

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI *KHULAFAU'R RASYIDIN*
SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH ISLAMIYAH
SONGGON BANYUWANGI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Jessa Virgianta
NIM: 222101010026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI *KHULAFAU'R RASYIDIN*
SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH ISLAMIYAH
SONGGON BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Jessa Virgianta
NIM: 222101010026

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI *KHULAFAU RASYIDIN*
SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH ISLAMIYAH
SONGGON BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Jessa Virgianta

NIM: 222101010026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Dr. H. MATKUR, S.Pd.I, M.Si
NIP. 198106022005011002

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI KHULAFAU'R RASYIDIN
SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH ISLAMIYAH
SONGGON BANYUWANGI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Rabu

Tanggal: 17 Desember 2025

Tim Pengudi

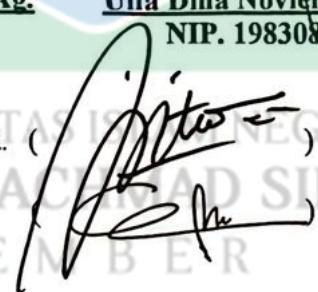
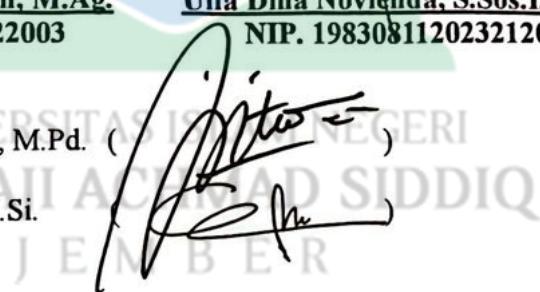
Ketua

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag.
NIP. 197508082003122003

Sekertaris

Ulfah Dina Novienda, S.Sos.I., M.Pd.
NIP. 198308112023212019

Anggota:

1. Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd. ()
2. Dr. H. Matkur, S.Pd.I, M.Si. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



DR. H. Ali Mujahid, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

"... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ..."

“...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat...”
(Qs. Al-Mujadalah/58: 11).*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Al-Qur'an dan Terjemahnya, Surah Al-Mujadalah: 11, Kementerian Agama RI, 2023, 543.

PERSEMBAHAN

أَحْمَدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdulillahi Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur tak terhingga penulis panjatkan kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1). Penulis menyadari penyelesaian skripsi ini ada doa, pengorbanan, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, skripsi ini penulis persembahkan secara istimewa kepada:

1. Kedua orang tua yang saya sayangi, Ayah Sugiyanto dan Ibu Zakiya Tunisa yang selalu memberikan doa, nasehat, motivasi dan seluruh pengorbanan untuk penulis menyelesaikan pendidikan.
2. Adek Kafka Huseina Virgianta yang selalu memberikan dukungan dan keceriaan yang menyertai penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Jessa Virgianta, 2025: *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi*

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Powerpoint* Interaktif, Motivasi Belajar

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik akan menarik partisipasi siswa aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi. Dimana proses pembelajaran disana masih dominan menggunakan metode ceramah dan media terbatas seperti papan tulis dan LKS.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu: 1) Bagaimana tahapan model pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk materi *Khulafaur Rasyidin* bagi siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi?, 2) Apakah media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan memenuhi tingkat validitas menurut para ahli dan pengguna?, 3) Bagaimana respons siswa dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan tahapan perencanaan dan pengembangan media *powerpoint* Interaktif untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi, 2) Menilai kualitas dan kelayakan media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran interaktif menurut para ahli dan pengguna, 3) Menganalisis respons siswa dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate* dan pendekatan *mixed method* yang menggabungkan data kualitatif dari wawancara dan observasi dan data kuantitatif dari angket guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif mencakup uji validasi ahli, uji respons guru dan siswa, serta uji *pretest* dan *posttest* untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat menyajikan materi *Khulafaur Rasyidin* secara menarik melalui kombinasi teks materi, animasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif. Media ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi pertama 90%, ahli materi kedua 86%, serta validasi ahli media 89% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil respons guru menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan respons siswa sebesar 84,74% yang juga berada pada kategori sangat baik. Peneliti juga mengukur perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media melalui uji *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *pretest* diperoleh sebesar 40,84 dan posttest sebesar 53,78, dengan nilai N-gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas, kebijakan, serta dukungan akademik selama penulis menempuh pendidikan.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kemudahan dalam proses akademik.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad

Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

5. Bapak Dr. H.Mustajab, S.Ag, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi nasihat akademik sejak awal semester hingga saat ini.
6. Bapak Dr. H. Matkur, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dengan penuh kesabaran dari awal hingga terselesaiannya skripsi ini.
7. Seluruh bapak ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keteladanan selama penulis menempuh masa perkuliahan.
8. Bapak Moh. Mahrus, S.Ag., selaku kepala Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon yang telah memberikan izin, kesempatan, dan bantuan untuk melaksanakan penelitian di madrasah.
9. Seluruh dewan guru dan siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon atas bantuan penelitian dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam atas kebersamaan dan dukungan selama kuliah.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/ Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik dari Allah.

Jember, 24 November 2025

Penulis



DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
H. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu.....	19
B. Kajian Teori.....	26

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Model Penelitian dan Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	48
C. Uji Coba Produk.....	54
D. Desain Uji Coba	55
1. Subjek Uji Coba.....	55
2. Jenis Data	57
3. Instrumen Pengumpulan Data	58
4. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	66
A. Penyajian Data Uji Coba.....	66
B. Analisis Data	103
C. Revisi Produk	110
BAB V KAJIAN DAN SARAN	127
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	127
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	128
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal.
2. 1 Research Gap	23
3. 1 Skala penelitian uji validitas dan uji respons	61
3. 2 Kriteria nilai validitas.....	63
3. 3 Kriteria nilai respons guru dan siswa	64
3. 4 Kriteria gain ternormalisasi.....	65
3. 5 Kriteria penentu tingkat motivasi belajar siswa	65
4. 1 Validator dalam penelitian dan pengembangan.....	86
4. 2 Instrumen validasi ahli media pembelajaran.....	86
4. 3 Hasil uji validitas ahli media pembelajaran	87
4. 4 Instrumen validasi ahli materi.....	89
4. 5 Hasil uji validitas ahli materi	89
4. 6 Hasil validitas oleh para validator ahli.....	90
4. 7 Instrumen uji respons guru.....	91
4. 8 Hasil uji respons guru.....	92
4. 9 Instrumen uji pretest dan posttest.....	97
4. 10 Instrumen soal uji pretest dan posttest	97
4. 11 Hasil uji pretest dan posttest.....	98
4. 12 Instrumen uji respons siswa	100
4. 13 Hasil uji respons siswa	101
4. 14 Komentar, Saran, dan Hasil Revisi Ahli Media	111
4. 15 Komentar, Saran, dan Hasil Revisi Ahli Materi I	113

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal.
	Gambar 2. 1 Alur Penelitian.....	44
	Gambar 3. 1 Bagan Model ADDIE	48
	Gambar 4. 1 Rancangan slide awal cover/ sampul	73
	Gambar 4. 2 Rancangan slide profil pengembangan	74
	Gambar 4. 3 Rancangan slide petunjuk penggunaan	75
	Gambar 4. 4 Rancangan slide menu utama.....	76
	Gambar 4. 5 Rancangan slide materi Khulafaur Rasyidin	77
	Gambar 4. 6 Rancangan slide pilihan materi Khulafaur Rasyidin	78
	Gambar 4. 7 Rancangan slide pilihan video Khulafaur Rasyidin	79
	Gambar 4. 8 Rancangan slide materi tiap tokoh Khulafaur Rasyidin.....	82
	Gambar 4. 9 Rancangan slide video tiap tokoh Khulafaur Rasyidin	83
	Gambar 4. 10 Rancangan slide kuis.....	84
	Gambar 4. 11 Rancangan slide LKPD	85

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan madrasah di era digital menghadapi tantangan sekaligus peluang besar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perubahan pembelajaran dari berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks ini literasi digital, motivasi belajar, dan inovasi media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Di sejumlah madrasah, kemampuan literasi digital guru sangat terbatas meskipun pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran terus berkembang.¹ Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa guru di madrasah masih menghadapi hambatan seperti minimnya pelatihan khusus serta keterbatasan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan madrasah.² Sementara di kalangan siswa, literasi digital sudah mulai diterapkan dalam proses pembelajaran melalui

¹ Suci Nurmatin, "Analisis Kemampuan Tpack Guru MI dalam Literasi Digital", *Asatidzuna |Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, 2 (2024): 168–72, <https://doi.org/10.70143/asatidzuna.v4i2.296>.

² Nina Yuningsih, "Dampak Digitalisasi Terhadap Kesiapan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0", 6 (2025): 15-26.

materi keislaman, dakwah dan pemanfaatan media digital. Namun, mereka masih minim dalam menganalisis isi dan budaya yang ada didalamnya.³

Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung siswa di Indonesia masih berada pada kategori rendah jika dibandingkan dengan capaian internasional. Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022, capaian rata-rata siswa Indonesia masih tertinggal jauh dibandingkan dengan rata-rata siswa di negara-negara OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*). Misalnya pada mata pelajaran matematika, siswa usia 15 tahun di Indonesia rata-rata memperoleh 366 poin dibandingkan dengan rata-rata 472 poin di negara-negara OECD. Di bidang membaca, siswa usia 15 tahun di Indonesia rata-rata mendapat skor 359 poin dibandingkan dengan rata-rata 476 poin di OECD.⁴ Hal ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan berfikir kritis dan memahami teks sehingga dapat memengaruhi pemanfaatan sumber belajar digital secara optimal.

Dalam konteks madrasah, AKMI (Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia) tahun 2023 menunjukkan hasil yang beragam antar jenjang dan satuan pendidikan.⁵ Contohnya, data resmi Kementerian Agama AKMI tahun 2023 diikuti 342.987 dari 11.318 siswa MI (madrasah ibtidaiyah)

³ Sri Wahyuni Hasibuan et al., "Digital Literacy Of Madrasah Aliyah Students In Padangsidimpuan Literasi Digital Siswa Madrasah Aliyah Di PadangSidimpuan", 20, 2 (2023): 192-207.

⁴ OECD Education GPS. Student performance (PISA 2022) Indonesia. Diakses dari <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?plotter=h5&primaryCountry=IDN&threshold=5&topic=PI>

⁵ Zul Arsiah et al., *Profil Satuan Pendidikan dengan Capaian AKM Tinggi pada Jenjang SMA/SMK/MA/Sederajat*, (2024): 7.

dan hasil menunjukkan literasi membaca dan numerasi siswa masih berbeda-beda.⁶ Meskipun ada perbaikan rata-rata capaian literasi beberapa tahun terakhir, hasil AKMI dan laporan kementerian menegaskan perlunya peningkatan mutu praktik pembelajaran dan penguatan literasi digital di madrasah agar siswa dapat menumbuhkan keterampilan berfikir logis, kritis, dan kreatif.⁷

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar siswa. Revina Yuni menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa karena sifatnya interaktif serta mampu mempersonalisasi pengalaman belajar.⁸ Penelitian lain juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital secara kreatif dapat memperkuat interaksi guru dan siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar.⁹ Media pembelajaran terutama berbasis digital menjadi salah satu faktor penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Karena mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.¹⁰

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memegang peran penting dalam membangun karakter siswa sejak usia dini. Dengan mempelajari

⁶ Kemenag, Hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia 2023, Kementerian Agama Republik Indonesia, diakses pada 25 September 2025 <https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-rilis-hasil-asesmen-kompetensi-madrasah-Indonesia-2023.com>

⁷ Tinta Merry Syahadah dan Dian Hidayati, "Literasi Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di MTs Yogyakarta", *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi*, 05 (2024): 38.

⁸ Revita Yuni et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS"., n.d., 700–703.

⁹ Alfa Galih Nini Nastiti et al., "Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, 4 (2024): 429-442.

¹⁰ Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding DPNPM*, 05 (2020): 181-188.

kisah tokoh-tokoh Islam, siswa tidak sekedar mengenal peristiwa sejarah nabi, tetapi juga di didik untuk menanamkan sikap dan perilaku terpuji seperti jujur, bertanggung jawab, dan adil. Salah satu materi penting yakni mengenai *Khulafaur Rasyidin*. Mereka tidak hanya belajar mengenai penyebaran Islam, namun juga mempelajari kepemimpinan yang adil, bijaksana, dan menjunjung tinggi nilai kejujuran. Dengan nilai tersebut, materi SKI dapat membantu guru dalam membentuk karakter siswa yang tangguh dan berakhlak mulia.

Al-Qur'an memang tidak memaparkan tentang *Khulafaur Rasyidin*, namun banyak ayat yang mengandung prinsip-prinsip kepemimpinan, keadilan, dan keteladanan yang menjadi dasar moral bagi para khalifah.

Sesuai dengan firman Allah swt dalam surah An-Nisa ayat 58, yaitu:¹¹

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤْدُوا الْأَمْنَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ
إِنَّ اللَّهَ نِعِمًا يَعِظُكُمْ بِهِ ۝ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَيِّئًا بَصِيرًا

"Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanah kepada pemiliknya. Apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia, hendaklah kamu tetapkan secara adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang paling baik kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Mendengar lagi Maha Melihat." (Qs. An-Nisa[4]: 58)

Ayat ini memberi pesan penting bahwa setiap pemimpin wajib memegang teguh amanah dan berlaku adil. Dengan menunaikan janji dan tanggung jawab, dapat menjaga kepercayaan umat dan menciptakan

¹¹ Al-Qur'an dan Terjemahnya, Surah An-Nisa: 58, Kementerian Agama RI, 2023, 87.

keadilan sosial yang menjadi landasan utama dalam kepemimpinan. Keadilan dan kejujuran merupakan prinsip yang harus dijunjung tinggi demi terciptanya masyarakat harmonis dan bermoral.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih mengalami berbagai kendala, salah satunya karena metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan.¹² Hal ini menekankan pentingnya guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif agar siswa lebih aktif di kelas.

Pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran menjadi langkah penting karena mampu menyajikan materi dengan sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejalan dengan kebijakan pendidikan yang menekankan teknologi sebagai pendukung utama proses pembelajaran. Sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, suasana belajar interaktif memfasilitasi interaksi efektif antara pendidik, siswa, dan materi.¹³

Beragam media pembelajaran interaktif seperti kuis, video, animasi, dan permainan edukatif terbukti dapat merangsang rasa ingin tahu

¹² Atik Fauziah et al., "Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah", *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)* 1, 2 (2023): 103-114.

¹³ Suyanto, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Yogyakarta: 2025): 18 .

serta meningkatkan keaktifan siswa.¹⁴ *Powerpoint* interaktif menjadi salah satu media yang efektif karena menggabungkan elemen visual dan audio sehingga dapat menarik minat belajar sekaligus mendorong keterlibatan siswa saat pembelajaran. Dengan animasi, gambar, dan kuis yang disajikan, materi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami sehingga membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan.¹⁵ Media interaktif *powerpoint* juga mampu mendorong keterlibatan siswa melalui fitur seperti animasi dan tombol navigasi yang membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan siswa.¹⁶

Pemanfaatan media teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tidak hanya penting di tingkat nasional, tetapi juga berperan dalam mendukung komitmen global seperti *Sustainable Development Goals* (SDGs) atau tujuan pembangunan berkelanjutan yang ditetapkan perserikatan bangsa-bangsa hingga tahun 2030.¹⁷ Pengembangan media *powerpoint* interaktif secara strategis berkaitan dengan dua pilar utama SDGs yaitu SDGs 4 tentang pendidikan berkualitas (*Quality Education*) dan SDGs 9 tentang industri, inovasi, dan infrastruktur (*industry, innovation, and infrastructure*). Pengembangan media interaktif memberi

¹⁴ Munawir et al., "Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, 1 (2024): 63-71.

¹⁵ Arifati Mungfarida et al., "Inovasi Pembelajaran dengan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi", *MiKHAYLA: The Journal of Advanced Research* 2, 1 (2025): 82-88.

¹⁶ E. Nita Prianti et al., "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Bhineka Tinggal Ika (Penelitian Deskriptif Kelas X Multimedia SMK PGRI 3 Kota Serang)", *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2, 1 (2025): 334-343.

¹⁷ United Nations (UN), Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development <https://sdgs.un.org/2030agenda>

kontribusi pada SDGs 4 dengan meningkatkan motivasi belajar yang menjadi salah satu prasyarat tercapainya pembelajaran berkualitas, sekaligus meningkatkan literasi digital. Selain itu, *powerpoint* interaktif merupakan bentuk nyata inovasi dalam sektor pendidikan yang sejalan dengan tujuan SDGs 9 yang mendorong pemanfaatan infrastruktur TIK dan kemajuan inovasi. Oleh karena itu, pengembangan media memiliki nilai lebih unggul dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa sekaligus ikut serta dalam mewujudkan rencana pembangunan berkelanjutan melalui inovasi pendidikan.¹⁸

Media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik.¹⁹ Penggunaan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran SKI membantu siswa tidak hanya penguasaan kognitif materi *Khulafaur Rasyidin*, namun juga mendorong mereka untuk memahami SKI secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sebagian siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.²⁰ Temuan ini dapat diperkuat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

¹⁸ UNESCO, (2019), SDG 4, Education 2030: Guide to The Conceptual Framework and Target Implementation <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371901>

¹⁹ R. Nauli Pulungan et al., *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan*, *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya* 5, 1 (2025): 54-61.

²⁰ Observasi di MTs Islamiyah Songgon, 26 April 2025.

Guru menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa.

Guru SKI menyatakan:

”Selama ini Pembelajaran SKI lebih sering menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas, yakni papan tulis dan LKS, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran”.²¹

Selain dari sudut pandang guru, kondisi ini juga dirasakan langsung oleh siswa. Peneliti memilih 2 siswa untuk wawancara awal dengan siswa kelas VII yang dipilih melalui *purposive sampling*. Salah satu siswa menyatakan:

”Kalau pelajaran SKI biasanya hanya mendengarkan guru menjelaskan dan setelah itu mengerjakan LKS, jadi bosan dan gampang mengantuk”.²²

Siswa lainnya juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media membuat materi SKI kurang menarik. Siswa tersebut menyatakan:

”Saya lebih suka kalau ada video animasi, karena kalau hanya dijelaskan guru susah dipahami dan kurang menarik”.²³

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dan strategi pembelajaran tradisional. Akibatnya, siswa kurang tertarik dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut dari temuan tersebut, peneliti menganalisis kebutuhan siswa melalui penyebaran angket pada 19 siswa kelas VII. Hasil

²¹ Askori', diwawancara oleh Penulis, Songgon, 26 April 2025.

²² Tiatus Siyami, diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.

²³ Gayus Regen, diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.

menunjukkan bahwa sebanyak 84,21% siswa mengaku merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan LKS. Sebanyak 94,73% memerlukan media pembelajaran yang menarik. Sebanyak 89,47% siswa tertarik dan senang jika disajikan media pembelajaran yang menarik. Ditunjukkan juga 73,68% sangat setuju apabila dikembangkan media interaktif Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*.²⁴ Kondisi ini menunjukkan kebutuhan nyata akan media interaktif.

Seiring perkembangan era digital, setiap pembelajaran termasuk Sejarah Kebudayaan Islam mulai mengaplikasikan media interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam membangkitkan motivasi belajar serta memperbaiki keberhasilan belajar pada beberapa mata pelajaran.²⁵ Namun, kondisi di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih sangat terbatas dan belum dikembangkan secara optimal. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berupa *powerpoint* interaktif untuk materi *Khulafaur Rasyidin* di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon.

²⁴ Hasil Analisis Kebutuhan Siswa kelas VII di Mts Islamiyah Songgon, 22 Juli 2025.

²⁵ Farhana dan Aulia Seftianingsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta", *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, 2 (2023): 119-135.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan model pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk materi *Khulafaur Rasyidin* bagi siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi?
2. Apakah media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan memenuhi tingkat validitas menurut para ahli dan pengguna?
3. Bagaimana respons siswa dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar Nya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan perancangan dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi.
2. Menilai kualitas dan kelayakan media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin* di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi.

3. Menganalisis sejauh mana pemanfaatan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan meliputi:

1. Media pembelajaran interaktif yang memiliki tampilan menarik dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi perangkat lunak *powerpoint*.
3. Produk dikembangkan dalam bentuk aplikasi interaktif.
4. Media ini memuat materi *Khulafaur Rasyidin* untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah.
5. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan animasi, fitur *hyperlink*, dan kombinasi warna sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
6. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar proses pembelajaran tidak monoton.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Siswa

Media *powerpoint* interaktif diharapkan mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*.

Melalui penyajian visual dan fitur interaktif, media ini dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan motivasi belajarnya.

2. Bagi Guru

Melalui penggunaan media *powerpoint* interaktif sebagai perangkat pendukung dalam proses pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih mudah, menarik, dan selaras dengan gaya belajar siswa masa ini.

3. Bagi Madrasah

Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat menjadi salah satu upaya inovatif madrasah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan modern.

4. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan media ini, peneliti mendapatkan pengalaman berharga dan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang berkeinginan mengangkat tema serupa pada pengembangan media pembelajaran.

5. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian ini diharapkan turut berperan dalam peningkatan literasi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terutama bagi program studi Pendidikan Agama Islam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat diakses tidak hanya melalui komputer, tapi juga ponsel. Hal ini memudahkan siswa dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.
 - b. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan menyenangkan.
 - c. Dengan tampilan menarik dan fitur interaktif, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.
2. Batasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Penelitian ini ditujukan pada pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*.
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *powerpoint* interaktif yang dilengkapi elemen visual animasi dan fitur menarik agar dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa.
 - c. Pengembangan media ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

d. Uji validitas dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran menurut para ahli. Lalu dilakukan uji respons guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran SKI. Selain itu, dilakukan juga uji *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media terhadap motivasi belajar.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan bagian yang menjelaskan istilah-istilah penting, yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya supaya tidak terjadi kesalahan pahaman pada makna istilah yang dimaksud peneliti.²⁶

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan tahapan dalam menciptakan juga menyempurnakan suatu produk baik berupa produk baru maupun penyempurnaan dari produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan dengan mengikuti model ADDIE yang mencakup tahapan *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Hasil yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

²⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025), 49.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi agar informasi dari guru mudah dipahami oleh siswa. Media ini dibuat menarik agar dapat mendorong partisipasi dan minat belajar siswa. Di dalam penelitian ini, media yang peneliti dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*.

