunakan oleh pendidik. Menyadari permasalahan ini, peneliti menawarkan penggunaan media audiovisual sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Fiqih. Media ini dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, memperjelas konsep melalui visualisasi, serta memperkuat hubungan antara teori dan praktik. Visualisasi hukum-hukum

Fiqih melalui video, animasi, atau simulasi diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami penerapan hukum Islam secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Sadiman A.S dan Rahardjito, Rahardjo, Haryono,2020).

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 di Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak positif terhadap capaian akademik peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil-hasil penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan topik maupun metode dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Restian Achmad Miftahudin (2021) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Lais.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi sebesar $0.00 < 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran audiovisual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pendekatan kuantitatif yang digunakan, pemanfaatan media audiovisual sebagai media pembelajaran, serta teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian sebelumnya melibatkan siswa SMP kelas XII, sedangkan penelitian ini akan melibatkan siswa kelas X MA/SMA, serta perbedaan desain penelitian yaitu pre-eksperimen pada penelitian terdahulu dan quasi-eksperimen pada penelitian ini (Restian Achmad Miftahudin,2022).

Selanjutnya, kajian relevan kedua berasal dari jurnal yang ditulis oleh Nidar Yusuf, Dwi Setiyaningsih, dan Nanda Giyatri Lestari (2020) yang dipublikasikan dalam Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penelitian tersebut berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN Bambu Apus 02.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual Powtoon dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media tersebut. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan media audiovisual. Namun, perbedaannya terletak pada fokus variabel dependen yang dikaji, yaitu motivasi belajar pada penelitian terdahulu dan hasil belajar pada penelitian ini (Nidar Yusuf, Dewi Setiyaningsih, and Nanda Giyatri Lestari, 2021).

Kajian relevan terakhir diperoleh dari penelitian Ahmad Catur Sulistio dan Triono Ali Mustofa (2024) yang dipublikasikan dalam Jurnal Kependidikan Vol. 13 No. 2, dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih di SMP Muhammadiyah.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran Fiqih serta mendukung terciptanya proses belajar yang holistik dan adaptif. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media audiovisual sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, pendekatan dan metode yang digunakan berbeda, di mana penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen (Ahmad Catur Susilo and Triono Ali Mustofa, 2024).

Dari ketiga kajian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memiliki dampak positif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik, baik dalam ranah kognitif maupun afektif. Kajian-kajian ini menjadi landasan yang memperkuat urgensi serta relevansi penelitian yang akan dilaksanakan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen (eksperimen semu) untuk menguji efektivitas media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas X MIPA 4 Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) tanpa penentuan secara acak. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen diberikan treatment berupa media audiovisual, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah treatment, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur perubahan hasil belajar

(Sugiyono,2016). Penelitian ini berlangsung selama kurang lebih satu bulan dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 146 peserta didik dari enam kelas. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan tujuan tertentu. Jumlah sampel ditentukan dengan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, menghasilkan minimal 59 peserta didik (Nur Fadilah Amin,2023).

Instrumen Tes, tes hasil belajar ini dalam bentuk tes objektif atau bentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dan 16 soal untuk praktik untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi yang telah diberikan. Soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan media *audiovisual* sebagai media pembelajaran. Tes ini merupakan tahap evaluasi yang penting guna mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan sudah tepat untuk memahami materi yang diajarkan bagi peserta didik (Roidah Lina,2023). Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes yang dibuat oleh peneliti, bentuk dan isinya disusun berdasarkan materi yang akan dipelajari. Tes dilaksanakan di akhir proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*post-test*) pelaksanaan pembelajaran *Fiqih*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Efektivitas

Efektivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata “efektif” yang memiliki arti adanya efek, pengaruh, kesamaan, manfaat, keberhasilan, atau keberlakuan suatu hal. Secara umum, efektivitas diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai oleh individu, institusi, atau organisasi dalam mencapai tujuan tertentu menggunakan teknik atau metode yang sesuai dengan harapan. Efektivitas menunjukkan sejauh mana suatu kegiatan atau proses telah berhasil, baik dari segi kualitas, kapasitas, maupun durasi waktu yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran, efektivitas dapat diukur dari beberapa kriteria. Salah satunya adalah ketuntasan belajar, yaitu apabila minimal 75% dari jumlah peserta didik berhasil memperoleh nilai sesuai standar yang ditetapkan, biasanya di atas 60. Selain itu, efektivitas pembelajaran terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan perbedaan pemahaman yang signifikan. Pembelajaran juga dikatakan efektif apabila mampu

meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat, mendapatkan hasil yang lebih baik, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,1996).

