

Published online on the page : <https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit>**EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif**

| ISSN (Online) |



Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Media Interaktif di Kelas V SDN 24 Koto Raya Kabupaten Pesisir Selatan

Ruswandi

SDN 24 Koto Raya, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 29 Januari, 2024

Revisi : 18 Maret, 2024

Diterima : 25 Juni, 2024

Diterbitkan : 20 Juli, 2024

Kata Kunci

Media Interaktif, Budi Pekerti, PAI

Correspondence

E-mail: syarmaiwelil@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SDN 24 Koto Raya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan materi *Ketika Kehidupan Telah Berhenti*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dan pendekatan berbasis diskusi meningkatkan hasil belajar peserta didik, di mana ketuntasan belajar meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II. Penggunaan media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian, media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan.

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes and engagement of fifth-grade students at SDN 24 Koto Raya in Islamic Religious Education (PAI) lessons on the topic When Life Has Ended. This research employs Classroom Action Research (CAR) methodology with two cycles, involving four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results show that the application of interactive media and a discussion-based approach enhanced students' learning outcomes, with mastery increasing from 60% in Cycle I to 87% in Cycle II. The use of interactive media made learning more engaging and encouraged active student participation. Therefore, interactive media proved effective in improving the quality of learning and student outcomes on the taught subject.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda, termasuk melalui Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada penanaman nilai-nilai keagamaan, tetapi juga pengembangan budi pekerti yang mulia. Ki Hajar Dewantara (dalam Nata, 2012) menyatakan bahwa pendidikan sejati bertujuan mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik dari aspek intelektual maupun moral. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi komponen penting dalam membangun generasi yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sering kali menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan observasi di SDN 24 Koto Raya, Kabupaten Pesisir Selatan,



ditemukan bahwa banyak peserta didik memiliki motivasi dan keaktifan yang rendah dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Sardiman (2011), motivasi adalah salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar. Minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan rendahnya antusiasme terhadap materi pelajaran menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

Selain motivasi, metode pembelajaran yang digunakan juga berperan penting dalam memengaruhi hasil belajar. Metode ceramah, yang sering kali menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran agama, cenderung kurang efektif jika tidak diimbangi dengan aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamalik (2009), yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang menarik harus melibatkan siswa dalam proses berpikir dan bertindak, sehingga mereka dapat memahami konsep secara mendalam.

Perkembangan teknologi memberikan peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video, animasi, dan aplikasi digital, dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik. Menurut Arsyad (2017), media interaktif mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Senada dengan itu, Mayer (2009) dalam teori pembelajaran multimedianya menekankan pentingnya integrasi elemen visual, audio, dan kinestetik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik melalui eksplorasi mandiri maupun kolaborasi dengan teman sekelas. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih holistik.

Karakteristik peserta didik saat ini, yang dikenal sebagai "digital natives" (Prensky, 2010), juga mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Generasi ini tumbuh dengan teknologi digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan. Dengan memanfaatkan media interaktif, pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar generasi digital, yang cenderung lebih responsif terhadap teknologi dibandingkan metode konvensional.