3. *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint merupakan perangkat lunak presentasi yang tidak hanya digunakan untuk menyusun materi dalam bentuk slide, tetapi juga dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif dan menyerupai aplikasi. Melalui pemanfaatan fitur-fitur seperti *hyperlink*, tombol navigasi, animasi, dan audio visual, *powerpoint* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan isi materi. Dalam pengembangan ini, media pembelajaran dirancang agar siswa dapat mengeksplorasi konten secara mandiri, memilih menu materi, menjawab soal, dan mendapatkan umpan balik langsung dari tampilan slide yang sudah di program. Oleh karena itu, *powerpoint* tidak hanya menjadi media visual, tapi juga berfungsi sebagai media interaktif yang menarik serta memotivasi siswa dalam pembelajaran.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga madrasah Islam dengan tujuan

menanamkan pemahaman tentang perjalanan sejarah Islam, nilai-nilai keteladanan, serta pengembangan peradaban Islam dari masa nabi Muhammad saw hingga masa kejayaan Islam diberbagai wilayah. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

5. *Khulafaur Rasyidin*

Khulafaur Rasyidin secara bahasa berasal dari kata khalifah yang artinya pengganti dan rasyid artinya mendapat petunjuk. Secara istilah *Khulafaur Rasyidin* merujuk pada tokoh-tokoh yang memimpin umat Islam pada masa awal setelah wafatnya Nabi Muhammad saw yaitu Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Mereka disebut *al-Rasyidin* karena kepemimpinannya dilandasi petunjuk langsung dari ajaran Islam dan teladan nabi. Dalam konteks ini, pembahasan mengenai *Khulafaur Rasyidin* menjadi salah satu materi dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII yang dijadikan fokus pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

6. Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu proses atau strategi yang dilakukan untuk menumbuhkan dan memperkuat dorongan eksternal maupun internal dalam diri siswa agar lebih bersemangat, aktif, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks ini, meningkatkan motivasi belajar mengacu pada perubahan positif dalam

sikap siswa setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif yang ditunjukkan melalui peningkatan minat, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan memberikan alur pembahasan mengenai isi skripsi secara runut supaya lebih mudah dipahami, dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.²⁷

Bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah yang menguraikan kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifik produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media *powerpoint* interaktif serta kajian teori yang meliputi pengembangan media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, motivasi belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, dan *Khulafaur Rasyidin*.

Bab III metode penelitian dan pengembangan berisi model penelitian dan pengembangan yang digunakan yakni model ADDIE, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba yang mencakup subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

²⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025), 77.

Bab IV hasil penelitian dan pengembangan meliputi penyajian data hasil uji coba media *powerpoint* interaktif, analisis data hasil validasi ahli, respons guru dan siswa, hasil uji pretest dan posttest motivasi belajar siswa, serta revisi produk berdasarkan masukan para ahli dan pengguna.

Bab V kajian dan saran meliputi kajian terhadap produk media *powerpoint* interaktif yang telah direvisi serta saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut bagi guru, madrasah, dan peneliti.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan sebagai rujukan awal yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti. Selain itu, penelitian terdahulu juga berperan sebagai tolak ukur untuk perbandingan dari aspek pendekatan, model, serta temuan yang telah ditemukan oleh peneliti lain.²⁸ Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abigail Anugrah Pascha dan Elvira Hoessein Radia, 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V*”.²⁹

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, dan karakteristik media dengan persentase mencapai 93%. Tidak hanya itu, peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat cukup signifikan. Hal

²⁸Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025), 115.

²⁹ Abigail Anugrah Pascha dan Elvira Hoessein Radia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, 6 (2022): 3957-3970.

ini dibuktikan melalui hasil angket motivasi belajar siswa, yang pada saat sebelum menggunakan media menunjukkan persentase 73% (kategori kuat) dan meningkat menjadi 86% (kategori sangat kuat) setelah media digunakan dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yesi Azzahra, 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD*”.³⁰

Penelitian ini membahas tentang pengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik guna meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui validasi guru dengan hasil 80% dan respon siswa sebesar 92,2% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan semangat belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Monica Desy Deria dan Duhita Savira Wardani, 2022. “*Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint*

³⁰ Yesi Azzahra, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD”, *Jurnal Teladan* 7, No.2 (2022): 63-70.

*Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.*³¹

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V sekolah dasar. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa memberikan respons sangat positif pada saat uji coba produk, dan 81% pada uji pemakaian. Tidak hanya itu, pemahaman konsep IPA siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari hasil analisis N-Gain, Dimana pada uji coba produk diperoleh skor 1,57 dan pada uji pemakaian 1,47, keduanya termasuk dalam kategori tinggi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hafidhah Maghfira dan Mukn’iah, 2023. “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3”*.³²

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam rangka

³¹ Monica Desy Deria dan Duhita Savira Wardani “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)* 1, 2, (Desember 2022): 148-156. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp>

³² Hafidhah Maghfira dan Mukn’iah, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3”, *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, 1 (2023): 11-18.

meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi yang menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,18% dari siswa dan 85% dari guru. Media ini dinilai menarik karena dilengkapi animasi, permainan, dan *video* pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Syahda Naila Rahma, 2023. “*Pengembangan media PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*”.³³

Penelitian ini membahas tentang pengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dan dilakukan pada 23 siswa SDN 3 Sindanggalih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang dikembangkan ditanyatakan sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli dan respon positif siswa yang menunjukkan bahwa media ini menarik,

³³ Syahda Naila Rahma dan Erwin Saputra, *Pengembangan Media PowerPoint Interaktif dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol.3, No.2 (2023): 167-175.

mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama pembelajaran.

Tabel 2. 1

Research Gap

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Abigail Anugrah Pascha dan Elvira Hoesein Radia (2022) <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V"</i> .	Persamaan mengembangkan media <i>powerpoint</i> interaktif pembelajaran, berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa, dan menggunakan model ADDIE.	Perbedaan terletak pada materi pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran tematik di SD kelas V, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ditingkat MTs kelas VII.
2.	Yesi Azzahra (2022) <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD"</i> .	Persamaan mengembangkan media <i>powerpoint</i> interaktif dan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dan menggunakan model ADDIE	Perbedaan pada jenjang pendidikan dan materi pelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD kelas V dengan materi tematik.

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
3.	Monica Desy Deria dan Duhita Savira (2022) <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.</i>	Persamaan mengembangkan media <i>powerpoint</i> Interaktif dan menggunakan model ADDIE	Perbedaan tujuannya ingin meningkatkan hasil belajar siswa, Sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Penelitian sebelumnya dilakukan pada pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, sedangkan penelitian ini difokuskan pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat MTs.
4.	Hafidhah Maghfira dan Mukn’iah (2023) <i>” Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa kelas 3 ”.</i>	Persamaan mengembangkan media <i>powerpoint</i> interaktif dan bertujuan meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa.	Perbedaan pada jenjang pendidikan dan materi pelajaran. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar dengan materi tematik, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada siswa MTs materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> . Selain itu, perbedaan

No	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
			lain terletak pada model penelitian yang digunakan menggunakan model Borg and Gall, sedangkan peneliti menggunakan ADDIE.
5.	Syahda Naila Rahma (2023) "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial".	Persamaan mengembangkan media <i>powerpoint</i> interaktif dan bertujuan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa	Perbedaan terletak pada jenjang pendidikan dan materi yang digunakan. Penelitian ini dilakukan pada siswa SD dengan materi keragaman budaya, sementara penelitian penulis dilakukan pada tingkat MTs materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> . Selain itu perbedaan lainnya pada model yang digunakan penelitian ini yakni 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>), sedangkan peneliti menggunakan ADDIE.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, pengembangan media *powerpoint* interaktif banyak diterapkan pada jenjang sekolah dasar (SD) dan pada mata pelajaran tematik, IPA, dan IPS. Namun,

penelitian pada jenjang MTs khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih sangat terbatas. Penelitian ini mengisi celah kosong tersebut dengan mengembangkan media *powerpoint* interaktif pada materi *Khulafaur Rasyidin* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon kelas VII. Selain itu, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memungkinkan proses pengembangan berjalan lebih sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam bidang pendidikan, metode ini banyak diterapkan untuk merancang media pembelajaran, bahan ajar, maupun strategi pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan siswa di kelas. Dalam prosesnya, terdapat beberapa model pengembangan yang umum digunakan peneliti, seperti Borg and Gall, ADDIE, 4D, Hannafin dan Peck, serta Dick dan Carey.³⁴ Setiap model memiliki tahapan pengembangan yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, hingga evaluasi sehingga produk yang dihasilkan layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

³⁴ Ade Rahayu, Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD): Pengertian, Jenis, dan Tahapan, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 3 (2025): 459-470.

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima. Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran penting sebagai alat yang mampu menumbuhkan ide, perasaan, serta minat siswa sehingga mendorong aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media juga mampu menyajikan pesan secara menarik dan sesuai materi yang diajarkan, sehingga membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.³⁵

Gagne dan Briggs dalam Arsyad menjelaskan media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik untuk menyampaikan materi seperti buku, perangkat audio, video, gambar, grafik, televisi, dan komputer.³⁶ Media pembelajaran memiliki manfaat penting selain meningkatkan keterlibatan siswa dengan penyajian informasi yang menarik, media juga memberikan variasi metode sehingga siswa tidak merasa bosan, memfasilitasi pembelajaran mandiri sesuai gaya belajar siswa. Selain itu, media juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan siswa termasuk yang memiliki kebutuhan khusus sehingga proses pembelajaran lebih efektif, menarik dan dapat diakses oleh siswa.³⁷ Bretz dalam

³⁵ Muhammad Ilham et al., *Media Pembelajaran Teori, Implementasi, dan Evaluasi*, Jejak Pustaka, (Yogyakarta: 2023): 1.

³⁶ Besse Qur'ani et al., *Media Pembelajaran Kejuruan*, Rizmedia Pustaka Indonesia, (Makasar: 2023): 17.

³⁷ Badriyah et al., "Media Pembelajaran", PT Penamuda Media, (Yogyakarta: 2023): 62-64.

Sundayana mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh jenis, yakni:³⁸

- a. Media Audio Visual Gerak, seperti: video, film, televisi, dan animasi.
- b. Media Audio Visual Diam, seperti: narasi berupa rekaman suara dan suara pada *slide*.
- c. Audio Semi Gerak, seperti: presentasi bersuara.
- d. Media Visual Bergerak, seperti: film tanpa suara.
- e. Media Visual Diam, seperti: lukisan, foto, dan poster.
- f. Media Audio, seperti: radio, telfon, dan lagu bentuk MP3.
- g. Media Cetak, seperti: buku dan modul.

Berbeda dengan Heinich, Dkk, jenis media pembelajaran diklasifikasikan antara lain:³⁹

- a. Media visual dua dimensi misalnya seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik.
- b. Media visual tiga dimensi, media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan model diorama.
- c. Media berbasis proyeksi seperti slide, film, dan OHP.
- d. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

³⁸ Shinta Wulandari et al., *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir sebagai Media Pembelajaran Matematika)*, Syiah Kuala University Press, (Aceh:2023): 10-11.

³⁹ Habib Zainuri et al., *Media Pembelajaran* (Padang: CV. Hei Publishing Indonesia, 2024)

Sedangkan Oemar Hamalik menjelaskan, ciri-ciri media pembelajaran yaitu:⁴⁰

- a. Media dianggap sebagai sarana peragaan yang dapat diamati langsung oleh pancaindra.
- b. Media digunakan sebagai sarana pendukung komunikasi antara guru dan siswa.
- c. Fokus media berada pada tampilan yang dapat dilihat dan didengar oleh siswa.
- d. Media berfungsi sebagai sarana bantu pengajaran, baik pada kegiatan belajar di kelas maupun diluar kelas.
- e. Media menjadi perantara yang membantu proses transfer informasi dalam pembelajaran.
- f. Media pencakup perangkat dan strategi yang berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Umar menjelaskan beberapa fungsi media pembelajaran, yakni:⁴¹

- a. Mempermudah proses belajar siswa dan memfasilitasi penyampaian materi bagi guru.
- b. Menyajian pengalaman lebih nyata.
- c. Meningkatkan fokus siswa sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

⁴⁰ Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, Bening Media, (Palembang: 2022): 34.

⁴¹ Yohana Febriana Tabun et al., *Teori Pembelajaran*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, (Aceh:2022): 152.

d. Dapat merangsang berbagai aspek sensorik siswa.

e. Mampu menghubungkan konsep dengan keadaan nyata.

Robert Heinich menjelaskan pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena informasi yang disajikan lebih menarik melalui gabungan dari berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Penggabungan berbagai media dalam satu sistem pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.⁴²

2. *Powerpoint* Interaktif

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif merupakan pengembangan dari aplikasi *microsoft powerpoint* perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Robert Gaskins dan Dennis Austin di Forethought kemudian diakuisisi *microsoft* pada tahun 1987. Seiring perkembangan teknologi, *powerpoint* berevolusi dari tampilan hitam putih menjadi bagian dari paket *microsoft office* dengan dukungan warna, animasi, dan multimedia lainnya.⁴³ Dalam konteks pendidikan, *powerpoint* tidak hanya sekedar sarana presentasi, tetapi berkembang menjadi media pembelajaran interaktif yang memadukan

⁴² Baseran Nor et al., “Pengaruh Multimedia, Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mikro Ekonomi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM”, *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, 2, 1 (2020): 53-70.

⁴³ Moh. Zaiful Rosyid et al., *Ragam Media Pembelajaran*, Literasi Nusantara, (Malang:2021): 77.

teks, gambar, audio, video, animasi, *hyperlink*, dan kuis evaluasi sehingga tercipta hubungan dua arah antara materi dan siswa.⁴⁴

Adapun manfaat dari *powerpoint* yakni:⁴⁵

- a. Memudahkan penyajian dalam menjelaskan materi agar siswa dapat memahami dengan baik.
- b. Penyajian tersusun dengan baik dari awal, isi materi, hingga bagian akhir.
- c. Materi berfokus pada point-point penting sehingga lebih jelas dan mudah dipahami.
- d. Menjadikan penyajian lebih menarik dengan dukungan gambar, video, audio, dan template.

Selain itu ada juga keunggulan media *powerpoint*, antara lain:⁴⁶

- a. Penyajian materi dibuat menarik dan terstruktur melalui penggunaan warna, *font*, gambar, serta animasi baik teks maupun visual.
- b. Mendorong rasa ingin tahu siswa untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari.
- c. Informasi dan tampilan visual mudah ditangkap siswa.
- d. Pendidik menjadi lebih terbantu karena tidak harus memberikan penjelasan yang panjang.

⁴⁴ Faisal Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, CV. Tohar Media, (Makasar: 2022): 65.

⁴⁵ Muhammad Mas'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan powerpoint*, hijaz Pustaka mandiri, (Yogyakarta: 2023): 19.

⁴⁶ Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?*, Aranca Pratama, (Jawa Barat: 2022): 52.

- e. Fleksibel untuk dipakai kapan saja sesuai kebutuhan dan bisa digunakan berulang kali.
- f. Tersimpan dalam bentuk file pada media seperti CD, disket, flashdisk sehingga lebih praktis.

Selain keunggulan, media *powerpoint* juga mempunyai beberapa kelemahan dalam penggunaanya antara lain:⁴⁷

- a. Adanya ketergantungan besar pada sumber data listrik untuk mengoprasikan laptop dan proyektor.
- b. Diperlukan ruangan yang sesuai (tidak terlalu terang) saat penyajian. Penyampaian materi diruang terbuka dan terang tidak mendukung penggunaan proyektor dan laptop.
- c. Media pendukung memerlukan pengeluaran yang relatif mahal, misalnya laptop, proyektor, dan speaker eksternal.

Berbagai penelitian juga sudah menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berhubungan langsung dengan peningkatan motivasi belajar siswa. *powerpoint* interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar karena menampilkan materi secara visual, menarik, dan mendekatkan pengalaman belajar dengan gaya belajar siswa.⁴⁸ Dari penelitian Putri dan Suniasih menunjukkan bahwa penggunaan *powerpoint* interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah

⁴⁷ Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, (Jambi: 2023): 74.

⁴⁸ Setiawan, *Penerapan powerpoint interaktif dalam pembelajaran IPS*, 2024.

dasar.⁴⁹ Selain itu, dari penelitian Pascha dan Radia juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar dari 73% menjadi 86% setelah penerapan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik.⁵⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif merupakan media yang relevan digunakan dalam pembelajaran modern karena memberikan pengalaman belajar yang menarik, membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas, serta mempu meningkatkan motivasi, keaktifan dan antusias siswa di kelas.

3. Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik secara sadar atau tidak sadar untuk dapat melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Secara etimologi, motivasi berasal dari bahasa inggris *motivation* dan mengacu pada pendapat Winardi bahwa motivasi berasal dari bahasa latin *mover* yang berarti menggerakkan.⁵¹ Purwanto menyatakan bahwa motivasi merupakan segala faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan.⁵² Sejalan dengan itu, Hamalik yang menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai

⁴⁹ Putri dan Suniasih, *Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual*, 2022.

⁵⁰ Abigail Anugrah Pascha dan Elvira Hoessein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4, No.6 (2022): 3957-3970.

⁵¹ Zuhdi Rajbi, *Motivasi Belajar Siswa Peran Orang Tua dan Kreativitas Guru*, PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, (Malang: 2023): 9-11.

⁵² Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*, CV. Adanu Abimata, (Jawa Barat: 2023): 2-29.

dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu, yang meliputi tiga unsur yang saling berkaitan, yakni:⁵³

- a. Perubahan psikologis.
- b. Terbangunnya perasaan.
- c. Reaksi yang mengarahkan pada pencapaian tujuan belajar.

Motivasi belajar dalam perspektif Islam tidak hanya dipahami sebagai dorongan, tetapi juga sebagai bagian dari perintah agama untuk menuntut ilmu. Islam memandang aktivitas belajar sebagai ibadah yang bernilai pahala. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt Qs. Al-Mujadilah ayat 11, yakni:⁵⁴

"يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ..."

"...Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..."

(Qs. Al-Mujadalah/58: 11)

Ayat ini menjelaskan bahwa Islam memberikan penghargaan tinggi terhadap proses belajar. Penghargaan berupa peningkatan derajat menjadi motivasi intrinsik bagi peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan potensi dirinya.

⁵³ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, CV Budi Utama, (Yogyakarta: 2020): 52.

⁵⁴ Al-Qur'an dan Terjemah, Surah Al-Mujadalah: 11, Kementerian Agama RI, 2022, 543.

Selain Al-Qur'an, hadis Nabi Muhammad saw. juga menegaskan pentingnya motivasi dalam menuntut ilmu. Rasulullah saw. bersabda:⁵⁵

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap Muslim." (HR. Ibnu Mājah)

Hadis ini menegaskan bahwa belajar bukan sekadar kebutuhan akademik, melainkan kewajiban agama. Dengan demikian, motivasi belajar dalam pendidikan Islam memiliki dimensi spiritual yang kuat, yang dapat diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Hamzah B. Uno menjelaskan beberapa ciri-ciri motivasi belajar, yakni:⁵⁶

- a. Dorongan untuk berhasil.
- b. Pendorong dan kebutuhan belajar.
- c. Impian dan tujuan hidup.
- d. Reward dalam proses pembelajaran.
- e. Pembelajaran yang menyenangkan.
- f. Suasana pembelajaran yang nyaman dan suporitif.

Ada beberapa jenis motivasi belajar yang berbeda, antara lain:⁵⁷

⁵⁵ Ibnu Mājah, *Sunan Ibnu Mājah*, Juz I, Hadis No. 224. <https://hadits.in/ibnumajah/224>

⁵⁶ Fatmawati Rusly, *Motivasi Belajar Telaah Peningkatan Kualitas Pembelajaran Fikih*, PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, (Malang: 2024): 29.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan dari dalam diri yang mendorong siswa untuk belajar karena kepuasan dan kesenangan yang diperoleh dari belajar. Siswa dengan motivasi intrinsik biasanya menunjukkan antusiasme tinggi, rasa ingin tahu besar, serta kegigihan dalam menghadapi tantangan. Hal ini berdampak mereka memiliki prestasi akademik yang lebih baik, keterampilan belajar yang efektif, serta ketahanan dalam menghadapi kesulitan. Sehingga motivasi intrinsik berperan penting dalam keberhasilan proses mengajar.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan belajar yang bersumber dari faktor luar seperti pujian, nilai, hadiah, atau hukuman. Siswa dengan motivasi ini biasanya belajar bukan karena minat pada materi, melainkan untuk memperoleh penghargaan atau menghindari konsekuensi negatif. Walaupun efektif sebagai pendorong jangka pendek, motivasi ekstrinsik cenderung kurang berkelaanjutan dan dapat mengurangi kesenangan dalam belajar. Namun, motivasi ini tetap bermanfaat sebagai dorongan awal ketika siswa menghadapi materi yang kurang menarik sehingga menjadi strategi

⁵⁷ Rifan Binar Nusantara, *Menggali Motivasi Belajar Siswa*, Elementa Media Literasi, (2024): 16-22.

sementara yang memicu keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

c. Amotivasi (*Lack of Motivation*)

Amotivasi merupakan kondisi ketika siswa tidak memiliki dorongan, baik intrinsik maupun ekstrinsik untuk belajar sehingga menghambat proses pembelajaran dan prestasi akademik. Siswa yang mengalami amotivasi umumnya tidak memiliki minat, tujuan, maupun keyakinan diri serta cenderung menghindari belajar. Faktor penyebabnya bisa berasal dari kurangnya dukungan lingkungan, pengalaman negatif, atau rendahnya rasa percaya diri. Dampaknya bisa menurunnya prestasi, meningkatkan perilaku bolos sekolah hingga resiko putus sekolah.