B. Media Pembelajaran Audiovisual

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai sarana penyalur pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Salah satu bentuk media yang banyak digunakan adalah media pembelajaran audiovisual. Media ini merupakan gabungan antara media audio yang dapat didengar dan media visual yang dapat dilihat. Media audiovisual menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan dua pancaindra sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Menurut pendapat beberapa ahli, media audiovisual sangat mendukung keberlangsungan pembelajaran. Kehadiran suara dan gambar dalam satu kesatuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Media ini menjadi sesuatu yang baru bagi banyak peserta didik, sehingga menciptakan semangat dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran audiovisual dapat berupa video pembelajaran yang menjelaskan materi secara menarik, dengan visualisasi yang mendukung pemahaman konsep, serta audio penjelasan yang memperkuat pemaknaan. Melalui media ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga keterampilan belajar yang lebih baik (I Nyoman Jampel dan Kadek Riza Puspita,2017).

Media audiovisual sendiri terbagi ke dalam dua jenis utama, yaitu audiovisual diam dan audiovisual gerak. Audiovisual diam adalah media yang menampilkan gambar tetap disertai suara, seperti film bingkai suara atau cetak suara. Sedangkan audiovisual gerak menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersamaan, seperti video, televisi, atau film. Audiovisual gerak pun terbagi menjadi dua, yaitu audiovisual murni yang berasal dari satu sumber suara dan gambar, serta audiovisual tidak murni yang menggabungkan sumber suara dan gambar dari media yang berbeda. Dalam penelitian ini, media audiovisual yang digunakan adalah jenis audiovisual diam dalam bentuk video (Hani Karlina,2017).

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audiovisual

Media pembelajaran audiovisual memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Di antara kelebihanannya, media ini sangat menarik

perhatian peserta didik karena menyuguhkan gambar dan suara yang mampu membangkitkan minat belajar. Pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik dapat menangkap materi dengan lebih mudah melalui kombinasi audio dan visual. Gaya bahasa dan tampilan yang digunakan dalam media audiovisual juga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih faktual dan realistis, serta dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, media audiovisual juga memiliki sejumlah kekurangan. Proses penyusunannya memerlukan waktu yang cukup lama karena harus menggabungkan elemen suara dan gambar secara harmonis. Dibutuhkan tenaga dan pikiran ekstra dalam pembuatan media ini karena memerlukan keterampilan teknis dan konsentrasi tinggi. Selain itu, biaya yang diperlukan untuk memproduksi media audiovisual relatif mahal, apalagi jika membutuhkan peralatan tambahan seperti kamera, komputer, dan perangkat lunak pengeditan. Oleh karena itu, pendidik harus bisa meminimalisir kekurangan-kekurangan ini agar media audiovisual tetap dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran (Ariyani, Intan Sari Ramdhani, Sumiyani,2020).

D. Manfaat Media Pembelajaran Audiovisual

Penggunaan media pembelajaran audiovisual memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Tampilan gambar dan suara yang menarik membuat peserta didik lebih fokus dan tertarik mengikuti pelajaran. Selain itu, materi pelajaran yang disampaikan melalui media audiovisual lebih mudah dipahami karena penjelasannya menjadi lebih konkret dan tidak bersifat abstrak. Media ini juga menciptakan variasi dalam metode pembelajaran sehingga proses belajar tidak monoton. Peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat dan mendengar langsung dari media yang ditampilkan, sehingga dapat menstimulasi berbagai indera sekaligus. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Secara umum, media audiovisual menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan belajar (Syafudin Nurdin, Andriantoni,2016).

E. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Hasil belajar mencerminkan perubahan atau peningkatan kapasitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam hal kemampuan dan capaian belajar, tergantung pada faktor internal dan eksternal yang memengaruhinya. Menurut teori Benjamin Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang diinternalisasi, seperti menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasi, dan membentuk karakter. Sementara itu, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik yang mencakup kesiapan, persepsi, gerakan terbimbing, kebiasaan, adaptasi, dan kreativitas dalam tindakan (Grace Amialia Neolaka, Amos, 2017).

Dalam konteks penelitian ini, teori konstruktivisme juga digunakan untuk memahami proses hasil belajar. Menurut Jean Piaget, pengetahuan dibangun melalui aktivitas belajar peserta didik, bukan hanya diperoleh dari lingkungan sosial. Interaksi dengan lingkungan dan pengalaman sebelumnya menjadi pemicu terbentuknya konflik kognitif yang pada akhirnya mengarah pada pembentukan pengetahuan baru. Oleh karena itu, peran pendidik lebih sebagai fasilitator dan motivator yang membantu peserta didik dalam membangun pemahaman secara aktif dan mandiri (Zihniatul Ulya, 2024).