Di SDN 24 Koto Raya, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan bagi siswa. Dalam jangka panjang, diharapkan pendekatan ini dapat membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai agama dan budi pekerti secara lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 24 Koto Raya. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan, khususnya dalam konteks pendidikan agama.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 24 Koto Raya. PTK dipilih karena relevan dengan upaya perbaikan proses pembelajaran di kelas secara langsung, serta melibatkan guru sebagai peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan, merencanakan solusi, dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang diterapkan. Arikunto (2006) mendefinisikan PTK sebagai pendekatan berbasis tindakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Penelitian ini dirancang dalam beberapa siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk memberikan ruang bagi guru dan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan dan merancang langkah-langkah perbaikan di siklus berikutnya. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Lokasi penelitian adalah SDN 24 Koto Raya, Kecamatan Lengayang, Kabupaten Pesisir Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PAI. Selain itu, sekolah ini memiliki keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran, sehingga memungkinkan implementasi media interaktif sebagai solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Subjek penelitian adalah siswa Kelas V yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Karakteristik subjek ini memberikan gambaran yang spesifik mengenai kebutuhan dan tantangan pembelajaran PAI di kelas kecil. Data penelitian difokuskan pada hasil belajar peserta didik dan aktivitas selama proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan wawasan yang holistik mengenai efektivitas penggunaan media interaktif.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi seluruh aktivitas pembelajaran PAI di kelas, termasuk interaksi antara guru dan peserta didik, proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta hasil evaluasi belajar. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan hasil tes peserta didik, sedangkan data pendukung diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Penggunaan berbagai sumber data ini bertujuan untuk meningkatkan validitas dan keandalan hasil penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk memotret aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Kunandar (2013), yang menyatakan bahwa observasi adalah metode yang efektif untuk mengevaluasi dampak tindakan terhadap aktivitas belajar. Sementara itu, tes dilakukan pada tahap pra-siklus (pretest) dan pasca-tindakan (posttest) untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk membandingkan hasil tes pra-siklus dan pasca-tindakan guna melihat efektivitas media interaktif yang diterapkan. Data kualitatif dari observasi dianalisis dengan pendekatan reflektif untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan tindakan yang dilakukan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar perbaikan di siklus berikutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam perbaikan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI. Dengan penerapan media interaktif, diharapkan motivasi belajar peserta didik meningkat, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Pada siklus I penelitian ini, penerapan media interaktif dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 24 Koto Raya. Materi yang diajarkan adalah "Makna Hari Akhir" dengan alokasi waktu 3x35 menit. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan perencanaan yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, alat bantu berupa buku dan video pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Persiapan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur dan menarik bagi peserta didik.

Pada tahap implementasi, guru memulai pembelajaran dengan doa bersama dan memberikan pertanyaan pembuka untuk menggali ide peserta didik terkait materi. Guru kemudian membagi peserta didik menjadi tiga kelompok diskusi, memberikan permasalahan yang relevan, dan memandu mereka selama proses diskusi berlangsung. Hasil diskusi dipresentasikan oleh masing-masing kelompok, diikuti dengan sesi tanya jawab dan tanggapan dari kelompok lain. Pada akhir

pembelajaran, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, diakhiri dengan tes formatif untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa terdapat beberapa kemajuan dalam aktivitas peserta didik, seperti adanya interaksi antaranggota kelompok selama diskusi. Namun, masih terdapat kendala dalam mengelola kelas. Sebagian besar peserta didik terlihat belum aktif terlibat dalam diskusi kelompok, dan beberapa dari mereka masih sibuk dengan kegiatan lain di luar pembelajaran. Meskipun media interaktif telah digunakan, pemanfaatannya belum maksimal sehingga belum sepenuhnya menarik perhatian peserta didik.

Dari hasil tes formatif, diketahui bahwa tingkat keberhasilan belajar peserta didik masih bervariasi. Dari 15 peserta didik, 9 orang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 , sementara 6 orang lainnya belum mencapai standar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah mampu memahami materi dengan baik, tetapi masih ada yang kesulitan, terutama pada aspek pemahaman konsep abstrak yang disampaikan.

Pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran juga memberikan beberapa temuan penting. Guru dinilai masih kurang efektif dalam memotivasi peserta didik dan mengelola kelas secara optimal. Sebagai contoh, terdapat momen di mana beberapa peserta didik kehilangan fokus, dan guru belum memberikan perhatian yang cukup untuk mengarahkan mereka kembali ke kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif belum dimaksimalkan untuk menjelaskan materi secara lebih menarik dan mendalam.