Selain itu, Haq et al menjelaskan bahwa ada beberapa fungsi dari motivasi belajar, antara lain:⁵⁸

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan.
- b. Motivasi sebagai penggerak pebuatan.
- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Dengan fungsi ini motivasi berperan penting untuk menumbuhkan minat, kegigihan, dan ketahanan siswa dalam menghadapi tantangan. Totong Heri menjelaskan minat belajar merupakan faktor penting yang dapat dijadikan alat motivasi. Oleh

⁵⁸ Mestiana Br Karo, *Motivasi Belajar*, PT. Kanisius (2021): 30.

karena itu, guru perlu mengelola pembelajaran sesuai kebutuhan dan minat siswa serta memanfaatkan metode dan media yang bervariasi agar keterlibatan siswa tetap tinggi.⁵⁹

Richard mayer dalam teori *multimedia learning theory* juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi teks, gambar, dan animasi dalam meningkatkan motivasi belajar karna menggunakan dua kognitif antara visual dan auditori.⁶⁰

Motivasi belajar ini menjadi landasan dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sesuai dengan teori *multimedia learning theory* bahwa media yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan evaluasi interaktif dapat merangsang motivasi intrinsik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung motivasi ekstrinsik melalui umpan balik dan penguatan positif.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah memiliki dasar yuridis yang kuat melalui KMA Nomor 183 Tahun 2019 yang menegaskan arah kompetensi, materi pokok, serta prinsip pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.⁶¹ Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya menampilkan

⁵⁹ Totong Heri, *Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa*, *Rausyan Fikr*; 15, 1, (2019): 59-77.

⁶⁰ Desty Putri Hanifah et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, CV. Pradina Pustaka Grup, (Sukoharjo.2023): 65-75.

⁶¹ Desi Nur Baiti dan Miftahuddin, Implementasi KMA No.183 tahun 2019 pada Pembelajaran PAI di MTs N Salatiga dan MTs NU Ungaran Kabupaten Semarang, Vol.4, No.3, (2022): 128-140.

kronologi peristiwa, tetapi menjadi wahana pembentukan karakter dan identitas budaya siswa. Materi yang disajikan menelusuri perjalanan peradaban Islam, tokoh-tokoh penting, serta dinamika sosial politiknya, sehingga siswa dapat memahami konteks sejarah sekaligus menumbuhkan kesadaran akan jati diri dan warisan budayanya sebagai bagian dari umat Islam.⁶²

Tsurayyan Saman menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bukan sekadar proses menstransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), melainkan juga sarana pendidikan nilai (*value education*). Melalui kajian fakta sejarah, siswa diajak mengambil hikmah, meneladani ketekunan, dan menginternalisasi nilai-nilai moral ke dalam ranah afektif.⁶³ Sejalan dengan pendapat Samsul Hakim, pemahaman terhadap peristiwa sejarah, baik yang tersurat maupun tersirat, mendorong pembentukan perilaku Islami dan pengembangan moral-intelektual siswa.⁶⁴ Hal ini selaras dengan Mashudi yang menegaskan bahwa pemahaman konsep dalam pembelajaran tidak hanya menekankan pada hafalan materi, tetapi pada kemampuan siswa menangkap makna dan keterkaitan materi sehingga berdampak pada perkembangan sikap dan cara berpikir siswa.⁶⁵ Dengan demikian,

⁶² Ibnu Rusydi, Pengaruh Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah, *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7, 1 (2021): 75-83.

⁶³ Tsurayya Saman, Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah, *Pendidikan Guru Peningkatan Pendidikan di Indonesia*, 5, 1, (2024): 90-96.

⁶⁴ Samsul Hakim, Kontribusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Terhadap Pembentukan Moral dan Intelektual Siswa, *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8, 1 (2023): 171- 181.

⁶⁵ Mashudi, *Teori dan Model Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2014): 187.

Sejarah Kebudayaan Islam menekankan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga membangun kesadaran spiritual dan sosial.

Implementasi kurikulum SKI di MTs Islamiyah Songgon mengikuti ketentuan KMA nomor 450 tahun 2024. Guru memiliki tanggung jawab penuh mulai dari perencanaan, pelaksanaan, penilaian, hingga pengayaan dan remedial, sekaligus menjalin kemitraan dengan orang tua untuk mendukung perkembangan karakter siswa.

Di dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, terdapat 3 bab materi pokok yang diterima dalam proses pembelajaran selama semester ganjil. Berikut uraian materi yang diberikan guru kepada siswa di MTs Islamiyah Songgon meliputi:

- a. BAB I : Misi dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Makkah.
- b. BAB II : Misi dan Strategi Dakwah Nabi Muhammad SAW di Madinah.
- c. BAB III : Peradaban Islam dan Masa *Khulafaur Rasyidin*.

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media *powerpoint* interaktif untuk materi *Khulafaur Rasyidin*, sehingga pemahaman terhadap karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi sangat penting. Dengan ini, media yang dikembangkan diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bernalih karakter.

5. *Khulafaur Rasyidin*

Khulafaur Rasyidin merupakan para pemimpin yang menggantikan posisi Nabi Muhammad Saw sebagai pemimpin negara. Setelah beliau wafat, kepemimpinan negara dan umat Islam dilanjutkan oleh mereka. Terdapat empat *Khulafaur Rasyidin* dan keempatnya memimpin secara bergantian, yakni Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.⁶⁶

Nilai-nilai kepemimpinan *Khulafaur Rasyidin* sejatinya berlandaskan prinsip-prinsip Al-Qur'an, seperti amanah, keadilan, dan tanggung jawab. Allah Swt. berfirman dalam surah An-Nisā' ayat 58, yakni:⁶⁷

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤْدُوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا

“...Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanah kepada yang berhak menerimanya...” (QS. An-Nisā' [4]: 58)

Ayat ini menjadi landasan normatif bagi pembelajaran SKI, khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*, karena kepemimpinan para khalifah mencerminkan implementasi nilai amanah dan keadilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Periode *Khulafaur Rasyidin* (632–661 M) merupakan fase penting dalam sejarah kepemimpinan Islam yang menampilkan model pemerintahan berlandaskan nilai-nilai keadilan (*al-'adl*), amanah

⁶⁶ Rizem Aizid, *Sejarah Peradaban Islam Terlengkap Periode Klasik, Pertengahan, dan Modern*, Diva press, (Yogyakarta: 2021): 183.

⁶⁷ Al-Qur'an dan Terjemahnya, Surah An-Nisa:58, Kementerian Agama RI, 2023, 87.

(*khilafah*), musyawarah (*al-shura*), akuntabilitas publik, dan kemaslahatan (*maslahah*). Prinsip-prinsip tersebut tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga terwujud dalam praktik kenegaraan seperti pembentukan majlis *al-shura*, pengelolaan *bayt al-mal*, dan kebijakan fiskal yang kemudian menjadi rujukan penting dalam pemikiran politik Islam klasik maupun kontemporer.⁶⁸

Kepemimpinan Abu Bakar ash-Shiddiq menekankan stabilisasi politik pasca wafatnya Nabi Muhammad SAW, terutama melalui penanganan fitnah riddah dan kebijakan strategis pengumpulan mushaf Al-Qur'an setelah Perang Yamamah.⁶⁹ Proses verifikasi yang ketat memadukan hafalan dan tulisan menghasilkan mushaf kolektif yang sah sebagai fondasi keutuhan Al-Qur'an.⁷⁰

Pada masa Umar bin Khattab, tata kelola pemerintahan berkembang pesat dengan pembentukan diwan (catatan administrasi dan keuangan), penguatan *bayt al-mal*, serta reformasi sistem *kharaj* (pajak tanah) dan '*ushr*' (bea keluar-masuk).⁷¹ Kebijakan tersebut mencerminkan visi distribusi zakat yang merata, pengelolaan pajak

⁶⁸ Sucilawati, The Concept of Shura in Islamic Governance Practice of Shura during the Caliph Umar bin Khattab, *International Journal of Politics and Sociology Research*, 8, 1 (2020): 18-32.

⁶⁹ Matloob Qasim et al., The Method of Compiling the Qur'an in The Siddiqui Era and The Usmani Era: A Comparative Review, *Al-Aijaz Research Journal of Islamic Studies & Humanities*, 6, 2 (2022): 64-74.

⁷⁰ Hafiz Abdul Rahman Madni et al., Compilation of the Quran: Objections Raised by Orientalists During the Prophetic Era, Caliphate of Abu Bakr (RA), and Caliphate of Uthman (RA), and the Islamic Perspective, *Al- Marjan Research Jurnal*, 2, 1 (2025): 17-26.

⁷¹ Fuadah Johari dan Patmawati Ibrahim, The Dynamism In The Implementation of Al-Kharaj During The Islamic Rule (634-785AD), *Shariah Journal*, 18, 3 (2020): 629-658.

yang terorganisir, dan kebijakan agraria berorientasi kesejahteraan masyarakat.⁷²

Kontribusi utama Utsman bin Affan terlihat dalam standardisasi mushaf (al-mushaf al-imam) untuk mengatasi perbedaan qira'at di berbagai wilayah. Upaya ini memastikan keseragaman bacaan Al-Qur'an dan menjaga kemurnian mushaf di seluruh pusat pemerintahan Islam.⁷³

Berbeda dengan pendahulunya, kepemimpinan Ali bin Abi Thalib diwarnai konflik internal (fitnah kubra) yang menantang stabilitas politik. Meski demikian, Ali menegaskan prinsip keadilan, nasihat, dan tanggung jawab pemimpin, sehingga warisan kepemimpinannya menonjol dalam dimensi etika politik dan konsistensi moral.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Islamiyah Songgon, diperoleh informasi bahwa sebagian siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami tokoh-tokoh Islam, khususnya *Khulafaur Rasyidin*. Mereka tidak hanya kesulitan memahami nilai keteladanan, tapi juga penguasaan dasar seperti nama tokoh dan tahun

⁷² Siti Aisyah dan Nurizal Ismail, The Distribution of Zakat at The Time of Caliph Umar ibn Khattab, *Al-Iktisab: Journal of Islamic Economic Law* 3, 2 (2019): 72-78.

⁷³ Siti Jumrotun dan Ellyza Roza, Rekam Jejak Penyusunan Mushaf Usmani pada Masa Khalifah Usman bin Affan, *Jurnal Media Informatika*, 5, 2 (2024): 108-113.

⁷⁴ Saidin Hamzah dan Hamriana, Khulafah Al-Rasyidun: Masa Kepemimpinan Ali bin Abi Thalib, *CARITA: Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1, 2 (2023): 129-138.

wafat pada masing-masing *khalifah*. Hal ini diungkap oleh guru SKI yang menyatakan:

“Siswa masih banyak yang belum bisa menyebutkan tokoh-tokoh Islam, bahkan tahun wafatnya pun masih sering tertukar. Ketika ditanya tentang keteladanan para tokoh Islam juga belum mampu menjelaskan dengan baik”.⁷⁵

Berikut bagan alur hubungan antar variabel antar teori:



Gambar 2. 1
Alur Penelitian di MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi

Bagan ini menggambarkan alur hubungan dari pengembangan media pembelajaran yang mendorong interaktivitas sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada bagian akhir, ditampilkan pula komponen hasil belajar dengan warna yang berbeda sebagai keterangan bahwa penilaian ini tidak meneliti hasil belajar secara langsung. Komponen tersebut hanya ditambahkan sebagai penanda bahwa secara teoritis, peningkatan motivasi belajar berpotensi

⁷⁵ Askori’, diwawancara oleh Penulis, 26 April 2025

memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar, namun hal tersebut berada di luar fokus penelitian ini.



BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan merupakan kerangka sistematis yang digunakan untuk menghasilkan produk melalui tahapan, komponen, dan hubungan perubahan yang terstruktur.⁷⁶

Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan campuran (*mixed method*) karena memadukan data kualitatif untuk uji produk melalui wawancara dan observasi selama proses pembelajaran dan data kuantitatif untuk mengukur peningkatan motivasi belajar melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa. Sugiyono menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Produk dalam penelitian RnD dapat berupa bahan pelatihan guru, materi ajar, media pembelajaran, perangkat evaluasi, dan system pengelolaan pembelajaran.⁷⁷ Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi *Khulafaur Rasyidin*. Produk ini dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran

⁷⁶ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025), 169.

⁷⁷ Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *METODE PENELITIAN RnD (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, CV. Literasi Nusantara Abadi, (Malang: 2022): 1-14.

khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Islamiyah Songgon.

Proses pengembangan produk dalam penelitian ini menerapkan model ADDIE. Model ini setiap tahapannya dilaksanakan terstruktur dan sistematis karna disertai revisi sebagai dasar penyempurnaan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan itu, keluaran dari suatu tahap merupakan masukan awal bagi tahap selanjutnya. Tahapan dalam model ADDIE meliputi *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).⁷⁸

Pemilihan model ADDIE dinilai paling tepat karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan saling terhubung.⁷⁹ Dibandingkan model lain seperti Borg & Gall, ASSURE, dan ARCS, ADDIE menawarkan keseimbangan antara kejelasan prosedur, kemudahan adaptasi, dan validasi produk.⁸⁰ Berdasarkan kondisi di MTs Islamiyah Songgon yang memiliki karakteristik religius dan sumber daya terbatas, struktur lima tahap model ADDIE sangat cocok untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis kebutuhan, merancang materi, mengembangkan media, menguji cobakan di kelas, serta melakukan evaluasi kuantitatif untuk mengukur peningkatan motivasi belajar.

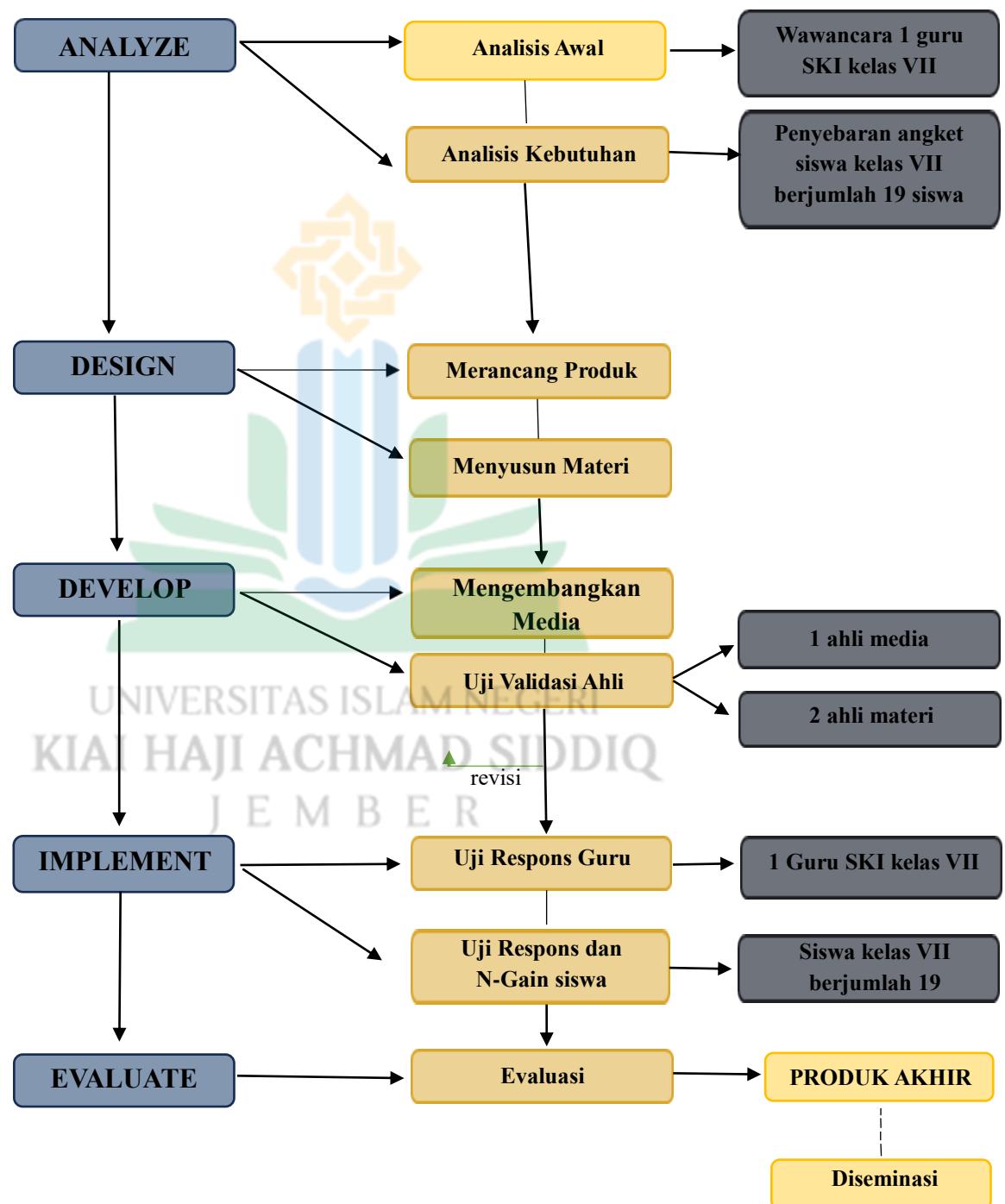
⁷⁸ Aminol Rosid Abdullah, *Pengembangan Bahan Ajar*, CV. Literasi Nusantara Abadi, (Malang: 2023): 69.

⁷⁹ Bulhayat et al., “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Model ADDIE di MTSN 1 Bangil.” *Jurnal Pendidikan Islam* 11, 2021.

⁸⁰ Meilani Safitri dan M. Ridwan Aziz. “ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, 2, 2022.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan tahapan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:



*Gambar 3. 1
Bagan Adaptasi Model Pengembangan ADDIE
di MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi*

Berikut catatan pada gambar:

1. Pada shape warna biru menunjukkan skema inti dari tahapan model ADDIE
2. Pada shape oren menunjukkan tahap pelaksanaan dari skema inti
3. Pada shape abu menunjukkan perincian dari pelaksanaan shape oren
4. Alur garis lurus berwarna hitam menunjukkan tahap alur inti
5. Alur garis lurus berwarna hijau menunjukkan tahap revisi

Berikut penjabaran tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

1. Analyze

Tahapan ini merupakan tahap berupa analisis dari objek yang akan diteliti mulai dari analisis mata pelajaran, analisis capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Tahap ini menjadi tahap pertimbangan awal sebelum melakukan tahapan selanjutnya dan menentukan secara pasti objek penelitian.⁸¹ Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi terkait produk yang akan dikembangkan. Pelaksanaannya diawali dengan wawancara awal dan menganalisis kebutuhan siswa. Adapun tahapan ini terbagi menjadi beberapa bagian:

a. Analisis awal

Tujuan analisis ini untuk mengetahui dan menemukan permasalahan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

⁸¹ Arya Wira Krisna et al., Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ di SMKN 7 Malang, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu komputer*, 1, 1, (2020): 1-17.

yang menjadi pembahasan. Pada tahapan ini, dilaksanakan wawancara dengan salah satu guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Islamiyah Songgon yang bertujuan agar dapat memperoleh informasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Isi dari wawancara tersebut seperti kurikulum yang digunakan, strategi dan media yang biasa digunakan pada proses pembelajaran, serta kendala dalam mengajar.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengkonfirmasi dan memperjelas permasalahan nyata yang diperoleh dari analisis awal melalui wawancara dengan guru. Setelah temuan pada tahap awal, peneliti melaksanakan analisis kebutuhan dengan menyebarluaskan angket kepada siswa kelas VII berjumlah 19 siswa dan melakukan wawancara mendalam pada dua siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Melalui analisis kebutuhan ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih faktual mengenai kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran.

2. *Design*

Tahapan ini dilakukan dengan memulai perancangan media yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan

siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, disiapkan instrumen yang disusun dengan mempertimbangkan aspek penilaian bahan ajar yaitu aspek kelayakan, bahasa, penyajian, dan kesesuaian dengan model pembelajaran.⁸²

a. Merancang Produk

Peneliti dapat menyusun garis besar media dengan penyusunan konsep media, materi, soal kuis, hingga tahapan pembuatan media dengan menggunakan aplikasi yang ditentukan. Penentuan animasi, editing, audio dan video menjadi bagian dari tahapan merancang produk.

b. Menyusun Materi

Tahapan ini merupakan tahapan dalam merancang materi yang ditetapkan. Materi yang ditetapkan pada tahap ini yakni *Khulafaur Rasyidin* sebagaimana hasil penerapan dari tahapan analisis. Materi disesuaikan dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan sekolah agar materi yang disusun selaras dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran.

3. *Develop*

Pengembangan atau *develop* merupakan proses mengubah rancangan dari tahapan desain menjadi nyata. Setelah mengembangkan media, media tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli materi dan ahli media. Dalam proses validasi, validator akan

⁸² Diana Rossa Martatiyana et al., Application of The ADDIE Model In Designing Digital Teaching Materials, *Journal of Education & Teaching Primary School Teachers*, 6, 1, (2023): 105-109.

menggunakan instrumen validitas yang telah dibuat sebelumnya dalam perencanaan. Validasi dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan berupa desain dan bagian lain dari media ajar sesuai kebutuhan. Validasi dilakukan sebagai tolak ukur untuk revisi perbaikan dan penyempurnaan pada produk media ajar.⁸³

a. Mengembangkan Media

Tahapan ini merupakan bagian proses merealisasikan rancangan media yang telah disusun dari tahapan desain. Pada tahapan ini, peneliti mulai mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan meperhatikan aspek isi materi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan pengguna. Setelah produk selesai, produk ini akan divalidasi oleh para ahli dan diuji respons kepada guru dan siswa.

b. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk. Mulai dari isi, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi ahli ini terdiri dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan produk, sehingga dapat di revisi sesuai dengan masukan para ahli.

⁸³ Diana Rossa Martatiyana et al., (2023): 105-109.

4. *Implementasi*

Pada tahapan ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi oleh para ahli terlebih dahulu diuji respons kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII. Uji respons guru dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta daya tarik media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil uji respons guru digunakan sebagai dasar untuk melakukan evaluasi dan penyempurnaan produk sebelum di uji coba kepada siswa.

Setelah melalui uji respons guru dan dilakukan perbaikan, media pembelajaran kemudian diuji respons kepada siswa kelas VII yang berjumlah 19 orang. Uji respons siswa dilakukan dengan menggunakan media secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah disusun.