F. Pembelajaran Fiqih

Fiqih secara etimologis berasal dari kata *faqaha* yang berarti pemahaman, sedangkan secara terminologis fiqih diartikan sebagai ilmu yang mempelajari hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliyah (praktis) berdasarkan dalil-dalil yang terperinci. Hukum-hukum ini mencakup berbagai ketentuan syariat, seperti wajib, haram, sunah, makruh, dan mubah, yang menyangkut aktivitas manusia sehari-hari seperti shalat, zakat, puasa, dan muamalah lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran fiqih dalam konteks pendidikan Islam menjadi sangat penting, karena tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana pembentukan pemahaman yang benar terhadap tata cara

beribadah dan bersikap dalam kehidupan. Fiqih sebagai bagian dari pendidikan agama Islam tidak hanya membahas aspek hubungan manusia dengan Allah (*habluminallah*), tetapi juga mengatur hubungan antarsesama manusia (*habluminannas*), sehingga pembelajarannya memiliki cakupan nilai yang luas dalam kehidupan umat Islam (*Kitab Al-Ushul Min 'Ilm Al-Ushul*).

Pembelajaran fiqih memiliki tujuan utama untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman mengenai pokok-pokok hukum Islam serta tata cara pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari (Januardi, H., & Jumadi, J. (2024). Melalui proses ini, peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui aspek teoritis fiqih, tetapi juga mampu mengamalkan hukum-hukum tersebut dalam konteks nyata, baik dalam bentuk ibadah maupun muamalah sosial (Al-Baihaqi, Z. I., Haironi, A., 2024).. Fungsi pembelajaran fiqih tidak hanya sebagai instrumen kognitif, melainkan juga sebagai sarana pembinaan karakter religius, ketaatan, disiplin, dan tanggung jawab sosial. Dengan pembelajaran fiqih yang terintegrasi dalam kurikulum madrasah, peserta didik diarahkan menjadi pribadi yang mampu menjalankan ajaran Islam secara utuh dan konsisten, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat luas (Nurhayati Nurhayati, 2018).

G. Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk adalah upaya untuk menilai apakah butir-butir soal dapat mengukur aspek berpikir yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Dalam penelitian ini, peneliti merancang 25 butir soal pilihan ganda yang kemudian diuji coba kepada kelas yang belum mempelajari materi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran Fiqih. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic 25 dan rumus korelasi Product Moment. Kriteria validitas ditentukan berdasarkan perbandingan nilai r hitung dengan r tabel. Apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka soal dianggap valid; jika sebaliknya, soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji validitas pretest, sebanyak 20 soal dinyatakan valid, sementara 5 soal lainnya tidak valid (soal nomor 10, 12, 14, 15, dan 17). Oleh karena itu, hanya 20 soal yang memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Sedangkan, pada uji validitas posttest, terdapat 19 soal yang valid dan hanya 1 soal

yang tidak valid, yaitu soal nomor 18. Dengan demikian, 19 soal posttest digunakan sebagai instrumen akhir dalam penelitian ini (Syaifudin,2020).

H. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen apabila digunakan berulang kali. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha melalui SPSS Statistic 25. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai Alpha lebih besar dari 0,60. Pada uji reliabilitas pretest, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,703 dengan jumlah butir soal 20, yang berarti instrumen pretest dinyatakan reliabel karena nilainya lebih tinggi dari ambang batas minimum. Sedangkan pada uji reliabilitas posttest, nilai Cronbach's Alpha mencapai 0,865 dengan jumlah butir soal yang sama, yaitu 20 soal, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen posttest sangat konsisten dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian (Syamsu Bahri,2021).

I. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana soal dapat dikategorikan mudah atau sulit bagi peserta didik. Tingkat kesukaran dibagi menjadi tiga kategori, yaitu sukar (0,00 – 0,30), sedang (0,31 – 0,70), dan mudah (0,71 – 1,00). Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pretest, mayoritas soal (60%) termasuk dalam kategori mudah, dengan 12 soal yang teridentifikasi mudah. Sementara itu, 35% soal berada pada kategori sedang, dan hanya 5% soal yang tergolong sulit. Hasil ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat penguasaan materi oleh peserta didik, di mana sebagian besar peserta didik tampak mampu menjawab soal dengan baik. Kategori soal yang mudah menunjukkan bahwa materi yang diuji sudah cukup dikuasai oleh peserta didik pada saat pretest.

J. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Rancangan ini melibatkan dua kelompok yang dipilih, kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal dan apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah *pretest*, kelompok eksperimen menerima perlakuan (*treatment*), sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Pada akhir pembelajaran, dilakukan pengukuran (*posttest*) pada kedua kelompok

tersebut, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *audiovisual* terhadap hasil belajar peserta didik. Sampel diambil dari dua kelas, yaitu kelas X MIPA 4 dan MIPA 5 Madrasah Aliyah Karantina Putri Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik, yang sangat bergantung pada seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan. Pencapaian ini dapat diukur melalui nilai yang diperoleh dari evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya. Peserta didik dianggap berhasil jika mereka mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik biasanya ditentukan oleh pendidik, dengan menetapkan nilai ketuntasan minimum secara bertahap dan terencana, sehingga diharapkan mereka dapat mencapai nilai ideal, yaitu 100. Nilai minimum ini sering disebut sebagai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Dalam penelitian ini, dilakukan pengukuran melalui tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran selesai. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Berikut ini adalah hasil belajar dari peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.1 Hasil Belajar

No	Kelas	Rata-rata		Peningkatan
		Pretest	Posttest	
1	Eksperimen	56.83	87.66	30,83
2	Kontrol	51.50	79.33	27.83

Berdasarkan tabel 3.23 hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari nilai rata-ratanya. Bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media *audiovisual* dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional dan ceramah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audiovisual* memberikan pengaruh

yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih kelas X di Madrasah Aliyah Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta. Efektivitas media ini terbukti dari hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS Statistic 25, di mana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074. Nilai ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, karena 0,074 lebih kecil dari batas signifikansi yang ditentukan (0,05). Dengan demikian, media audiovisual terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar juga dianalisis melalui uji N-Gain. Hasilnya menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media audiovisual memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 67,73, yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Skor tertinggi mencapai 89,91 dan skor terendah 12,14. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan media audiovisual hanya memperoleh rata-rata skor 45,61 dengan kategori “kurang efektif”, skor tertinggi 80,80 dan terendah 14,29. Perbandingan ini memperkuat temuan bahwa peserta didik di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran audiovisual terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman materi, serta mendorong prestasi belajar yang lebih optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Al-Baihaqi, Z. I., Haironi, A., & Hilalludin, H. (2024). Strategi guru pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter religius. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 19(1), 1290–1295.
- Al-Utsaimin, M. S. (2007). *Al-Ushul min 'Ilm al-Ushul*. Dar Al-Iman.
- Amin, N. F. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1).
- Ariyani, Ramdhani, I. S., & Sumiyani. (2020). Merdeka belajar melalui penggunaan media audiovisual pada pembelajaran menulis teks deskripsi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 3(2).
- Bahri, S. (2021). *Model penelitian kuantitatif berbasis SEM-Amos: Pengujian dan pengukuran instrumen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran mengamati berbantuan audiovisual. *International*

Journal of Elementary Education, 1(3).

- Januardi, H., & Jumadi, J. (2024). Eksplorasi nilai-nilai Stoikisme dalam sudut pandang Islam. *Tamadduna: Jurnal Peradaban*, 77–83.
- Karlina, H. (2017). Penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan kemampuan menulis naskah drama. *Jurnal Literasi*, 1(1).
- Miftahudin, R. A. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Lais.
- Neolaka, G. A. (2017). Landasan pendidikan dasar pengenalan diri sendiri menuju perubahan hidup. Depok: Kencana.
- Nurdin, S., & Andriantoni. (2016). Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurhayati. (2018). Memahami konsep syariah, fikih, hukum dan ushul fikih. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 2(2).
- Roidah, L. (2023). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Global Islamic School Yogyakarta. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2).
- Sadiman, A. S., Rahardjito, & Haryono, R. (2020). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Untirta*, 2(1).
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Susilo, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas penerapan media audio visual dalam meningkatkan pembelajaran fiqih di SMP Muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2).
- Syaifudin. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen penilaian. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3(2), 106–118.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *AL-MUDARRIS: Journal of Education*, 7(1), 12–23.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan pembelajaran. Sulawesi: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widiyanto, Rahmawati, I., & Auf, A. (2021). Peran aktif pendidik dan peserta didik dalam peningkatan kualitas pendidikan karakter bangsa. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2).
- Yusuf, N., Setiyaningsih, D., & Lestari, N. G. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

kelas 1 di SDN Bambu Apus 02. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM
UMJ.