Refleksi terhadap hasil pembelajaran dan pengamatan siklus I mengidentifikasi beberapa hal yang perlu diperbaiki. Guru perlu lebih aktif dalam memotivasi peserta didik agar mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media interaktif harus ditingkatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan variatif. Selama diskusi kelompok, guru juga perlu memberikan perhatian yang lebih intensif agar semua anggota kelompok berpartisipasi secara aktif.

Meski demikian, siklus I ini memberikan gambaran awal mengenai potensi dan tantangan dalam penerapan media interaktif. Penggunaan media ini berhasil meningkatkan partisipasi beberapa peserta didik, meskipun belum secara keseluruhan. Dengan evaluasi yang telah dilakukan, perencanaan untuk siklus berikutnya dapat difokuskan pada perbaikan metode pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa meskipun terdapat kemajuan, pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya optimal. Diperlukan langkah-langkah strategis untuk mengatasi kendala yang ada, seperti meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas dan memaksimalkan media pembelajaran yang telah disiapkan. Dengan perbaikan ini, diharapkan siklus berikutnya dapat memberikan hasil yang lebih baik, baik dari segi aktivitas maupun hasil belajar peserta didik.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran difokuskan pada perbaikan dari siklus I dengan memaksimalkan media interaktif dan pendekatan diskusi kelompok. Materi yang diajarkan tetap mengacu pada tema "Ketika Kehidupan Telah Berhenti," dengan tujuan agar peserta didik memahami makna hari akhir dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran diawali dengan perencanaan yang matang, termasuk penyusunan modul ajar, pembuatan lembar kerja siswa, dan persiapan media pembelajaran berupa video yang relevan dengan materi.

Proses belajar mengajar dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 3x45 menit. Guru membuka pembelajaran dengan mengingatkan peserta didik tentang tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran singkat mengenai aktivitas yang akan dilakukan. Kehadiran peserta didik juga dicek, memastikan semua anggota kelas dapat berpartisipasi penuh. Setelah itu, peserta didik diajak menonton video pembelajaran yang diproyeksikan melalui infocus. Video ini memberikan gambaran visual yang menarik tentang makna hari akhir, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

Setelah menyimak video, guru memberikan penjelasan lebih rinci tentang materi dengan melibatkan peserta didik dalam sesi tanya jawab. Peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat terkait isi video dan penjelasan guru. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dalam pembelajaran dan mendorong peserta didik lebih aktif dalam

memahami materi. Keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab menunjukkan bahwa mereka mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran.

Tahapan berikutnya adalah diskusi kelompok. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok, masing-masing diberikan permasalahan terkait kata kunci hari akhir. Setiap anggota kelompok diminta untuk mencari minimal dua kata kunci yang relevan dengan materi, yang kemudian dituangkan dalam lembar kerja siswa. Guru berperan aktif dalam mendampingi diskusi, memberikan arahan, dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. Proses diskusi ini berjalan lebih lancar dibandingkan pada siklus I, dengan tingkat partisipasi yang lebih merata di setiap kelompok.

Setelah diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Anggota kelompok lainnya diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau menambahkan pendapat. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berbicara di depan umum. Guru kemudian memandu peserta didik untuk membuat kesimpulan bersama dari hasil diskusi dan materi yang telah dipelajari.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan tes tertulis untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Dari 15 peserta didik, 13 di antaranya berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 , sementara hanya 2 orang yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keaktifan dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran meningkat secara keseluruhan. Media interaktif yang digunakan berhasil menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga terlihat lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan memanfaatkan media pembelajaran untuk menjelaskan materi secara menarik. Kekurangan-kekurangan pada siklus I, seperti kurangnya pengelolaan kelas dan rendahnya partisipasi diskusi, berhasil diatasi dengan baik pada siklus ini.