Tujuan dari uji respons siswa ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti tidak membedakan antara uji coba skala kecil dan skala besar karena jumlah subjek penelitian yang terbatas. Oleh karena itu, seluruh siswa kelas VII dijadikan subjek uji coba.

5. *Evaluation*

Tahapan ini dapat diartikan dengan tahapan penilaian media yang dikembangkan. Penilaian produk dilakukan oleh para ahli. Tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media sehingga dapat direvisi dan disempurnakan. Setelah tahapan validasi para ahli kemudian menghasilkan sebuah produk. Kemudian tahapan selanjutnya yakni uji respon guru dan siswa. Sampai pada tahapan analisis data barulah produk dapat diketahui kelayakan dan validitas penggunanya.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk pengembangan perlu dilaksanakan guna mengetahui hasil dari produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan pada validator ahli, guru, dan siswa. Uji coba produk melalui tahapan sebagaimana berikut:

1. Tahapan Uji Validitas

Tahapan uji validitas ahli dilakukan kepada dosen ahli media dan materi pembelajaran. Tujuan tahapan ini agar mengetahui kekurangan produk sebelum diterapkan pada guru dan siswa.

2. Tahapan Uji Respons Guru

Tahapan uji respons guru dilakukan kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII MTs Islamiyah Songgon.

Tujuan tahapan ini untuk mengetahui kekurangan produk yang telah direvisi dari validator sebelum diterapkan pada siswa.

3. Tahapan Uji Respons Siswa

Tahapan uji respons siswa dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kekurangan produk yang telah dikembangkan. Subjek uji coba yakni siswa kelas VII berjumlah 19 siswa. Instrument yang digunakan berupa angket dan wawancara. Angket diberikan kepada seluruh 19 siswa untuk memperoleh data kuantitatif untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Selain itu wawancara juga dilakukan agar data yang diperoleh lebih akurat, tidak hanya bergantung pada hasil angket. Wawancara dilakukan menggunakan Teknik *purposive sampling*, yakni dengan pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu. Peneliti memilih 2 siswa yang aktif di kelas.

D. Desain Uji Coba

Pengembangan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pengujian hingga analisis data yang matang untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak. Maka desain uji coba diperlukan pada penelitian dan pengembangan ini meliputi:

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Hal ini untuk memastikan bahwa hasil produk tidak hanya menarik namun juga

dapat memenuhi kelayakan dari hasil validasi. Subjek uji coba meliputi:

a. Dosen

1) Ahli Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan validator ahli media yakni dosen dengan jenjang pendidikan minimal S2 yang memahami serta ahli di bidang media pembelajaran dan pernah mengampu mata kuliah produksi media pembelajaran atau pengembangan media pembelajaran. Ahli media pembelajaran yang dijadikan validator media pembelajaran berjumlah satu orang. Sehingga didapatkan subjek uji validator ahli media adalah Bapak Dr. Nurul Huda, S. Kom, M.Pd.I.

2) Ahli Materi

Kriteria pemilihan validator ahli materi yakni dosen program studi Pendidikan Agama Islam dengan jenjang pendidikan minimal S2 yang memahami indikator memahami materi PAI terutama materi *Khulafaur Rasyidin*. Ahli materi berperan sebagai validator materi berjumlah dua orang. Sehingga didapatkan subjek uji validator ahli materi adalah Bapak Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I. dan Bapak Bahrul Munib, S.H.i., M.Pd.I.

b. Guru

Guru Sejarah Kebudayaan Islam yang dipilih menjadi uji respons guru adalah guru aktif SKI di MTs Islamiyah Songgon dan minimal menempuh Pendidikan S1 berjumlah 1 orang. Sehingga didapatkan subjek uji respon guru adalah Bapak Askori, S.Pd.I.

c. Siswa

Subjek uji coba produk yakni siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon tahun pelajaran 2025-2026 untuk mendapat hasil respons penggunaan media dan mengukur perubahan motivasi belajar siswa.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. berikut penjabarannya:

a. Data Kualitatif (Deskriptif)

Data ini didapatkan dari hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam dan 2 siswa melalui teknik *purposive sampling*, masukan para validator ahli, uji respons guru dan uji respons siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif (Numerik)

Data ini diperoleh melalui angket penilaian para ahli, angket respons guru serta angket uji respons siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, data juga diperoleh melalui pelaksanaan uji pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan upaya peneliti dalam mengumpulkan data yang diperoleh dilapangan untuk mendapatkan data akurat. Teknik pengumpulan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data antara lain:⁸⁴

a. Observasi

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lokasi penelitian untuk menerapan produk yang dikembangkan. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa. Melalui teknik ini dapat diperoleh gambaran mengenai pembelajaran Sejarah

⁸⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025), 162.

Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin* kelas VII MTs Islamiyah Songgon tahun 2025 -2026.

Selain mengamati proses pembelajaran, observasi juga digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, bertanya saat pembelajaran, menanggapi pertanyaan, maupun berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

b. Angket

Instrumen yang digunakan adalah angket berskala likert yang berisikan pertanyaan yang dipilih jawaban salah satunya yang telah ditetapkan. Jawaban dapat dipilih dengan memberi satu tanda centang pada salah satu skor.

Pemberian skor 1 (sangat kurang), skor 2 (kurang), skor 3 (cukup), skor 4 (baik), skor 5 (sangat baik).

Angket diberikan kepada ketiga ahli, guru, dan siswa. Angket untuk para ahli digunakan sebagai pertimbangan perbaikan dalam mengembangkan produk. Angket untuk guru digunakan untuk mengetahui pendapat guru tentang hasil pengembangan media pembelajaran. Angket untuk siswa digunakan untuk mengetahui respons siswa setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif

dan mengukur motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah menggunakan media.

c. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dilakukan guna menemukan permasalahan dan juga untuk mengetahui hal-hal yang mendalam dari responden. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa baik sebelum penerapan media untuk mengetahui kondisi motivasi awal, maupun setelah penggunaan media untuk mengetahui perubahan motivasi belajar yang terjadi selama proses pembelajaran.

Wawancara kepada siswa dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan beberapa siswa secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam mengenai informasi motivasi belajar sebelum

dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Disini peneliti mengambil 2 siswa yang aktif dikelas.

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan observasi di tempat penelitian.

Melalui hasil dokumentasi hasil penelitian bisa lebih dipercaya apabila didalamnya terdapat foto ketika melakukan penelitian, terkhusus pada saat wawancara dan observasi. Alat yang digunakan untuk mengambil dokumentasi adalah kamera *handphone*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan guna mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Lembar yang diberikan merupakan lembar menggunakan skala *likert* dengan kriteria sebagai berikut:⁸⁵

Tabel 3. 1

Skala Penilaian Uji Validitas dan Uji Respons

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

⁸⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, 2025 ed. (Bandung: Alfabeta).

Teknik data meliputi analisis data kebutuhan siswa, analisis validasi para ahli, analisis respons guru dan analisis respons siswa. Seluruh proses dianalisis melalui dua pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed method*) sebagai berikut:

a. Analisis Kulitatif

Analisis ini digunakan untuk mengolah komentar dan masukan dari para validator, guru, dan siswa. Data berupa catatan dari kolom komentar angket dikumpulkan bersadarkan aspek desain, materi, dan prosedur kemudian disimpulkan untuk revisi produk.

b. Analisis Kuantitatif

1) Analisis Validitas

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk melalui uji validitas para ahli. Peneliti membuat angket lembar validasi, kemudian validator mengisi angket dengan memberi tanda centang pada kolom yang tersedia.

Rumusan penilaianya dengan menghitung persentase skor item untuk tiap respon terhadap setiap pertanyaan angket. Dapat dirumuskan sebagai berikut:⁸⁶

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

⁸⁶ Mohammad Raaffif William Sufa., “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), 70.

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban validator

Σx_1 : Jumlah total skor maksimal

Hasil perolehan skor nilai berdasarkan rumusan ini kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3. 2

Kriteria Nilai Validitas

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85-100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
65-84%	Valid	Tidak perlu revisi
45-64%	Cukup Valid	Revisi
0-44%	Kurang Valid	Revisi

2) Analisis Respons Guru dan Siswa

Analisis ini dilakukan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan dapat memotivasi belajar siswa atau tidak. Analisis ini diberikan kepada pengguna media yaitu guru dan siswa. Rumusan penilaian dengan menggunakan data angket respon guru dan siswa. Data ini kemudian dianalisis menggunakan skala *likert*. Dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

Σx : Jumlah total skor jawaban respons

Σx_1 : Jumlah total skor maksimal

Hasil perolehan skor nilai berdasarkan rumusan ini kemudian disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 3

Kriteria Nilai Respons Guru dan Siswa

Tingkat Pencapaian	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup baik
40-55%	Kurang baik
≤ 40	Sangat Kurang baik

3) Analisis Peningkatan Motivasi Belajar

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan. Data yang di analisis diperoleh dari skor angket respons siswa. Namun, diolah dengan tahapan sebagai berikut:⁸⁷

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

⁸⁷ Moh. Irma Sukarelawan et al., *N-Gain Vs Stacking (Analisis Perubahan, Abilitas Siswa dalam Desain, One Group Pretest- Posttest)*, Surya cahya, (2024): 10-11.

Keterangan:

Pretest: Angket sebelum menggunakan media pembelajaran

Posttest: Angket sesudah menggunakan media pembelajaran

Hasil perolehan skor *N-Gain* berdasarkan rumusan ini kemudian disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4

Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N- Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

*N-Gain= Gain Ternormalisasi

Tabel 3. 5

Kriteria penentuan tingkat motivasi belajar siswa

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak meningkatkan memotivasi
40 – 55	Kurang meningkatkan motivasi
56 – 75	Cukup meningkatkan motivasi
> 76	Efektif meningkatkan motivasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berisi materi *Khulafaur Rasyidin* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Produk pengembangan ini digunakan sebagai media pendukung siswa di MTs Islamiyah Songgon khususnya kelas VII. Penyajian data uji coba media *powerpoint* interaktif ini merujuk pada model penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), Evaluasi (*Evaluate*). Berikut penyajian data uji coba berdasarkan tahapan pengembangan *powerpoint* interaktif, yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan dua langkah penting sebelum mengembangkan produk media pembelajaran, yaitu analisis awal dan analisis kebutuhan siswa. Hasil dari dua langkah ini antara lain:

a. Analisis awal

Pada langkah ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara yang melibatkan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bapak Askori, untuk

mengetahui permasalahan dihadapi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, Bapak Askori menyampaikan:

“Motivasi belajar siswa masih rendah karena materi Sejarah Kebudayaan Islam cukup banyak, sementara dalam pembelajaran saya masih sering menggunakan metode ceramah”.⁸⁸

Beliau juga mengungkapkan adanya beberapa hambatan dalam proses pembelajaran, antara lain keterbatasan pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran, sarana pendukung yang masih minim, serta keterbatasan waktu untuk merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut disampaikan sebagai berikut:

“Selama ini saya jarang mendapatkan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran. Selain itu, sarana di sekolah juga terbatas, proyektor hanya satu dan waktu mengajar yang padat membuat saya kesulitan untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik”.⁸⁹

Terkait pengembangan media pembelajaran, Bapak Askori menyatakan ketertarikannya apabila pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*, dapat dikembangkan dalam bentuk video animasi. Hal tersebut disampaikan dalam wawancara sebagai berikut:

“Siswa masih banyak yang belum bisa menyebutkan tokoh-tokoh Islam, bahkan tahun wafatnya pun masih sering tertukar. Ketika ditanya tentang keteladanan para tokoh Islam juga belum mampu menjelaskan dengan baik. Menurut saya, jika materi *Khulafaur Rasyidin* dibuat dalam bentuk video animasi, siswa akan lebih tertarik dan lebih

⁸⁸Askori’, diwawancara oleh Penulis, 26 April 2025.

⁸⁹Askori’, diwawancara oleh Penulis, 26 April 2025.

mudah memahami materi, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga melihat visual yang bergerak.”⁹⁰

Namun, peneliti belum menyanggupi jika mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi karena keterbatasan kemampuan dalam pembuatan video animasi. Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang lebih sesuai dengan kemampuan peneliti serta kondisi pembelajaran di sekolah. Pemilihan media *powerpoint* interaktif ini juga mendapat persetujuan dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Bapak Qori, karena mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran angket kepada siswa kelas VII berjumlah 19 siswa dan melakukan wawancara mendalam pada dua siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Analisis ini bertujuan untuk mengkonfirmasi dan memperjelas permasalahan nyata yang diperoleh dari analisis awal melalui wawancara dengan guru. Melalui analisis kebutuhan ini, peneliti memperoleh gambaran yang lebih faktual mengenai kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran.

⁹⁰ Askori’, diwawancara oleh Penulis, 26 April 2025.

Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 84,21% siswa merasa bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan LKS, 94,73% menyatakan memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, dan 89,47% mengaku tertarik dan senang jika materi disajikan media yang menarik. Selain itu, 73,68% siswa sangat setuju apabila dikembangkan media digital pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi *Khulafaur Rasyidin*.⁹¹

Selain itu, hasil wawancara dengan dua siswa. Salah satu siswa menyatakan:

"Kalau pelajaran SKI biasanya hanya mendengarkan guru menjelaskan dan setelah itu mengerjakan LKS, jadi bosan dan gampang mengantuk".⁹²

Siswa lainnya juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media membuat materi SKI kurang menarik. Siswa tersebut menyatakan:

"Saya lebih suka kalau ada video animasi, karena kalau hanya dijelaskan guru susah dipahami dan kurang menarik".⁹³

2. Desain (*Design*)

Tahapan ini merupakan tindak lanjut setelah dilakukannya analisis awal dan analisis kebutuhan. Tahap ini mengarah pada analisa yang dilakukan berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara guru mata pelajaran SKI kelas VII dan siswa. Tahapan ini diurai dan dikembangkan sebagai berikut:

⁹¹ Hasil Analisis Kebutuhan Siswa kelas VII di Mts Islamiyah Songgon, 22 Juli 2025.

⁹² Tiatus Siyami, diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.

⁹³ Gayus Regan, diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.

a. Merancang Produk

Pada tahapan ini peneliti merancang produk dengan menentukan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan media pembelajaran berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi *Khulafaur Rasyidin*. Berikut tahapan desain produk:

- 1) Produk di desain menggunakan aplikasi *powerpoint*, lalu dijadikan aplikasi menggunakan *i spring suite* dan *web apk 2 build*.
- 2) Menambahkan kotak *start*.
- 3) Menambah *icon* petunjuk untuk menunjukkan petunjuk penggunaan.
- 4) Menambah *icon* profil untuk menunjukkan identitas pembuat.
- 5) Menambahkan *icon home* untuk kembali ke awal.
- 6) Menambahkan *icon* pendahuluan, materi, video, dan kuis untuk lanjut ke halaman setelahnya.
- 7) Menambah *icon* selanjutnya dan sebelumnya untuk ke halaman sebelum dan setelahnya.
- 8) Menambahkan *icon* masing-masing tokoh *Khulafaur Rasyidin* sebagai pilihan penentu halaman setelahnya.
- 9) Menambah *icon* putar untuk memutar video pembelajaran.
- 10) Menambah *icon back* untuk keluar dari kuis.

- 11) Menambah *icon* centang untuk jawaban kuis yang benar.
- 12) Menambah *icon* silang untuk jawaban kuis yang salah.
- 13) Menambah animasi *reward* untuk jawaban kuis yang benar.
- 14) Menambah animasi untuk jawaban kuis yang kurang tepat.

Berikut rancangan susunan media pembelajaran *powerpoint* interaktif:

- 1) Cover Media.
- 2) Petunjuk penggunaan.
- 3) Profil Pengembang.
- 4) Menu Utama (Materi, Video, Kuis).
- 5) Materi singkat tentang *Khulafaur Rasyidin*.
- 6) Menu pilihan materi.
- 7) Abu bakar Ash Shiddiq.
- 8) Umar bin Khattab.
- 9) Utsman bin Affan.
- 10) Ali bin Abi Thalib.
- 11) Menu pilihan video.
- 12) Abu bakar Ash Shiddiq.
- 13) Umar bin Khattab.
- 14) Utsman bin Affan.
- 15) Ali bin Abi Thalib.
- 16) Kuis.
- 17) LKPD.

b. Menyusun Materi

Pada tahapan ini peneliti menyusun materi yang ditetapkan dalam produk media pembelajaran yakni materi *Khulafaur Rasyidin* yang relevan dengan hasil wawancara guru dan analisis kebutuhan siswa. Adapun sub materi yang diberikan di dalam media pembelajaran antara lain: Biografi dan Pembaharuan Abu bakar Ash-Siddiq, Biografi dan Pembaharuan Umar bin Khattab, Biografi dan Pembaharuan Utsman bin Affan, dan Biografi dan Pembaharuan Ali bin Abi Tholib.

3. Pengembangan (*Develop*)

Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahapan design yakni merealisasikan perencanaan yang telah dirancang sehingga menjadi media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun uraian dari tahapan ini, yaitu:

a. Mengembangkan media

Peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain (*design*).

Adapun tampilan hasil dari pengembangan media, antara lain:

1) Cover/ Sampul

Pada tampilan awal, disajikan slide sampul/ cover yang memuat judul materi *Khulafaur Rasyidin*. Agar

tampilan lebih menarik, slide sampul dilengkapi dengan elemen navigasi berupa *hyperlink*. Terdapat tiga tombol utama yakni *start*, petunjuk penggunaan dan profil. Tombol start berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju menu utama saat di klik. Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk menampilkan panduan singkat mengenai cara mengoperasikan media seperti fungsi tombol dan berpindah slide. Tombol profil berfungsi menampilkan identitas pengembangan media.



Gambar 4. 1
Rancangan slide awal cover/ sampul

2) Profil Pengembang

Pada slide ini ditampilkan profil mengenai identitas pembuat media pembelajaran.



*Gambar 4. 2
Rancangan slide profil pengembangan*

3) Petunjuk penggunaan

Pada slide ini ditampilkan petunjuk penggunaan yang berfungsi memberikan panduan kepada pengguna dalam mengoprasikan media pembelajaran *powerpoint*. Slide ini beriki penjelasan singkat mengenai fungsi setiap tombol navigasi dan cara berpindah antar slide.

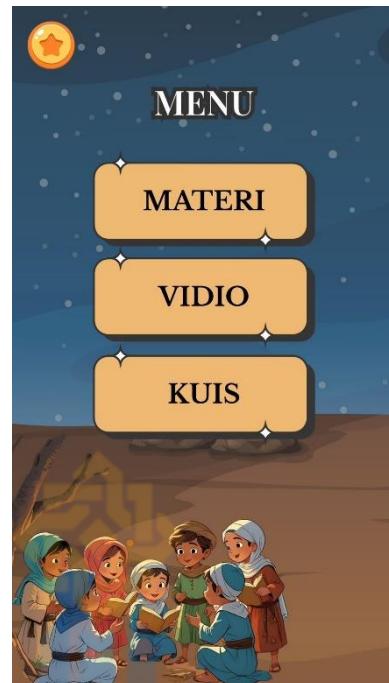


*Gambar 4. 3
Rancangan slide petunjuk penggunaan*

4) Menu Utama

Pada slide ini ditampilkan menu utama yang

berfungsi sebagai pusat navigasi dalam media pembelajaran. Slide ini berisi beberapa tombol *hyperlink* yang mengarahkan ke bagian tertentu seperti materi, video, dan kuis.



*Gambar 4. 4
Rancangan slide menu utama*

5) Materi *Khulafaur Rasyidin*

Pada slide ini ditampilkan materi pendahuluan tentang *Khulafaur Rasyidin* berfungsi memberi gambaran umum kepada pengguna mengenai *Khulafaur Rasyidin*.



Gambar 4. 5
Rancangan slide materi *Khulafaur Rasyidin*

6) Pilihan materi *Khulafaur Rasyidin*

Pada slide ini ditampilkan pilihan materi *Khulafaur Rasyidin* yang berfungsi sebagai halaman navigasi bagi pengguna untuk memilih tokoh *khalifah* yang ingin dipelajari. Slide ini memuat empat tombol utama yang masing-masing menampilkan nama tokoh *Khulafaur Rasyidin*.



Gambar 4. 6
Rancangan slide pilihan materi *Khulafaur Rasyidin*

7) Pilihan video *Khulafaur Rasyidin*

Pada slide ini ditampilkan pilihan video *Khulafaur Rasyidin* yang berfungsi memberikan pengalaman belajar menarik melalui tayangan video audio visual. Slide ini memuat beberapa tombol *hyperlink* yang mengarah pada video pembelajaran sesuai dengan tokoh *Khulafaur Rasyidin*.



Gambar 4. 7
Rancangan pilihan video *Khulafaur Rasyidin*

8) Materi tiap tokoh *Khulafaur Rasyidin*

Pada bagian ini ditampilkan materi utama mengenai masing-masing tokoh *Khulafaur Rasyidin*. Setiap tokoh disajikan dalam slide terpisah yang dapat diakses melalui tombol pilihan materi *Khulafaur Rasyidin* pada slide sebelumnya.



ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

Profil Singkat

- Nama lengkap: Abdullah bin Abi Quhafah (Usman) bin Amir bin Amru bin Ka'ab bin Sa'd bin Taim bin Murrah
- Nama Ayah: Abu Quhafah
- Nama Ibu: Ummu Khair Salma binti Shakhri bin Amir bin Ka'ab
- Kelahiran: Makkah, dua tahun setelah tahun gajah (+573 M)
- Gelar: Ash-Shiddiq (yang selalu membenarkan/mempercayai, terutama saat peristiwa isra' mi'raj)
- Sifat: baik, jujur, sabar, lemah lembut, setia dan dermawan
- Hubungan dengan nabi: Sahabat terdekat Rasulullah, mertua (Ayah dari Aisyah radhiyallahu 'anha, istri Nabi), dan orang dewasa pertama yang masuk Islam (As-Sabiqun Al-Awwalun).
- Perjalanan dakwah awal: Menggunakan hartanya untuk memerdekaan budak Muslim yang diskrim (seperti Bilal bin Rabah) dan menemani Nabi hijrah ke Madinah.



ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

Masa Kepemimpinan dan Krisis Awal

- Masa diangkat: 12 Rabiul Awal (Juni 632 M) setelah wafatnya Rasulullah Saw. Diangkat melalui Musyawarah di Saqifah Bani Sa'idah dan disahkan oleh kaum Muhaquirin dan Ansar
- Periode kepemimpinan: 2 tahun, 3 bulan, 11 hari (Juni 632 M – Agustus 634 M)
- Wafat: 21 Jumadil Akhir 13 H (22 Agustus 634 M), usia 63 tahun. Dimakamkan di samping makam Rasulullah Saw
- Krisis awal: Munculnya Nabi-nabi Palsu (seperti Musailamah al-Kazzab), Kaum Murtad (keluar Islam) di berbagai wilayah, Kelompok yang Menolak Membayar Zakat karena menganggap kewajiban zakat gugur setelah Nabi wafat
- Perjalanan kepemimpinan: Menjaga stabilitas agama dan negara di masa-masa awal, memimpin Perang Riddah, dan memulai ekspansi ke wilayah Syam (melawan Romawi)



ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

Prestasi, Analisis, dan Kebijakan

- Prestasi:** Memimpin Perang Riddah (Perang Melawan Kemuridan dan Penolak Zakat) untuk mempertahankan lima pilar Islam, termasuk kewajiban zakat, beliau juga mengumpulkan catatan dan hafalan Al-Qur'an dalam satu mushaf setelah banyak penghafal (para Huffazh) gugur dalam pertempuran, terutama Perang Yamamah melawan Musailamah al-Kazzab
- Analisis ketegasan prinsip:** Abu Bakar menunjukkan ketegasan prinsip dengan menyatakan bahwa zakat merupakan bagian tak terpisahkan dari Islam dan siapapun yang membedakannya antara shalat dan zakat akan diperangi. Keputusan ini menyelamatkan pilar ekonomi dan sosial Islam
- Kebijakan lain:** Mengirim Pasukan Usamah bin Zaid untuk memerangi Romawi, sebagai realisasi dari rencana yang telah disiapkan Rasulullah sebelum wafatnya



ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

Keteladanan

- Keteladanan utama: Keputusan Abu Bakar untuk mempertahankan prinsip kewajiban zakat meskipun resiko konflik besar, mengajarkan tentang integritas dan komitmen seorang pemimpin terhadap ajaran dasar, selain itu, beliau setia mendampingi Rasulullah Saw dalam suka dan duka. Mendermakan seluruh hartanya untuk kepentingan Islam tanpa ragu. Selalu membenarkan dan mempercayai perkataan Rasulullah Saw
- Pesan moral: Kepemimpinan Abu Bakar adalah contoh bagaimana iman yang kuat dan komitmen terhadap kebenaran menjadi dasar utama dalam menghadapi krisis terbesar negara



UMAR BIN KHATTAB

Profil Singkat

- Nama lengkap: Umar bin Al-Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Riyah bin Abdullah bin Qurth bin Razah bin Adi bin Ka'ab
- Nama Ayah: Al-Khattab bin Nufail
- Nama Ibu: Hantamah binti Hasyim
- Kelahiran: Mekkah, 18 tahun setelah Tahun Gajah (+584 M)
- Gelar: Al-Faruq (Pembeda antara yang haq dan yang batil)
- Sifat: Tegas, Berani, Keras, Adil, dan memiliki fisik yang kuat. Namun, setelah masuk Islam, ia menjadi sangat taat dan sangat rendah hati
- Hubungan dengan nabi: Sahabat Rasulullah, mertua (Ayah dari Hafshah radhiyallahu 'anha, salah satu istri Nabi), dan termasuk tokoh kuat yang keislamannya membawa perubahan besar bagi dakwah
- Perjalanan dakwah awal: Masuk Islam pada tahun ke 6 kenabian, yang menyebabkan umat Islam berani beribadah secara terang-terangan di Ka'bah. Ia menemani Nabi hijrah



UMAR BIN KHATTAB

Masa Kepemimpinan dan Ekspansi Besar

- Masa diangkat: Jumadil Akhir 13 H (Agustus 634 M). Diangkat berdasarkan penunjukan oleh Khalifah Abu Bakar dan disetujui oleh para sahabat
- Periode kepemimpinan: 10 tahun, 6 bulan, 4 hari (634 M – 644 M). Dikenal sebagai 'Era Penaklukan Besar' (Futuhat al-Islamiyah)
- Wafat: 26 Dzulhijjah 28 H (8 November 644 M), usia 60 tahun. Dibunuh oleh Abu Lu'lul'ah (Fairuz), seorang budak Persia, saat sedang memimpin salat Subuh. Dimakamkan di samping makam Rasulullah dan Abu Bakar
- Perjalanan kepemimpinan: Memimpin ekspansi wilayah Islam secara masif, menaklukkan dua imperium besar dunia saat itu: Persia (Sasanid) dan Romawi Timur (Bizantium)
- Wilayah Penaklukan: Menguasai Syam (Suriah, Yordania, Palestina), Mesir, hingga Persia (Irak dan Iran)

UMAR BIN KHATTAB

Prestasi dan Kebijakan Administrasi

- Prestasi: Mendirikan Diwan (Departemen) untuk mengatur keuangan negara (Baitul Mal), angkatan perang, dan surat menyurat. Membagi wilayah Islam menjadi beberapa provinsi dan menunjuk Gubernur (Wali) yang ketat pengawasannya. Menetapkan dimulainya Kalender Islam (Hijriyah), berdasarkan peristiwa Hijrah Nabi dari Mekkah ke Madinah. Selain itu, beliau juga mendirikan kota-kota militer strategis seperti Kufah dan Basrah di Irak, serta Fustat di Mesir. Pembangunan fasilitas umum seperti Masjid, jalan, bendungan, dan irigasi.
- Analisis keunggulan: Umar dikenal dengan keadilannya (dikenal sebagai Amirul Mu'minin yang adil). Ia menerapkan prinsip 'tanggung jawab negara' terhadap kesejahteraan rakyat, termasuk non-muslim.
- Kebijakan lain: Memberlakukan sistem gaji dan pensiun bagi tentara dan keluarga yang gugur di medan perang.

UMAR BIN KHATTAB

Keteladanan

- Keteladanan: Umar sangat menjunjung tinggi keadilan, bahkan terhadap diri dan keluarganya. Ia dikenal sering menyamar di malam hari untuk mengawasi kondisi rakyatnya secara langsung. Meskipun memimpin imperium terluas, Umar hidup dalam kesederhanaan ekstrem (pakaian tambalan, tidur di lantai masjid). Ia menolak kemewahan dunia.
- Analisis Kepemimpinan: Kepemimpinan Umar menunjukkan efektivitas dan visi jauh ke depan dalam membangun sistem negara modern, bahkan ketika negara tersebut sedang mengalami eksansi tercepat dalam sejarah.
- Pesan moral: Kepemimpinan Umar mengajarkan bahwa kekuatan sejati seorang pemimpin terletak pada keberanian membela kebenaran dan keadilan serta kerendahan hati di hadapan Tuhan dan rakyatnya.

UTSMAN BIN AFFAN

Profil Singkat

- Nama lengkap: Usman bin Affan bin Abi Al-Ash Manaf
- Nama Ayah: Affan bin Abi Al-Ash
- Nama Ibu: Arwa binti Kuriz bin Rabi'ah
- Kelahiran: Mekkah, 6 tahun setelah Tahun Gajah (576 M)
- Gelar: Dzun-Nurain (Pemilik Dua Cahaya), karena memiliki dua putri Rasulullah Saw yaitu Ruqayyah dan Ummu Kulthum
- Sifat: Sangat Pemalu, Lemah Lembut, Dermawan, dan memiliki akhlak yang mulia. Beliau adalah seorang pedagang kaya dan terpandang.
- Hubungan dengan nabi: Sahabat terdekat Rasulullah dan dua kali menjadi menantu Rasulullah (dua kali menikah dengan putri Nabil). Termasuk As-Sabiqun Al-Awwal (orang yang pertama masuk Islam).
- Perjalanan dakwah awal: Masuk Islam atas ajakan Abu Bakar Ash-Shiddiq. Beliau ikut Hijrah ke Habasyah (Ethiopia) dan Madinah. Beliau dikenal selalu mendermadakan hartanya untuk kepentingan Islam.

UTSMAN BIN AFFAN

Masa Eksplorasi dan Kepemimpinan

- Masa diangkat: Awal Muharram 24 H (November 644 M). Diangkat melalui musyawarah Ahlu al-Halli wa al-'Adqi (Dewan Syura Enam Orang) yang dibentuk oleh Umar bin Khattab sebelum wafat, dengan Abdullah bin Auf sebagai pemegang suara penentu.
- Periode kepemimpinan: 12 tahun (644 M - 656 M). Merupakan periode kepemimpinan terpanjang dari Khulafaur Rasyidin.
- Wafat: 18 Dzulhijjah 35 H (Juni 656 M), usia 80 tahun. Wafat karena dibunuh oleh kaum pemberontak (khawarij) di rumahnya sendiri saat sedang membaca Al-Qur'an.
- Perjalanan kepemimpinan: Masa kepemimpinannya dibagi menjadi dua periode: enam tahun stabilitas dan eksplorasi; enam tahun kedua munculnya fitnah dan pemberontakan.
- Wilayah Eksplorasi: Melanjutkan penaklukan ke wilayah Afrika Utara, Siprus, dan sebagian besar Asia Tengah (Transoxiana).

UTSMAN BIN AFFAN

Keteladanan

- Keteladanan: Beliau telah menyumbangkan harta yang tak terhitung jumlahnya (misalnya, untuk peralatan Perang Tabuk, Sumur Raumah, dan perluasan masjid). Beliau juga menunjukkan kesabaran yang luar biasa di akhir masa kepemimpinannya ketika menghadapi kaum pemberontak. Beliau memilih untuk tidak menumpahkan darah umat Islam, bahkan darahnya sendiri, demi menghindari perang saudara yang lebih besar.
- Analisis Kepemimpinan: Kepemimpinan Usman berhasil mencapai puncak eksplorasi wilayah dan menyematkan Al-Qur'an dari perbedaan penulisan, tetapi pada akhirnya harus gugur sebagai syuhada karena fitnah internal.
- Pesan moral: Kepemimpinan Usman mengajarkan bahwa integritas dan pengorbanan seorang pemimpin adalah kunci. Usman bin Affan menjadi warisan abadi yang menyatakan umat Islam hingga hari kiamat.



Gambar 4. 8
Rancangan slide materi tiap tokoh Khulafaur Rasyidin

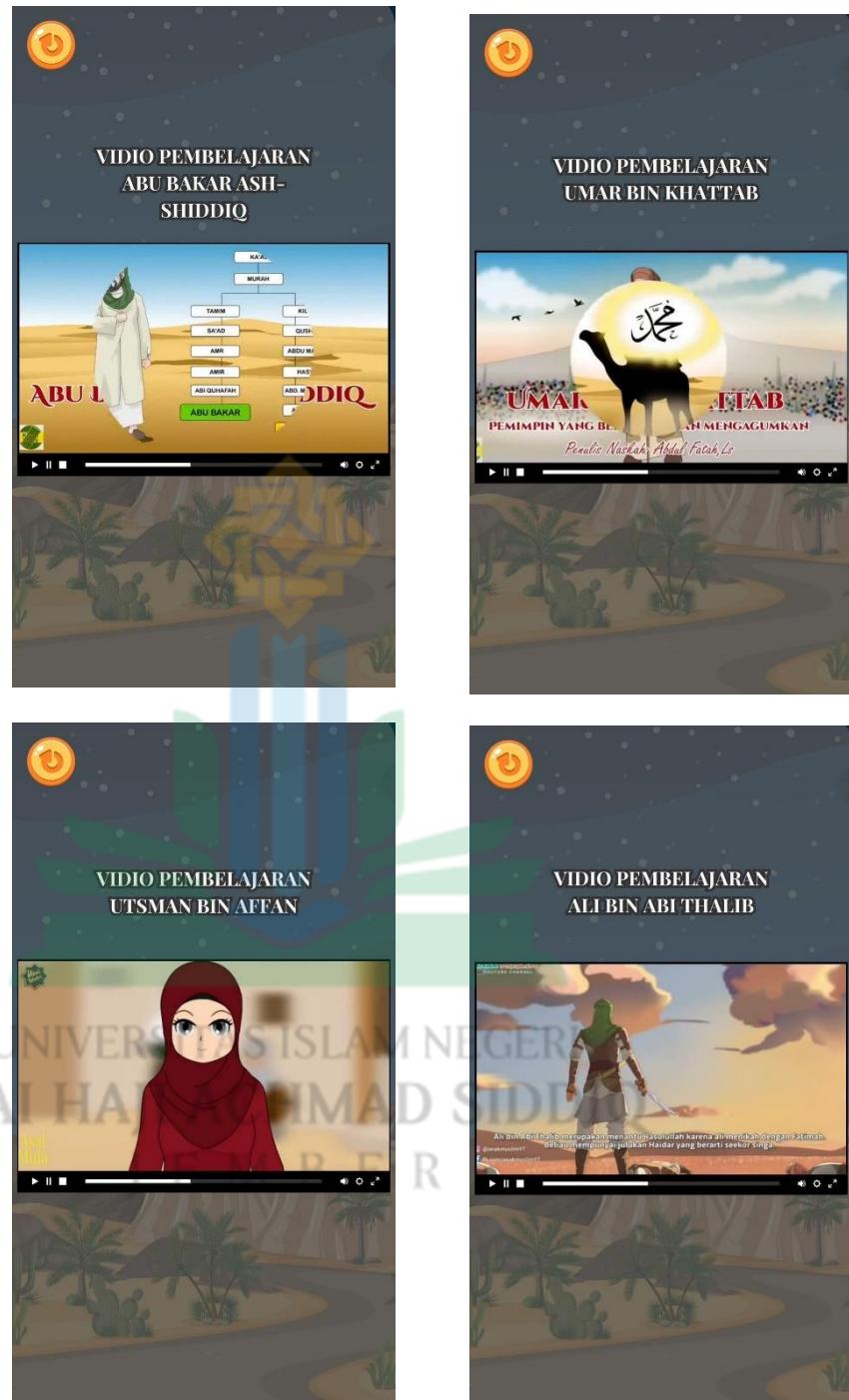
9) Video tiap tokoh Khulafaur Rasyidin

Pada bagian ini disajikan video pembelajaran untuk

setiap tokoh *Khulafaur Rasyidin*. Setiap slide video dapat diakses melalui tombol pilihan video pada menu utama.

Adapun link video pada tiap *khalifah*, yakni:

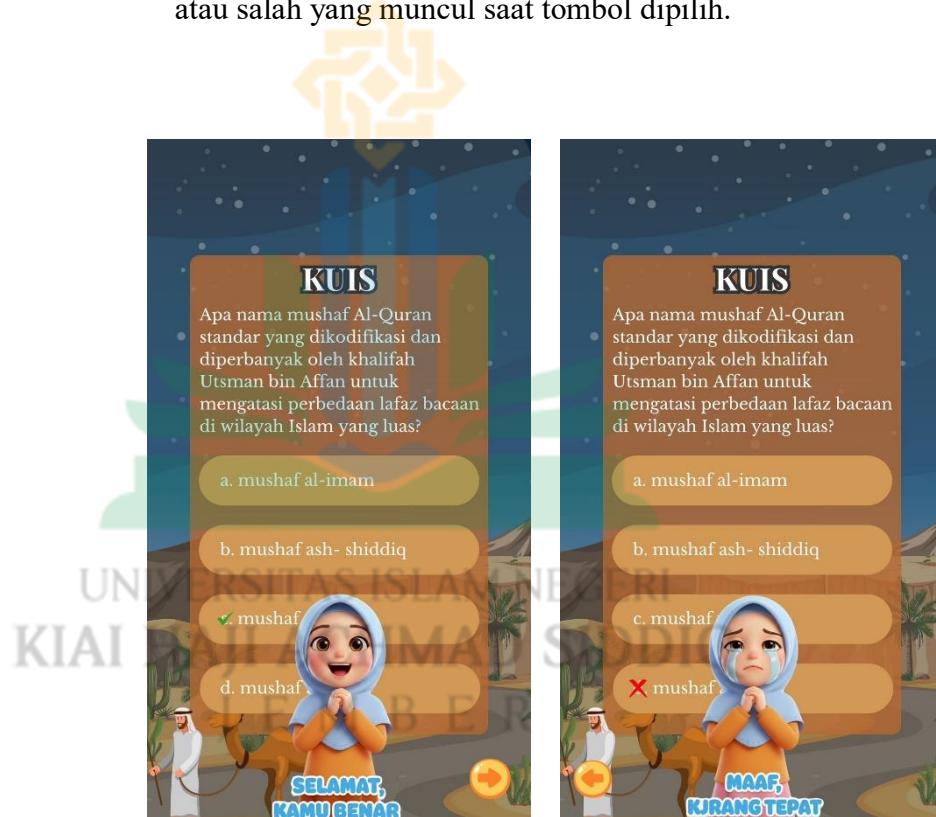
- Abu Bakar Ash Shiddiq: <https://youtu.be/-RVXQ34keKE>
- Umar bin Khattab : <https://youtu.be/4bGjd6E6pCk>
- Utsman bin Affan : <https://youtu.be/BPViuU0YHf0>
- Ali bin Abi Thalib : <https://youtu.be/0GjwT5z4JQg>



Gambar 4. 9
Rancangan slide video tiap tokoh *Khulafaur Rasyidin*

10) Kuis

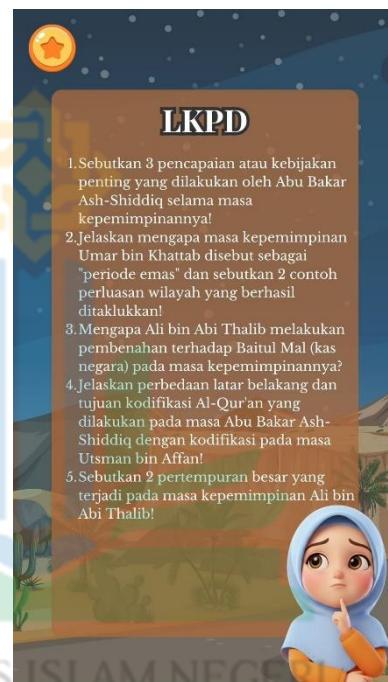
Pada bagian ini disajikan slide kuis interaktif yang berfungsi mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari materi *Khulafaur Rasyidin*. Slide kuis dirancang menggunakan tampilan *hyperlink* dan animasi. Setiap pertanyaan disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan jawabannya memiliki umpan balik otomatis berupa benar atau salah yang muncul saat tombol dipilih.



Gambar 4. 10
Rancangan slide kuis

11) LKPD

Pada bagian ini ditampilkan slide LKPD (Lembar Kerja Siswa) yang berfungsi melatih kemampuan berfikir kritis dan pemahaman siswa terhadap materi *Khulafaur Rasyidin*.



Gambar 4. 11
Rancangan slide LKPD

b. Uji Validasi Ahli

Uji validitas dilakukan oleh tiga ahli, yaitu satu ahli media dan dua ahli materi. Instrumen validasi menggunakan skala *likert* yang memiliki 5 alternatif jawaban. Instrumen angket validasi ahli media berisi 16 pertanyaan yang dijawab dengan mengisi tanda

centang pada kolom nilai skala *likert*. Adapun validator dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Validator dalam Penelitian dan Pengembangan

Validator Ahli		
Validator Ahli Media Pembelajaran	Media	1. Dr. Nurul Huda, S. Kom, M.Pd.I
Validator Ahli Materi		1. Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I. 2. Bahrul Munib, S.H.i., M.Pd.I,

1) Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validator ahli media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Nurul Huda, S. Kom, M.Pd.I selaku dosen FTIK yang mengampu dalam pembelajaran berbasis IT. Ahli media pembelajaran melakukan uji validitas dengan menganalisis aspek relevansi, kualitas, dan tampilan. Instrumen angket validasi ahli media berisi 15 pertanyaan yang dijawab dengan mengisi tanda centang pada kolom nilai skala *likert* 1-5. Instrumen validasi ahli media tertera pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Butir
1	Relevansi	3
2	Kualitas	6
3	Tampilan	6
Total Butir Soal		15

Tabel 4. 3
Hasil Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
A RELEVANSI		
1.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan karakteristik siswa	4
3.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai sumber belajar	4
B KUALITAS		
4.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	5
5.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam menarik perhatian siswa	5
6.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk menciptakan rasa senang siswa	5
7.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai stimulus belajar	4
8.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi	5
9.	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	5
C TAMPILAN		
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan pada <i>powerpoint</i> interaktif	5
11.	Kejelasan teks yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	3
12.	Ketepatan tampilan media <i>powerpoint</i> interaktif	5
13.	Daya dukung warna pada media <i>powerpoint</i> interaktif	4
14.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan teks	4
15.	Penyajian slide yang dapat menarik perhatian siswa	5

Skor Jawaban Validator	67
Total skor Maksimal = 15 x 5	75
Presentase Kelayakan = $\frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$	89%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, diperoleh presentase kelayakan sebesar 89%. Mengacu pada tabel 4.3, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” karena berada dalam rentang nilai validasi 85% hingga 100%. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I. selaku dosen FUAH dan Bapak Bahrul Munib, S.H.i.,M.Pd.I selaku dosen PAI yang sama-sama mempunyai dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya dalam materi *Khulafaur Rasyidin*. Ahli materi melakukan uji dengan melihat dan menganalisis aspek relevansi, keakuratan materi dan penyajian materi. Instrumen angket validasi ahli materi berisi 10 pertanyaan yang dijawab dengan mengisi tanda centang pada kolom nilai skala *likert* 1-5. Instrumen validasi materi sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Butir
1	Relevansi	3
2	Keakuratan Materi	3
3	Penyajian	4
Total Butir Soal		10

Tabel 4. 5
Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan	
		V1	V2
A RELEVANSI			
1.	Jabaran materi disajikan secara lengkap dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa	5	4
2.	Jabaran materi membantu siswa memahami materi pembelajaran	4	4
3.	Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP	5	4
B KEAKURATAN MATERI			
4.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli <i>Khulafaur Rasyidin</i>	5	5
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan <i>Khulafaur Rasyidin</i>	5	5
6.	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	4
C PENYAJIAN			
7.	Kecocokan antara isi materi dengan animasi yang terdapat dalam <i>powerpoint</i> interaktif	3	4
8.	Materi disajikan secara berurutan	5	5
9.	Materi disajikan mengikuti urutan dari yang mudah ke sulit	3	3
10.	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk mendalami materi secara lengkap	5	5
Skor Jawaban Validator		45	43

Total skor Maksimal = 10 x 5	50	
Presentase Kelayakan = $\frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$	90%	86%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran, diperoleh presentase kelayakan dari validator pertama sebesar 90% sedangkan validator kedua memberikan penilaian sebesar 86%. Hal ini sesuai dengan tabel 4.5, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini termasuk dalam kategori “Sangat Valid” karena berada dalam rentang nilai validasi 85% hingga 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah produk media pembelajaran divalidasi oleh para ahli, hasil penilaianannya dihitung rata-ratanya untuk memperoleh satu skor kelayakan akhir. Skor tersebut disajikan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4. 6

Hasil Validitas oleh Para Validator Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria	Presentase Total
1.	Ahli Media Pembelajaran	89%	Sangat Valid	88,33%
2.	Ahli Materi I	90%	Sangat Valid	
3.	Ahli Materi II	86%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil penilaian dari para validator, diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,33%. Jika disesuaikan

dengan kriteria validitas media, nilai ini berada pada rentang 85% hingga 100% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dengan demikian, media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji respons guru dan siswa.