Refleksi dari siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik tidak hanya lebih aktif dan antusias, tetapi juga lebih mampu memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis media interaktif dan diskusi kelompok yang diterapkan pada siklus II dapat dikatakan berhasil dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya keaktifan peserta didik dalam diskusi, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 9 dari 15 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), atau sekitar 60%. Namun, pada siklus II, melalui perbaikan strategi pembelajaran dengan penerapan media interaktif dan pendekatan diskusi kelompok, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 13 dari 15 orang, atau sekitar 87%. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah perbaikan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yang menekankan bahwa peserta didik harus aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam siklus II, peserta didik diajak untuk berdiskusi dalam kelompok dan memecahkan permasalahan secara kolaboratif, yang sesuai dengan pandangan Vygotsky tentang pembelajaran sosial. Menurut Vygotsky, interaksi sosial dalam pembelajaran, seperti diskusi kelompok, dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman yang lebih mendalam. Penerapan diskusi kelompok pada siklus II berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran pada siklus II mendukung teori multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dalam penyampaian materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Video pembelajaran yang digunakan memberikan gambaran konkret tentang materi "Ketika Kehidupan Telah Berhenti," sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep abstrak seperti makna hari akhir.

Keberhasilan penggunaan media ini tercermin dari peningkatan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, sebagaimana terlihat dari hasil observasi dan refleksi.

Dalam siklus I, guru masih kurang efektif dalam memotivasi peserta didik dan mengelola kelas, sehingga banyak peserta didik yang tidak aktif. Hal ini dapat dijelaskan dengan teori motivasi belajar dari Skinner, yang menekankan pentingnya reinforcement (penguatan) dalam pembelajaran. Pada siklus II, guru lebih terampil dalam memberikan motivasi melalui pertanyaan pemantik, pengelompokan yang tepat, dan dorongan untuk aktif dalam diskusi. Dengan adanya motivasi ini, peserta didik menjadi lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II juga dapat dikaitkan dengan teori Bloom tentang domain kognitif, yang mencakup proses pembelajaran mulai dari pengetahuan dasar hingga evaluasi. Pada siklus I, pembelajaran lebih terfokus pada penyampaian informasi (ceramah), sehingga peserta didik hanya mencapai tingkat pemahaman dasar. Namun, pada siklus II, dengan adanya diskusi dan presentasi kelompok, peserta didik diajak untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi materi, yang membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Partisipasi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok pada siklus II menunjukkan bahwa mereka mulai membangun keterampilan berpikir kritis. Hal ini relevan dengan teori pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991), yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang mendorong berpikir mendalam. Diskusi kelompok memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpendapat, mendengar perspektif orang lain, dan menyelesaikan masalah bersama-sama, sehingga mereka lebih memahami materi secara komprehensif.

Keberhasilan siklus II juga mencerminkan pentingnya refleksi dalam pembelajaran. Menurut Schon (1983), refleksi merupakan bagian integral dari pembelajaran yang efektif, karena memungkinkan guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki strategi pembelajaran berdasarkan data yang ada. Pada penelitian ini, refleksi dari hasil siklus I membantu guru mengidentifikasi kelemahan, seperti kurangnya penggunaan media dan pengelolaan diskusi, sehingga langkah-langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus II menjadi lebih tepat sasaran.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada siklus II menunjukkan keberhasilan yang lebih baik dibandingkan siklus I, baik dari segi keaktifan maupun hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan media interaktif, diskusi kelompok, dan penguatan motivasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini mendukung teori-teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dan pendekatan berbasis diskusi dalam pembelajaran PAI pada materi *Ketika Kehidupan Telah Berhenti* berhasil meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas V SDN 24 Koto Raya. Berdasarkan analisis hasil siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan signifikan baik dalam hal nilai rata-rata kelas maupun jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan. Selain itu, penggunaan media interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi peserta didik, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Refleksi yang dilakukan dalam setiap siklus juga membantu peneliti memperbaiki strategi pembelajaran sehingga kekurangan dalam siklus sebelumnya dapat diatasi.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., & others. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. The George Washington University.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Schon, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24(2), 86-97.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.