3) Uji Respons Guru

Uji respons guru dilakukan oleh Bapak Askori, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Islamiyah Songgon. Guru SKI melakukan uji respons dengan menganalisis aspek materi, desain, bahasa dan kemanfaatan media. Instrumen angket uji respons guru berisi 16 pertanyaan yang dijawab dengan mengisi tanda centang pada kolom nilai skala *likert* 1-5. Instrumen uji respons guru tertera pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

Instrumen Uji Respons Guru

No	Aspek	Butir
1	Materi	4
2	Bahasa	5
3	Desain Media	4
4	Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan	3
Total Butir Soal		16

Tabel 4. 8
Hasil Uji Respons Guru

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
A	MATERI	
1.	Kelengkapan materi yang relevan dengan TP	4
2.	Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan	4
3.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli <i>Khulafaur Rasyidin</i>	5
4	Materi disajikan secara berurutan sehingga memudahkan saya memahamkan materi kepada siswa dari sederhana ke kompleks	5
B	BAHASA	
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD	5
6	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif	4
7	Saya mudah memahami kalimat yang digunakan karena bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami	5
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/ siswa sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/ siswa	5
9	Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya	5
C	DESAIN MEDIA	
10	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi dan video yang disajikan	4
11	Kemenarikan variasi warna yang ditampilkan	4
12	Judul tampilan jelas sehingga saya dapat menggambarkan isi <i>powerpoint</i> interaktif secara garis besar	5
13	Jenis <i>font</i> yang digunakan menarik dan terbaca	4

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
D	KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN	
14	<i>Powerpoint</i> interaktif mudah di implementasikan pada pembelajaran	5
15	<i>Powerpoint</i> interaktif dapat digunakan di luar jam sekolah tanpa pendamping guru secara langsung	5
16	<i>Powerpoint</i> interaktif membantu siswa dalam memahami materi	5
Skor Jawaban Respons		74
Total skor Maksimal = 16 x 5		80
Presentase $= \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$		92%

Berdasarkan hasil respons guru, diperoleh persentase kelayakan sebesar 92%. Merujuk pada tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, nilai tersebut menunjukkan kategori “Sangat Baik/ Layak” karena berada pada rentang 80% hingga 100%. Oleh karena itu, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran dan dinilai efektif dalam membantu penyampaian materi di kelas.

4. Implementasi (*Implement*)

Tahapan ini merupakan proses penerapan produk media dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan ini merupakan tahap lanjutan setelah selesainya proses pengembangan (*develop*). Tujuan dari penerapan media ini untuk mengukur efektivitas media

pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media tersebut, peneliti melakukan uji respons guru terlebih dahulu sebelum diujikan pada siswa. Uji respons guru dilakukan oleh Bapak Askori, S.Pd.I selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VII di MTs Islamiyah Songgon. Guru SKI melakukan uji respons dengan menganalisis aspek materi, desain, bahasa dan kemanfaatan media. Instrumen angket uji respons guru berisi 16 pertanyaan yang dijawab dengan mengisi tanda centang pada kolom nilai skala *likert* 1-5. Instrumen uji respons guru tertera pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Instrumen Uji Respons Guru

No	Aspek	Butir
1	Materi	4
2	Bahasa	5
3	Desain Media	4
4	Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan	3
Total Butir Soal		16

Tabel 4. 10
Hasil Uji Respons Guru

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
A	MATERI	
1.	Kelengkapan materi yang relevan dengan TP	4

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
2.	Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan	4
3.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli <i>Khulafaur Rasyidin</i>	5
4	Materi disajikan secara berurutan sehingga memudahkan saya memahamkan materi kepada siswa dari sederhana ke kompleks	5
B BAHASA		
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD	5
6	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif	4
7	Saya mudah memahami kalimat yang digunakan karena bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami	5
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/ siswa sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/ siswa	5
9	Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya	5
C DESAIN MEDIA		
10	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi dan video yang disajikan	4
11	Kemenarikan B variasi R warna yang ditampilkan	4
12	Judul tampilan jelas sehingga saya dapat menggambarkan isi <i>powerpoint</i> interaktif secara garis besar	5
13	Jenis <i>font</i> yang digunakan menarik dan terbaca	4
D KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN		
14	<i>Powerpoint</i> interaktif mudah diimplementasikan pada pembelajaran	5
15	<i>Powerpoint</i> interaktif dapat digunakan di luar jam sekolah tanpa pendamping guru secara langsung	5

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan
16	<i>Powerpoint</i> interaktif membantu siswa dalam memahami materi	5
	Skor Jawaban Respons	74
	Total skor Maksimal = 16 x 5	80
	Presentase $= \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$	92%

Berdasarkan hasil respons guru, diperoleh persentase kelayakan sebesar 92%. Merujuk pada tabel kriteria kelayakan media pembelajaran, nilai tersebut menunjukkan kategori “Sangat Baik/ Layak” karena berada pada rentang 80% hingga 100%. Oleh karena itu, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran dan dinilai efektif dalam membantu penyampaian materi di kelas.

Setelah uji respons guru, media akan di uji respons pada siswa menggunakan angket respons siswa terkait media yang digunakan dan uji *pre-test post-test* kepada 19 siswa kelas VII terkait motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan pada tahap ini berupa angket motivasi belajar siswa dengan 12 pertanyaan dan respons siswa terkait produk dengan 10 pertanyaan skala *likert* 1-5. Hasil dari tahapan ini disajikan sebagai berikut:

a. *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test dilakukan sebelum penggunaan media dengan menyebar angket untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa awal sebelum ada media. Sedangkan *Post-test* diberikan setelah media diterapkan menggunakan instrumen angket yang sama untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Adapun instrumen *pre-test* dan *post-test* tertera pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4. 11
Instrumen Uji Pretest dan Posttest

No	Aspek	Butir
1	Minat Belajar	4
2	Dorongan Berprestasi	4
3	Ketekunan	4
Total Butir Soal		12

Tabel 4. 12
Instrumen Soal Uji Pretest dan Posttest

No.	Aspek yang dinilai
A	MINAT BELAJAR
1.	Saya senang mempelajari kisah <i>Khulafaur Rasyidin</i>
2.	Materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> membuat saya ingin tahu lebih banyak
3.	Saya merasa gembira saat guru menjelaskan sejarah para <i>khalifah</i>
4.	Saya ingin mengikuti semua pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan semangat
B	DORONGAN BERPRESTASI
5.	Saya termotivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam agar mendapat nilai baik
6.	Saya ingin memahami materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> dengan baik

No.	Aspek yang dinilai
7.	Saya berusaha aktif dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam
8.	Saya ingin bisa menjelaskan materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> kepada teman
C	KETEKUNAN
9.	Saya tetap belajar meskipun materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sulit
10.	Saya sering mencari informasi/ materi tambahan tentang <i>Khulafaur Rasyidin</i>
11.	Saya menyelesaikan tugas Sejarah Kebudayaan Islam tepat waktu
12.	Saya berinisiatif bertanya kepada guru jika belum memahami materi

Tabel 4. 13
Hasil Uji Pretest dan Posttest

No	Siswa/ 19 siswa	Presentase		N-Gain	Kriteria Peningkatan
		Pre-test	Post-test		
1	Area Dwi Andika	45	56	0,73	Tinggi
2	Azka Putra Nur Hakim	43	53	0,58	Sedang
3	Dhyandra Alvien Pratama	37	54	0,73	Tinggi
4	Gayus Regen Alaxano	35	53	0,72	Tinggi
5	Havier Zannetti Junior	41	51	0,52	Sedang
6	Ilham Hakiki	42	54	0,66	Sedang
7	Luis Adittyta Cipta	36	57	0,87	Tinggi
8	Luluk Mujayani	48	60	1	Tinggi

No	Siswa/ 19 siswa	Presentase		N-Gain	Kriteria Peningkatan
		Pre-test	Post-test		
9	M.Abrar darraz Rayyan	31	53	0,75	Tinggi
10	Moch. Fadilla Nur Pratama	33	50	0,62	Sedang
11	Moh. Miftahul Arifin Asof	43	50	0,41	Sedang
12	Muhammad Gilang Adipratama	42	52	0,55	Sedang
13	Muhamat Febri Setyawan	29	52	0,74	Tinggi
14	Nova Ede Wardani	45	50	0,33	Sedang
15	Putu Ayu Anindita	47	48	0,076	Rendah
16	Rizqi Nuril Hidayat	30	49	0,63	Sedang
17	Tiatus Siyami	53	60	1	Tinggi
18	Yuri Adi Prastio	48	60	1	Tinggi
19	Ainun Desta Anggraini	48	60	1	Tinggi
RATA – RATA		40,84	53,78	0,68	Sedang
MAKS IDEAL		60			

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada 19 siswa, diperoleh nilai peningkatan yang bervariasi pada tiap siswa. Terdapat siswa yang mengalami peningkatan dalam kategori tinggi, sedang, bahkan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa respons dan kemampuan setiap siswa dalam memahami materi

setelah penggunaan media memiliki perbedaan yang cukup beragam.

Secara keseluruhan, nilai *N-Gain* sebesar 0,68 masuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap peningkatan pemahaman siswa meskipun belum mencapai kategori peningkatan tinggi. Kategori sedang ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam memahami materi lebih baik setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, namun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan tambahan.

b. Uji respons siswa

Adapun instrumen respons siswa tertera pada tabel 4.12 sebagai berikut:

Tabel 4. 14
Instrumen Uji Respons Siswa

No	Aspek	Butir
1	Materi	2
2	Kemenarikan Media	6
3	Manfaat dan Kemudahan Penggunaan	2
Total Butir Soal		10

Tabel 4. 15
Hasil Uji Respons Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai	Perolehan Siswa/ 19 Siswa	Presentase
A	MATERI			
1	Penggunaan bahasa memudahkan saya memahami materi pembelajaran	1	-	-
		2	-	-
		3	4	21,05%
		4	11	57,89%
		5	4	21,05%
2	Uraian materi yang disajikan sesuai dan memenuhi TP dan KKTP	1	-	-
		2	1	5,26%
		3	3	15,78%
		4	7	36,84%
		5	8	42,10%
B	KEMENARIKAN MEDIA			
3	<i>Background powerpoint</i> digital menarik	1	-	-
		2	-	-
		3	6	31,57%
		4	4	21,05%
		5	9	47,36%
4	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi, kuis, dan video pembelajaran yang disajikan	1	-	-
		2	-	-
		3	1	5,26%
		4	10	52,63%
		5	8	42,10%
5	Animasi pada <i>powerpoint</i> interaktif tidak berlebihan	1	-	-
		2	-	-
		3	4	21,05%
		4	7	36,84%
		5	8	42,10%
6	Penyajian <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan	1	-	-
		2	-	-
		3	2	10,52%
		4	10	52,63%
		5	7	36,84%
7	Penyajian <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan	1	-	-
		2	-	-
		3	1	5,26%
		4	10	52,63%

		5	8	42,10%	
8	Bahasa yang digunakan sederhana sehingga saya tertarik untuk mempelajari hingga selesai	1	-	-	
		2	-	-	
		3	2	10,52%	
		4	8	42,10%	
		5	9	47,36%	
C	MANFAAT DAN KEMUDAHAN MEDIA				
9	Memudahkan saya memahami materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	1	-	-	
		2	1	5,26%	
		3	4	21,05%	
		4	8	42,10%	
		5	6	31,57%	
10	Saya dapat menggunakan media powerpoint interaktif untuk belajar mandiri di rumah	1	-	-	
		2	-	-	
		3	1	5,26%	
		4	8	42,10%	
		5	10	52,63%	
Skor Jawaban Respons		805			
Total skor Maksimal = 10 x 5 = 50 x 19 siswa		950			
Presentase $= \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$		84,74%			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAIYAHMAD SIDDIQ
BERDASARKAN HASIL RESPON SISWA, DIPEROLEH PERSENTASE KELAYAKAN SEBESAR 84,74%. MERUJUK PADA TABEL Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran, nilai tersebut menunjukkan kategori Sangat Baik karena berada pada rentang 80% hingga 100%. Oleh karena itu, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan efektif dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli media dan ahli materi, termasuk masukan dan saran dari para validator terkait tampilan, isi materi, dan keefektifan media yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*.

Pada model ADDIE, tahap evaluasi mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada proses pengembangan produk untuk mengidentifikasi kekurangan media dan memperbaikinya sebelum produk di uji cobakan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah produk selesai direvisi untuk menilai tingkat kelayakan media secara keseluruhan. Melalui kedua evaluasi ini, pengembangan produk dapat dipastikan benar-benar memenuhi standar pedagogis, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.⁹⁴

B. Analisis Data

Produk yang telah di validasi dan diuji coba kepada siswa kemudian dianalisis sehingga menghasilkan data mengenai penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Temuan hasil penerapan produk disajikan pada bagian analisis data. Proses validasi media *powerpoint* interaktif dilakukan oleh satu ahli media pembelajaran, dua ahli materi, uji

⁹⁴ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan research and Development, 2025 ed. (Bandung: Alfabeta)

respons guru dan siswa. Peneliti juga mengukur motivasi belajar siswa dengan melakukan perbandingan skor *pre-test* dan *post test* motivasi belajar siswa setelah menggunakan media.

1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Hasil pengumpulan data validator ahli media pembelajaran disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 4.3. Berdasarkan hasil validasi media, diperoleh nilai presentase kelayakan sebesar 89% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.

Validator ahli media menyatakan bahwa *powerpoint* interaktif ini sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran modern karena mampu menggabungkan unsur teks, animasi, dan video. Media ini juga relevan dengan tujuan pembelajaran serta mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Tampilan desainnya menarik, navigasi antar slide berjalan melalui fitur *hyperlink*.

Selain itu, validator juga memberikan masukan agar pada bagian kuis ditambahkan fitur *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya. Saran ini diberikan agar guru/ siswa dapat keluar dari bagian kuis dengan lebih mudah tanpa harus menutup keseluruhan media pembelajaran. Oleh karena itu, hasil validasi ini menegaskan

bahwa *powerpoint* interaktif layak digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon.

2. Analisis Data Validasi Materi

Hasil pengumpulan data validator ahli materi pembelajaran disajikan dalam bentuk presentase pada tabel 4.5. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran, diperoleh nilai presentase kelayakan sebesar 90% dari validator pertama dan 86% dari validator kedua. Keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek relevansi, keakuratan materi, dan penyajian dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*.

Menurut validator materi, *powerpoint* interaktif telah menyajikan materi tentang *Khulafaur Rasyidin* secara runtut, jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Uraian materi mengenai kepemimpinan Abu-Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib disusun secara sistematis disertai dengan penjelasan yang mudah dipahami siswa. Penyajian materi dibuat ringkas namun padat, dengan tambahan animasi dan video pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman terhadap peristiwa sejarah dan nilai-nilai kepemimpinan para khalifah.

Selain itu, validator juga memberi masukan agar ditambahkan materi mengenai anak dari para khalifah sebagai pelengkap

pemahaman siswa terhadap kehidupan para *Khulafaur Rasyidin*. Selain itu, validator juga menyarankan agar tampilan wajah para khalifah dalam media dibuat datar agar siswa tidak beranggapan wajah tokoh-tokoh khalifat benar seperti yang ditampilkan dalam media. Oleh karena itu, hasil validasi ini menegaskan bahwa *powerpoint* interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran karena tidak hanya menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami, tetapi juga mendukung terciptanya proses belajar aktif dan bermakna bagi siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon.

3. Analisis Data Uji Respons Guru

Hasil pengumpulan data respons guru disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 4.8. Berdasarkan hasil uji respons, diperoleh nilai persentase sebesar 92% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik/Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian positif terhadap media yang dikembangkan baik dari aspek materi, bahasa, desain media, serta kemanfaatan dan kemudahan penggunaan.

Guru menilai bahwa *powerpoint* interaktif ini mampu membantu penyampaian materi *Khulafaur Rasyidin* secara menarik dan efisien. Fitur-fitur seperti *hyperlink*, animasi, dan kuis sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam mengelolah pembelajaran. Selain itu, guru juga menilai bahwa media ini telah memenuhi kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP) karena penyajian teks materi, video, hingga kuis tersusun secara relevan dengan capaian pembelajaran yang diterapkan.

Hasil angket respons guru ini diperkuat dengan komentar bapak Askori selaku guru SKI kelas VII pada media yang dikembangkan. Beliau menyampaikan:

“Menurut saya media ini sudah bagus. Selain menampilkan materi, didalamnya sudah ada video sehingga membantu saya dalam menjelaskan keteladanan khalifah kepada siswa. Yang terpenting materinya sudah sesuai, ada videonya, dan ada kuisnya untuk siswa mencoba, jadi tidak perlu ada revisi produk”⁹⁵

Hasil ini memperkuat data dari uji validasi ahli media dan materi bahwa *powerpoint* interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon.

4. Analisis Data Uji Respons Siswa

Hasil pengumpulan data respons siswa disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 4.13. Berdasarkan hasil uji respons siswa, diperoleh nilai presentase sebesar 84,74% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif ini membuat pembelajaran lebih menarik, mudah

⁹⁵ Askori, diwawancara oleh peneliti setelah mengisi lembar respons guru, 13 November 2025.

dipahami, dan tidak membosankan. Aspek yang paling disukai oleh siswa yakni adanya fitur interaktif seperti *hyperlink*, animasi transisi, serta kuis berbasis pilihan ganda yang memudahkan mereka memahami materi *Khulafaur Rasyidin* dengan pembelajaran menyenangkan.

Dari segi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan, siswa menilai bahwa media ini mudah digunakan baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Mereka merasa lebih aktif dalam pembelajaran karena dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui media dan kuis yang disediakan.

Selain melalui angket, data juga diperkuat oleh hasil wawancara terhadap 2 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu siswa yang dinilai aktif dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh Gambaran lebih mendalam mengenai pengalaman dan pemahaman siswa setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif. Gayus Regan sebagai salah satu siswa menyampaikan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Hal ini diungkapkan sebagai berikut:

“Saya jadi semangat saat belajar menggunakan aplikasi media *powerpoint* interaktif ini karena tampilannya seperti game dan lebih seru. Penjelasan materinya juga lebih sederhana dibandingkan di buku LKS. Apalagi video didalam aplikasi

media membantu saya mengenai keteladanan para *Khulafaur Rasyidin*".⁹⁶

Sementara Tiatus mengungkapkan bahwa media *powerpoint* interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hal ini terlihat dari pernyataan sebagai berikut:

“Menurut saya, pembelajaran dengan media *powerpoint* interaktif ini berbeda dari biasanya. Ada video dan tombol seperti game membuat pembelajaran seru dan tidak membosankan. Media ini juga bisa dipelajari secara mandiri”.⁹⁷

Hasil respons siswa menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif yang dikembangkan efektif dalam menarik perhatian siswa, memotivasi belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam khususnya *Khulafaur Rasyidin*. Hal ini mendukung hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respons guru bahwa media pembelajaran ini layak diterapkan di proses pembelajaran kelas VII MTs Islamiyah Songgon.

5. Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengumpulan data motivasi belajar siswa disajikan dalam bentuk persentase pada tabel 4.11. Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test*, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 40,84 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 53,78. Nilai tersebut menunjukkan setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif, terjadi peningkatan

⁹⁶ Gayus Regen, diwawancara oleh peneliti setelah menerapkan media, 14 November 2025

⁹⁷ Tiatus Siyami, diwawancara oleh peneliti setelah menerapkan media, 14 November 2025

motivasi belajar yang signifikan dibandingkan sebelum media diterapkan.

Peningkatan motivasi belajar ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi *Khulafaur Rasyidin*. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, serta menunjukkan keinginan lebih besar untuk bisa memahami materi melalui fitur-fitur seperti *hyperlink*, animasi, dan kuis interaktif.

Selain itu, perhitungan *N-Gain* juga menunjukkan nilai 0,68 dalam kategori sedang, yang berarti penggunaan media *powerpoint* interaktif ini cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil ini dapat memperkuat temuan dari uji validasi ahli dan respons guru bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon.

C. Revisi Produk

Revisi produk dalam proses pengembangan dilakukan sebagai pedoman untuk menyempurnakan kekurangan maupun kesalahan yang terdapat pada media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dan siswa secara optimal.

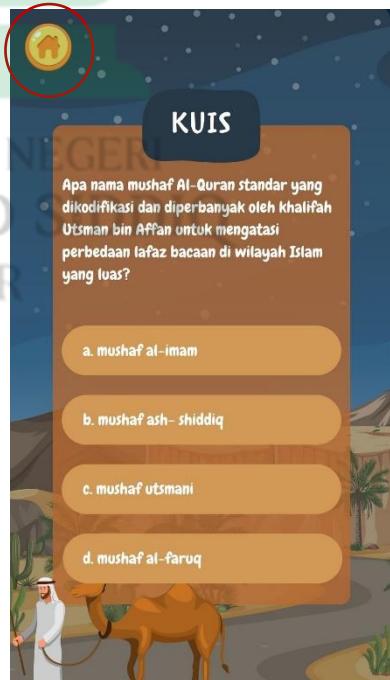
1. Ahli Media Pembelajaran

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif divalidasi oleh validator media pembelajaran yaitu Bapak Dr. Nurul Huda, S. Kom,

M.Pd.I. Validator media pembelajaran melakukan penilaian terhadap aspek relevansi, kualitas, dan tampilan dari *powerpoint* interaktif. Hasil validasi ahli media dan revisi disajikan dalam tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 16

Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Ahli Media Pembelajaran

Nama Validator	Komentar dan Saran	Perbaikan
Dr. Nurul Huda, S. Kom, M.Pd.I.	1. Tambahkan fitur <i>back</i> untuk kuis	1. Menambahkan fitur <i>back</i> pada kuis
Sebelum Direvisi		Sesudah Direvisi
		
Keterangan: slide kuis sebelum ditambahkan fitur <i>back</i>		Keterangan: slide kuis setelah ditambahkan fitur <i>back</i>

 <p>KUIS</p> <p>Apa nama mushaf Al-Quran standar yang dikodifikasi dan diperbanyak oleh khalifah Utsman bin Affan untuk mengatasi perbedaan lafaz bacaan di wilayah Islam yang luas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. mushaf al-imam b. mushaf ash- shiddiq c. mushaf uts d. mushaf al- <p></p> <p>MAAF, KURANG TEPAT</p>	 <p>KUIS</p> <p>Apa nama mushaf Al-Quran standar yang dikodifikasi dan diperbanyak oleh khalifah Utsman bin Affan untuk mengatasi perbedaan lafaz bacaan di wilayah Islam yang luas?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> a. mushaf al-imam b. mushaf ash- shiddiq c. mushaf uts d. mushaf al- <p></p> <p>MAAF, KURANG TEPAT</p>
<p>Keterangan: slide kuis sebelum ditambahkan fitur back</p> <p>Sebelum Direvisi</p>	<p>Keterangan: slide kuis setelah ditambahkan fitur back</p> <p>Sesudah Direvisi</p>
 <p>KUIS</p> <p>Apa nama mushaf Al-Quran standar yang dikodifikasi dan diperbanyak oleh khalifah Utsman bin Affan untuk mengatasi perbedaan lafaz bacaan di wilayah Islam yang luas?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mushaf al-imam b. mushaf ash- shiddiq <input checked="" type="checkbox"/> c. mushaf uts d. mushaf al- <p></p> <p>SELAMAT, KAMU BENAR</p>	 <p>KUIS</p> <p>Apa nama mushaf Al-Quran standar yang dikodifikasi dan diperbanyak oleh khalifah Utsman bin Affan untuk mengatasi perbedaan lafaz bacaan di wilayah Islam yang luas?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mushaf al-imam b. mushaf ash- shiddiq <input checked="" type="checkbox"/> c. mushaf uts d. mushaf al- <p></p> <p>SELAMAT, KAMU BENAR</p>
<p>Keterangan: slide kuis sebelum ditambahkan fitur back</p>	<p>Keterangan: slide kuis setelah ditambahkan fitur back</p>

2. Ahli Materi Pembelajaran

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif divalidasi oleh 2 validator materi pembelajaran yaitu Bapak Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I dan Bapak Bahrul Munib, S.H.i.,M.Pd.I . Kedua validator materi pembelajaran melakukan penilaian terhadap aspek relevansi, keakuratan materi, dan penyajian dari *powerpoint* interaktif.

Tidak ada saran perbaikan dari validator kedua dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi dari segi materi pada validitas ahli materi kedua. Pada tahap validasi materi, validator ahli materi kedua setuju dengan penyajian materi yang ada didalam *powerpoint* interaktif. Sedangkan dari validator ahli materi pertama mendapat beberapa saran perbaikan. Hasil validasi ahli materi pertama disajikan dalam tabel 4.15 sebagai berikut:

Tabel 4.17
Komentar, Saran, dan Hasil Revisi dari Ahli Materi
Pembelajaran I

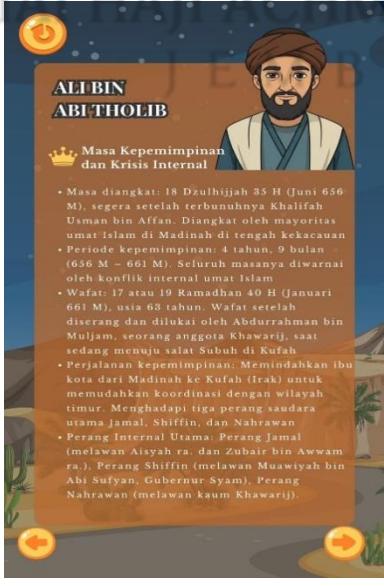
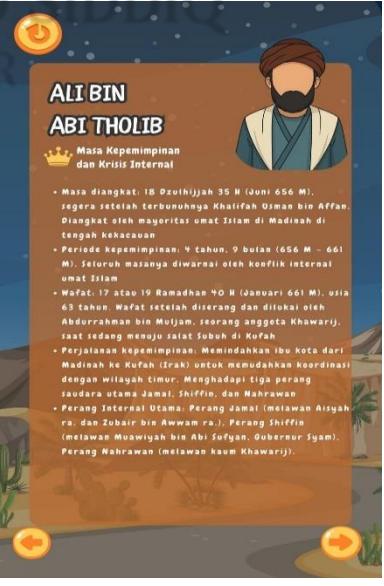
Nama Validator	Komentar dan Saran	Perbaikan
Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I.	<ol style="list-style-type: none"> Font dibuat agar lebih menarik Materi Kurang Banyak (Disarankan nama anak-anaknya disertakan) Baiknya animasi wajah tokoh dibuat datar 	<ol style="list-style-type: none"> Merubah font pada media secara keseluruhan Ditambahkan materi mengenai anak-anak dari masing-masing <i>Khulafaur Rasyidin</i> Animasi wajah dirubah menjadi datar

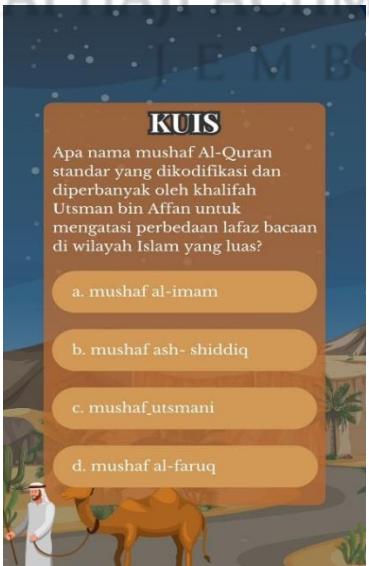
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi																				
																					
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi																				
<p>Keterangan: tampilan font slide menu utama sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide menu utama sesudah direvisi</p>																				
 <table border="0"> <thead> <tr> <th data-bbox="520 1522 584 1544">• Nama.</th> <th data-bbox="520 1544 584 1567">: Jessa Virgianta</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="520 1544 584 1567">• Nim.</td> <td data-bbox="520 1567 584 1589">: 222101010026</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1589 584 1611">• Prodi.</td> <td data-bbox="520 1611 584 1634">: Pendidikan Agama Islam</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1634 584 1656">• Fakultas.</td> <td data-bbox="520 1656 584 1679">: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1679 584 1701">• Email.</td> <td data-bbox="520 1701 584 1724">: jessavirgiantaaaa@gmail.com</td> </tr> </tbody> </table>	• Nama.	: Jessa Virgianta	• Nim.	: 222101010026	• Prodi.	: Pendidikan Agama Islam	• Fakultas.	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	• Email.	: jessavirgiantaaaa@gmail.com	 <table border="0"> <thead> <tr> <th data-bbox="520 1522 584 1544">• Nama.</th> <th data-bbox="520 1544 584 1567">: Jessa Virgianta</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="520 1544 584 1567">• Nim.</td> <td data-bbox="520 1567 584 1589">: 222101010026</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1589 584 1611">• Prodi.</td> <td data-bbox="520 1611 584 1634">: Pendidikan Agama Islam</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1634 584 1656">• Fakultas.</td> <td data-bbox="520 1656 584 1679">: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="520 1679 584 1701">• Email.</td> <td data-bbox="520 1701 584 1724">: jessavirgiantaaaa@gmail.com</td> </tr> </tbody> </table>	• Nama.	: Jessa Virgianta	• Nim.	: 222101010026	• Prodi.	: Pendidikan Agama Islam	• Fakultas.	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	• Email.	: jessavirgiantaaaa@gmail.com
• Nama.	: Jessa Virgianta																				
• Nim.	: 222101010026																				
• Prodi.	: Pendidikan Agama Islam																				
• Fakultas.	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan																				
• Email.	: jessavirgiantaaaa@gmail.com																				
• Nama.	: Jessa Virgianta																				
• Nim.	: 222101010026																				
• Prodi.	: Pendidikan Agama Islam																				
• Fakultas.	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan																				
• Email.	: jessavirgiantaaaa@gmail.com																				

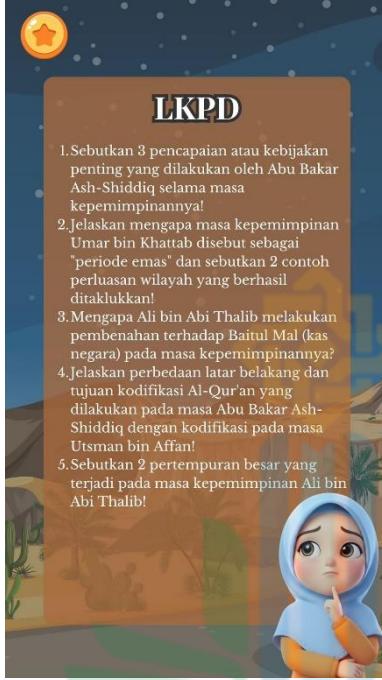
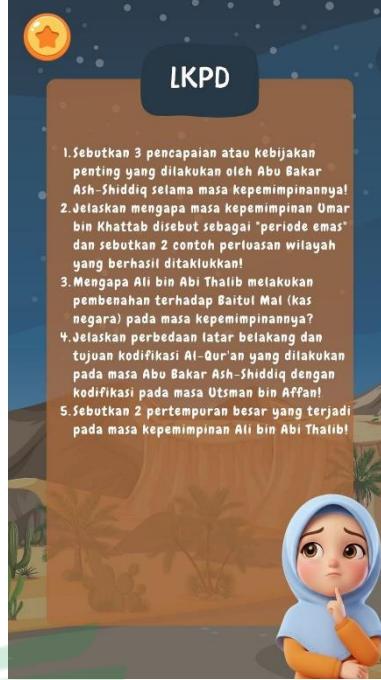
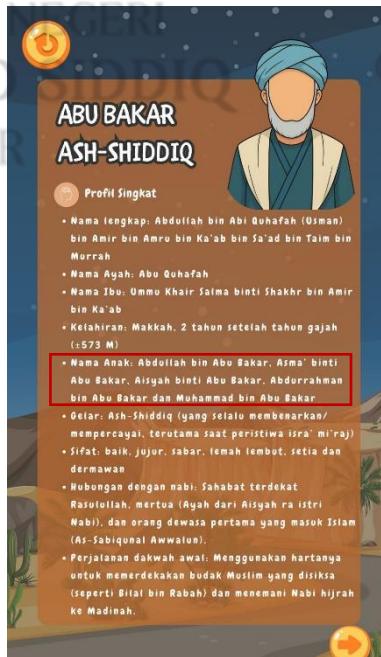
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide profil pengembang sebelum direvisi</p> 	<p>Keterangan: tampilan font slide profil pengembang sesudah direvisi</p> 
<p>Keterangan: tampilan font slide petunjuk penggunaan sebelum direvisi</p> 	<p>Keterangan: tampilan font slide petunjuk penggunaan sesudah direvisi</p> 

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide petunjuk penggunaan sebelum direvisi</p>  <p>Khulafaur Rasyidin artinya para pemimpin atau pengganti yang mendapat petunjuk. Mereka merupakan empat pemimpin islam pertama yang memimpin umat islam setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana yang menjalankan pemerintahan, hukum, dan urusan sosial berdasarkan Al-qur'an dan Sunnah</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide petunjuk penggunaan sesudah direvisi</p>  <p>Khulafaur Rasyidin artinya para pemimpin atau pengganti yang mendapat petunjuk. Mereka merupakan empat pemimpin islam pertama yang memimpin umat islam setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana yang menjalankan pemerintahan, hukum, dan urusan sosial berdasarkan Al-qur'an dan Sunnah</p>
<p>Keterangan: tampilan font slide materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sebelum direvisi</p>  <p>Abu Bakar Ash-Shiddiq Umar bin Khattab Utsman bin Affan Ali bin Abi Tholib</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sesudah direvisi</p>  <p>ABU BAKAR ASH-SHIDIQ UMAR BIN KHATTAB UTSMAN BIN AFFAN ALI BIN ABI THOLIB</p>

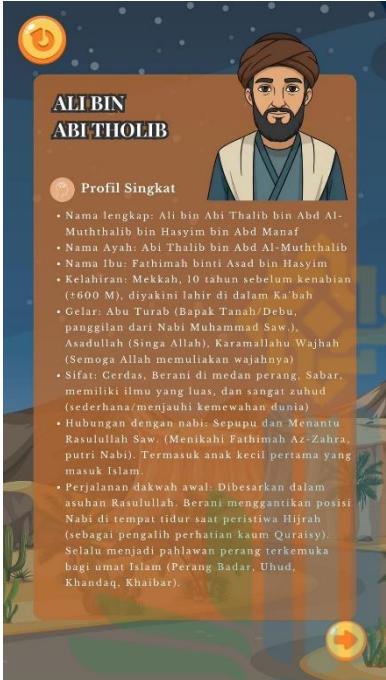
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide menu materi dan video sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide menu materi dan video sesudah direvisi</p>
 <p>ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ</p> <p>Masa Kepemimpinan dan Krisis Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> Masa diangkat: 12 Rabiul Awal (Juni 632 M) setelah wafatnya Rasulullah Saw. Diangkat melalui Musyawarah di Saqifah Bani Sa'idah dan disahkan oleh kaum Muhajerin dan Ansar Periode kepemimpinan: 2 tahun, 3 bulan, 11 hari (Juni 632 M – Agustus 634 M) Wafat: 21 Jumadil Akhir 13 H (22 Agustus 634 M), usia 63 tahun. Dimakamkan di samping makam Rasulullah Saw Krisis awal: Munculnya Nabi-nabi Palsu (seperti Musailamah al-Kazzab), Kaum Murtad (keluar Islam) di berbagai wilayah. Kelompok yang Menolak Membayar Zakat karena menganggap kewajiban zakat gugur setelah Nabi wafat Perjalanan kepemimpinan: Menjaga stabilitas agama dan negara di masa-masa awal, memimpin Perang Riddah, dan memulai ekspansi ke wilayah Syam (melawan Romawi) 	 <p>ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ</p> <p>Masa Kepemimpinan dan Krisis Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> Masa diangkat: 12 Rabiul Awal (Juni 632 M) setelah wafatnya Rasulullah Saw. Diangkat melalui Musyawarah di Saqifah Bani Sa'idah dan disahkan oleh kaum Muhajerin dan Ansar Periode kepemimpinan: 2 tahun, 3 bulan, 11 hari (Juni 632 M – Agustus 634 M) Wafat: 21 Jumadil Akhir 13 H (22 Agustus 634 M), usia 63 tahun. Dimakamkan di samping makam Rasulullah Saw Krisis awal: Munculnya Nabi-nabi Palsu (seperti Musailamah al-Kazzab), Kaum Murtad (keluar Islam) di berbagai wilayah. Kelompok yang Menolak Membayar Zakat karena menganggap kewajiban zakat gugur setelah Nabi wafat Perjalanan kepemimpinan: Menjaga stabilitas agama dan negara di masa-masa awal, memimpin Perang Riddah, dan memulai perluasan wilayah Syam
<p>Keterangan: tampilan font slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sesudah direvisi</p>
 <p>UTSMAN BIN AFFAN</p> <p>Masa Ekspansi dan Kepemimpinan</p> <ul style="list-style-type: none"> Masa diangkat: Awal Muharram 24 H (November 644 M). Diangkat melalui musyawarah Ahlu al-Halli wa al-Aqd (Dewan Syura Enam Orang) yang dibentuk oleh Umar bin Khattab sebelum wafat, dengan Abdullah bin Auf sebagai pemegang suara penentu Periode kepemimpinan: 12 tahun (644 M – 656 M). Merupakan periode kepemimpinan terpanjang dari Khulafaur Rasyidin Wafat: 18 Dzulhijjah 35 H (Juni 656 M), usia 80 tahun. Wafat karena dibunuh oleh kaum pemberontak (Khawarij) di rumahnya sendiri saat sedang membaca Al-Qur'an Perjalanan kepemimpinan: Masa kepemimpinannya dibagi menjadi dua periode: enam tahun stabilitas dan ekspansi; enam tahun kedua munculnya fitnah dan pemberontakan Wilayah Ekspansi: Melanjutkan penaklukan ke wilayah Afrika Utara, Siprus, dan sebagian besar Asia Tengah (Transoxiana) 	 <p>UMAR BIN KHATTAB</p> <p>Masa Kepemimpinan dan Ekspansi Besar</p> <ul style="list-style-type: none"> Masa diangkat: Jumadil Akhir 13 H (Agustus 634 M). Diangkat berdasarkan pesan-jukan oleh Khalifah Abu Bakar dan disetujui oleh para sahabat Periode kepemimpinan: 10 tahun, 6 bulan, 9 hari (634 M – 644 M). Dikenal sebagai Era Penaklukan Besar (Futuhat al-Islamiyah) Wafat: 26 Dzulhijjah 23 H (3 November 654 M), usia 60 tahun. Diduduki oleh Abu Lu'lu'ah (Fairuz), seorang budak Persia, saat sedang memimpin satat Subuh. Dimakamkan di samping makam Rasulullah dan Abu Bakar Perjalanan kepemimpinan: Memimpin wilayah Islam secara luas, menaklukkan dua wilayah besar dunia Persia dan Romawi Timur Wilayah Penaklukan: Menguasai Syam (Suriah, Jordania, Palestina), Mesir, hingga Persia (Irak dan Iran)

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide materi Umar bin Khattab sebelum direvisi</p> 	<p>Keterangan: tampilan font slide materi Umar bin Khattab sesudah direvisi</p> 
<p>Keterangan: tampilan font slide materi Utsman bin Affan sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide materi Utsman bin Affan sesudah direvisi</p>
	

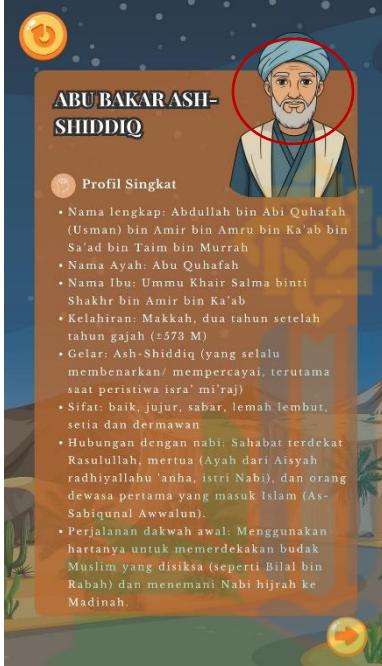
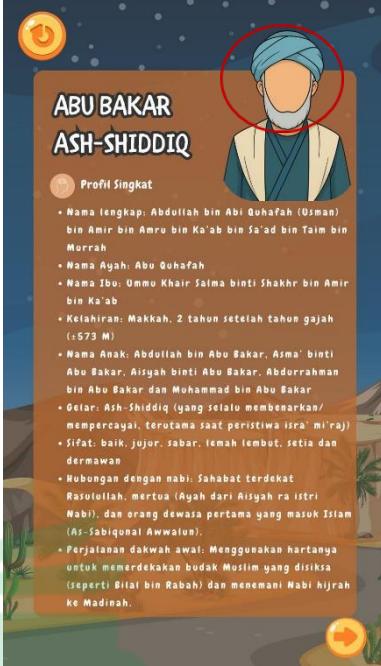
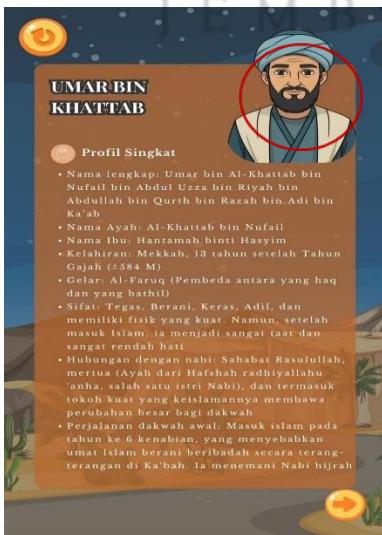
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide materi Ali bin Abi Thalib sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide materi Ali bin Abi Thalib sesudah direvisi</p>
	
<p>Sebelum Direvisi</p> <p>Keterangan: tampilan font slide video pembelajaran Abu Bakar Ash-Shiddiq sebelum direvisi</p>	<p>Sesudah Direvisi</p> <p>Keterangan: tampilan font slide video pembelajaran Abu Bakar Ash-Shiddiq sesudah direvisi</p>
	

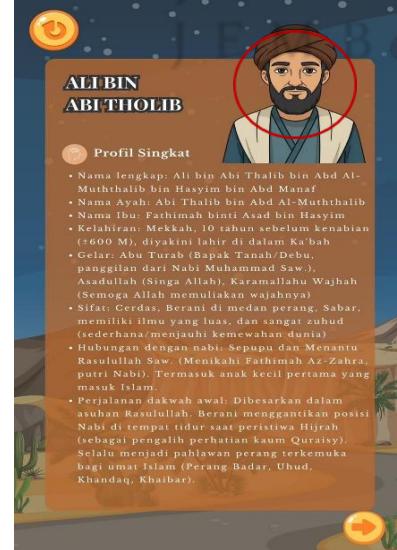
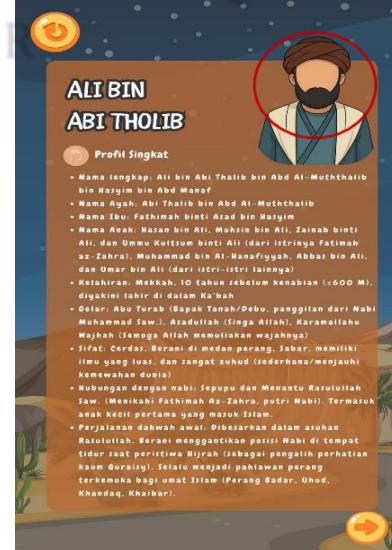
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide kuis sebelum direvisi</p> 	<p>Keterangan: tampilan font slide kuis sesudah direvisi</p> 
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: tampilan font slide LKPD sebelum direvisi</p>	<p>Keterangan: tampilan font slide LKPD sesudah direvisi</p>
	

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sebelum ditambah</p>	<p>Keterangan: Slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sesudah ditambah</p>
<p>Keterangan: Slide materi Umar bin Khattab sebelum ditambah</p>	<p>Keterangan: Slide materi Umar bin Khattab sesudah ditambah</p>

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide materi Utsman bin Affan sebelum ditambah</p> 	<p>Keterangan: Slide materi Utsman bin Affan sesudah ditambah</p> 
<p>Keterangan: Slide materi Ali bin Abi Tholib sebelum ditambah</p> 	<p>Keterangan: Slide materi Ali bin Abi Tholib sesudah ditambah</p> 

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide petunjuk penggunaan sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p>	<p>Keterangan: Slide petunjuk penggunaan sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p>
 <p>KHULAFAU'R RASYIDIN</p> <p>Khulafau'r Rasyidin artinya para pemimpin atau pengganti yang mendapat petunjuk. Mereka merupakan empat pemimpin Islam pertama yang memimpin umat Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana yang menjalankan pemerintahan, hukum, dan urusan sosial berdasarkan Al-qur'an dan Sunnah</p>	 <p>KHULAFAU'R RASYIDIN</p> <p>Khulafau'r Rasyidin artinya para pemimpin atau pengganti yang mendapat petunjuk. Mereka merupakan empat pemimpin Islam pertama yang memimpin umat Islam setelah wafatnya Nabi Muhammad Saw. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana yang menjalankan pemerintahan, hukum, dan urusan sosial berdasarkan Al-qur'an dan Sunnah</p>
Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide materi <i>Khulafau'r Rasyidin</i> sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p>	<p>Keterangan: Slide materi <i>Khulafau'r Rasyidin</i> sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p>
 <p>Abu Bakar Ash-Shiddiq Umar bin Khattab Utsman bin Affan Ali bin Abi Tholib</p>	 <p>ABU BAKAR ASH-SHIDIQ UMAR BIN KHATTAB UTSMAN BIN AFFAN ALI BIN ABI THOLIB</p>

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide menu materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p>	<p>Keterangan: Slide menu materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p>
 <p>ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ</p> <p>Profil Singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> Nama lengkap: Abdullah bin Abi Quhafah (Usman) bin Amir bin Amru bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrah Nama Ayah: Abu Quhafah Nama Ibu: Ummu Khair Salma binti Shakhr bin Amir bin Ka'ab Kelahiran: Makkah, dua tahun setelah tahun gajah (+573 M) Gelar: Ash-Shiddiq (yang selalu membenarkan/ mempercayai, terutama saat peristiwa Isra' mi'raj) Sifat: baik, jujur, sabar, lemah lembut, setia dan dermawan Hubungan dengan nabi: Sahabat terdekat Rasulullah, mertua (Ayah dari Aisyah radhiyallahu 'anhya, istri Nabi), dan orang dewasa pertama yang masuk Islam (As-Sabiqun Awwalun). Perjalanan dakwah awal: Menggunakan hartanya untuk memerdekakan budak Muslim yang disiksa (seperti Bilal bin Rabah) dan menemani Nabi hijrah ke Madinah. 	 <p>ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ</p> <p>Profil Singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> Nama lengkap: Abdullah bin Abi Quhafah (Usman) bin Amir bin Amru bin Ka'ab bin Sa'ad bin Taim bin Murrah Nama Ayah: Abu Quhafah Nama Ibu: Ummu Khair Salma binti Shakhr bin Amir bin Ka'ab Kelahiran: Makkah, 2 tahun setelah tahun gajah (+573 M) Nama Anak: Abdallah bin Abu Bakar, Asma' binti Abu Bakar, Aisyah binti Abu Bakar, Abdorrahman bin Abu Bakar dan Muhammad bin Abu Bakar Gelar: Ash-Shiddiq (yang selalu membenarkan/ mempercayai, terutama saat peristiwa Isra' mi'raj) Sifat: baik, jujur, sabar, lemah lembut, setia dan dermawan Hubungan dengan nabi: Sahabat terdekat Rasulullah, mertua (Ayah dari Aisyah ra istri Nabi), dan orang dewasa pertama yang masuk Islam (As-Sabiqun Awwalun). Perjalanan dakwah awal: Menggunakan hartanya untuk memerdekakan budak Muslim yang disiksa (seperti Bilal bin Rabah) dan menemani Nabi hijrah ke Madinah.
<p>Keterangan: Slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p>	<p>Keterangan: Slide materi Abu Bakar Ash-Shiddiq sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p>
 <p>UMAR BIN KHATTAB</p> <p>Profil Singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> Nama lengkap: Umar bin Al-Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Riyah bin Abdullah bin Qurth bin Razah bin Adi bin Ka'ab Nama Ayah: Al-Khattab bin Nufail Nama Ibu: Hantamah binti Hasyim Kelahiran: Mekkah, 18 tahun setelah Tahun Gajah (+584 M) Gelar: Al-Faruq (Pembeda antara yang baik dan yang batil) Sifat: Tegas, Berani, Keras, Adil, dan memiliki fisik yang kuat. Namun, setelah masuk Islam, ia menjadi sangat taat dan sangat rendah hati. Hubungan dengan nabi: Sahabat Rasulullah, mertua (Ayah dari Hafshah radhiyallahu 'anhya, salah satu istri Nabi), dan termasuk tiga puluh lima ketaibah yang membawa perubahan besar bagi dakwah. Perjalanan dakwah awal: Masuk Islam pada tahun ke 6 Kenabian, yang menyebabkan umat Islam berani berikhlas secara terang-terangan di Ka'bah, ia menemani Nabi hijrah 	 <p>UMAR BIN KHATTAB</p> <p>Profil Singkat</p> <ul style="list-style-type: none"> Nama lengkap: Umar bin Al-Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Riyah bin Abdullah bin Qurth bin Razah bin Adi bin Ka'ab Nama Ayah: Al-Khattab bin Nufail Nama Ibu: Hantamah binti Hasyim Nama anak: Abdallah bin Umar, Hafshah binti Umar, Asim bin Umar, Zaid bin Umar, dan Ubaidillah bin Umar Kelahiran: Mekkah, 13 tahun setelah Tahun Gajah (+584 M) Gelar: Al-Faruq (Pembeda antara yang baik dan yang batil) Sifat: Tegas, Berani, Keras, Adil, dan memiliki fisik yang kuat. Namun, setelah masuk Islam, ia menjadi sangat taat dan sangat rendah hati. Hubungan dengan nabi: Sahabat Rasulullah, mertua (Ayah dari Hafshah ra, salah satu istri Nabi), dan termasuk tokoh kuat yang keistimannya membawa perubahan besar bagi dakwah. Perjalanan dakwah awal: Masuk Islam pada tahun ke 6 Kenabian, yang menyebabkan umat Islam berani berikhlas secara terang-terangan di Ka'bah, ia menemani Nabi hijrah

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Keterangan: Slide materi Umar bin Khattab sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p> 	<p>Keterangan: Slide materi Umar bin Khattab sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p> 
<p>Keterangan: Slide materi Utsman bin Affan sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar</p> 	<p>Keterangan: Slide materi Utsman bin Affan sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar</p> 

Keterangan: Slide materi Ali bin Abi Thalib sebelum animasi wajah tokoh dibuat datar	Keterangan: Slide materi Ali bin Abi Thalib sesudah animasi wajah tokoh dibuat datar
---	---

3. Guru SKI

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah melalui tahap uji respons guru Sejarah Kebudayaan Islam yaitu Bapak Askori, S.Pd.I. Penilaian dilakukan dengan beberapa aspek seperti materi, bahasa, desain media, serta kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil penilaian, guru tidak memberi masukan apapun untuk penyempurnaan produk. Guru menyatakan bahwa isi media sudah sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sehingga tidak ada bagian yang perlu direvisi.

4. Siswa

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah dilakukan uji respons kepada siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon, Banyuwangi tahun ajar 2025/ 2026. Uji respons siswa dilakukan untuk menilai empat aspek yaitu aspek materi, kemenarikan tampilan, kemanfaatan, serta kemudahan penggunaan media. Berdasarkan hasil uji ini, siswa memberikan tidak memberikan masukan apapun hanya memberikan komentar terkait media yang menarik dan tidak membosankan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam penelitian ini, media *powerpoint* interaktif ini dikembangkan agar motivasi siswa dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII dapat ditingkatkan. Metode *Research and Development* (RnD) dengan pendekatan *mix metode* dan model ADDIE diterapkan pada seluruh tahapan yang terdiri dari Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*), Evaluasi (*Evaluate*). Observasi dan wawancara pada guru serta siswa dilakukan pada tahap analisis. Hasil menunjukkan pembelajaran saat ini masih menggunakan ceramah, media terbatas pada buku LKS, dan motivasi belajar siswa rendah. Banyaknya siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kesulitan konsentrasi. Guru mengungkapkan perlunya media yang lebih interaktif dan menarik untuk mendorong partisipasi aktif.

Media *powerpoint* interaktif kemudian dirancang dengan tombol navigasi *hyperlink*, video pembelajaran, kuis interaktif, dan ringkasan materi yang mudah dipahami, disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi *Khulafaur Rasyidin*. Guru menilai bahwa isi media telah sesuai dengan TP dan KKTP sehingga tidak memerlukan revisi materi. Dua ahli materi dan satu ahli media melakukan validasi terhadap media yang dirancang dengan fokus pada aspek materi, bahasa, penyajian, dan tampilan. Hasil validasi menyatakan menjadi sangat layak digunakan,

dengan saran perbaikan seperti penyesuaian *font*, penambahan tombol kembali pada kuis, animasi wajah dibuat dasar, dan penambahan biografi tiap khalifah.

Uji coba media diterapkan pada siswa kelas VII A, yang menunjukkan respons positif. Media dianggap menarik karena menyerupai aplikasi game, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi. Siswa merasa lebih termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah mengingat materi melalui video dan kuis interaktif. Karena tidak ada masukan dari guru maupun sisea, media dinyatakan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dianggap mampu memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar mereka.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media *powerpoint* interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam sebagai bahan ajar alternatif yang menarik dan interaktif. Guru dapat menggunakan saat pembelajaran berlangsung maupun tugas mandiri siswa. Pemanfaatan media ini sebaiknya dilakukan dengan pendampingan diawal penggunaan media agar siswa dapat menggunakan tombol navigasi *hyperlink* dengan benar. Guru juga dapat menerapkan kuis interaktif pada media *powerpoint* interaktif sebagai evaluasi formatif serta sarana dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran.

Agar pemanfaatan media lebih optimal, guru disarankan menyesuaikan penyampaikan materi dengan karakteristik kelas serta memastikan perangkat *handphone* disetiap siswa berfungsi dengan baik. Media ini juga dapat digunakan berulang kali disetiap tahun ajaran berikutnya sebagai sumber belajar digital yang mudah diakses oleh berbagai pihak baik guru maupun siswa.

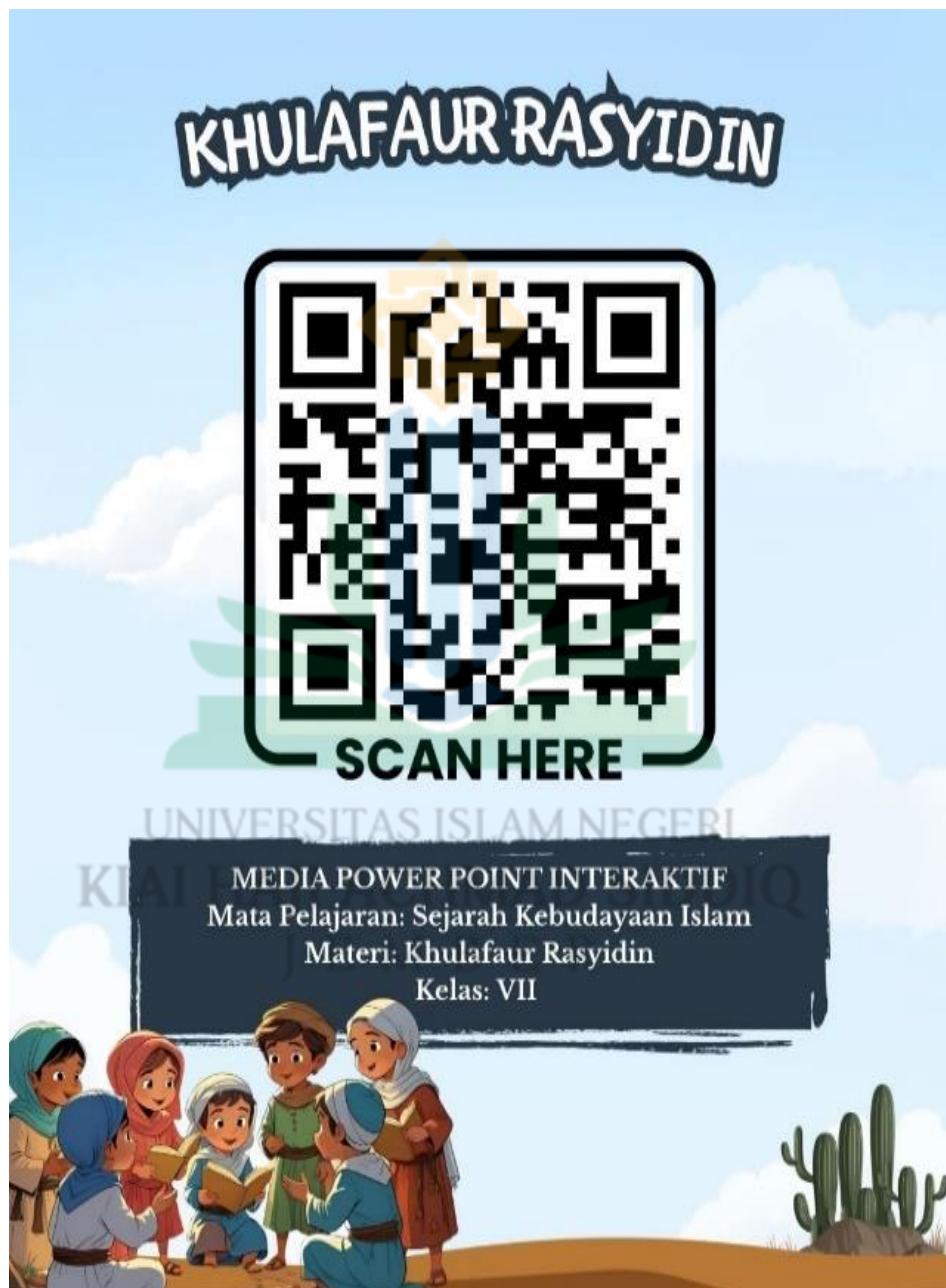
2. Saran Penyebaran Produk

Media ini dapat disebarluaskan melalui situs resmi madrasah agar guru dapat mengakses dan memanfaatkan dengan mudah. Penyimpanan media pada situs tersebut juga memungkinkan guru lain memperoleh akses yang lebih luas, sehingga media dapat digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Menambahkan fitur penilaian otomatis pada kuis interaktif.
- b. Menambahkan game edukatif yang menarik.
- c. Menambahkan musik di dalam *powerpoint* interaktif.
- d. Memperluas materi ke bab lain dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tidak hanya *Khulafaur Rasyidin*.
- e. Menambahkan animasi dan permainan edukatif agar media *powerpoint* interaktif lebih menarik.

Untuk memudahkan mengakses media *powerpoint* interaktif, peneliti menambahkan kode Quick Response (QR) sebagai akses langsung menuju media interaktif yang dikembangkan. Adapun disajikan sebagai berikut:



Link Aplikasi: <http://bit.ly/4baOTPX>

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Aminol Rosid., *Pengembangan Bahan Ajar*, CV. Literasi Nusantara Abadi, (Malang: 2023).
- Adrianto, Sopan., *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?*, Aranca Pratama, (Jawa Barat: 2022).
- Aisyah, Siti dan Nurizal Ismail, The Distribution of Zakat at The Time of Caliph Umar ibn Khattab, Al-Iktisab: *Journal of Islamic Economic Law* 3, 2 (2019).
- Aizid, Rizem., *Sejarah Peradaban Islam Terlengkap Periode Klasik, Pertengahan, dan Modern*, Diva press, (Yogyakarta: 2021).
- Al-Qur'an dan Terjemahnya, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2023.
- Anwar, Faisal et al., *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*, CV. Tohar Media, (Makasar: 2022).
- Arsiah, Zul et al., *Profil Satuan Pendidikan dengan Capaian AKM Tinggi pada Jenjang SMA/SMK/MA/Sederajat*, (2024).
- Askori, diwawancara oleh peneliti setelah mengisi lembar respons guru, 13 November 2025.
- Askori', diwawancara oleh Penulis, 26 April 2025.
- Azzahra, Yesi., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Siswa SD", *Jurnal Teladan* 7, No.2 (2022).
- Badriyah et al., "*Media Pembelajaran*", PT Penamuda Media, (Yogyakarta: 2023).
- Baiti, Desi Nur dan Miftahuddin, Implementasi KMA No.183 tahun 2019 pada Pembelajaran PAI di MTs N Salatiga dan MTs NU Ungaran Kabupaten Semarang, Vol.4, No.3, (2022).
- Bulhayat et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Model ADDIE di MTSN 1 Bangil." *Jurnal Pendidikan Islam* 11, 2021.
- Deria, Monica Desy dan Duhita Savira Wardani "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)* 1, 2, (Desember 2022).
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpp>
- Farhana dan Aulia Seftianingsih,"Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta", *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam* 7, 2 (2023).
- Fauziah, Atik et al.,"Strategi dan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah", *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)* 1, 2 (2023).
- Febriana, Yohana Tabun et al., *Teori Pembelajaran*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, (Aceh:2022).
- Febrita, Yolanda dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding DPNPM*, 05 (2020)

- Hakim, Samsul., Kontribusi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Terhadap Pembentukan Moral dan Intelektual Siswa, *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8, 1 (2023).
- Hamzah, Saidin dan Hamriana, Khulafah Al-Rasyidun: Masa Kepemimpinan Ali bin Abi Thalib, *CARITA: Jurnal Sejarah dan Budaya*, 1, 2 (2023).
- Hanifah, Desty Putri et al., *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*, CV. Pradina Pustaka Grup, (Sukoharjo:2023).
- Hari, Totong., *Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa*, *Rausyan Fikr*; 15, 1, (2019).
- Hasibuan, Sri Wahyuni et al., "Digital Literacy Of Madrasah Aliyah Students In Padangsidempuan Literasi Digital Siswa Madrasah Aliyah Di PadangSidempuan", 20, 2 (2023).
- Hasil Analisis Kebutuhan Siswa kelas VII di MTs Islamiyah Songgon, 22 Juli 2025.
- Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, (Jambi: 2023).
- Ibnu Mājah, *Sunan Ibnu Mājah*, Juz I, Hadis No. 224.
<https://hadits.in/ibnumajah/224>
- Ilham, Muhammad et al., *Media Pembelajaran Teori, Implementasi, dan Evaluasi*, Jejak Pustaka, (Yogyakarta: 2023).
- Johari, Fuadah dan Patmawati Ibrahim, The Dynamism In The Implementation of Al-Kharaj During The Islamic Rule (634-785AD), *Shariah Journal*, 18, 3 (2020).
- Jumrotun, Siti dan Ellyza Roza, Rekam Jejak Penyusunan Mushaf Usmani pada Masa Khalifah Usman bin Affan, *Jurnal Media Informatika*, 5, 2 (2024).
- Karo, Mestiana Br., *Motivasi Belajar*, PT. Kanisius (2021).
- Kemenag, Hasil Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia 2023, Kementerian Agama Republik Indonesia, diakses pada 25 September 2025
<https://kemenag.go.id/nasional/kemenag-rilis-hasil-asesmen-kompetensi-madrasah-Indonesia-2023.com>
- Krisna, Arya Wira et al., Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ di SMKN 7 Malang, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu komputer*, 1, 1, (2020).
- Madni, Hafiz Abdul Rahman et al., Compilation of the Quran: Objections Raised by Orientalists During the Prophetic Era, Caliphate of Abu Bakr (RA), and Caliphate of Uthman (RA), and the Islamic Perspective, *Al- Marjan Research Jurnal*, 2, 1 (2025).
- Maghfira, Hafidhah dan Mukn'iah, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3", *Jurnal Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, No.1 (2023).
- Martatiyana, Diana Rossa et al., Application of The ADDIE Model In Designing Digital Teaching Materials, *Journal of Education & Teaching Primary School Teachers*, 6, 1, (2023).

- Mas'ud, Muhammad *Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan powerpoint*, hijaz Pustaka mandiri, (Yogyakarta: 2023).
- Mashudi, *Teori dan Model Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2014)
- Munawir et al., "Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9, 1 (2024).
- Mungfarida, Arifati et al., "Inovasi Pembelajaran dengan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi", *MiKHAYLA: The Journal of Advanced Research* 2, 1 (2025).
- Nastiti, Alfia Galih Nini et al., "Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, 4 (2024).
- Nor, Baseran et al., "Pengaruh Multimedia, Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Mikro Ekonomi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNLAM", *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*, 2, 1 (2020).
- Nurmatin, Suci "Analisis Kemampuan Tpack Guru MI dalam Literasi Digital", *Asatidzuna |Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, 2 (2024). <https://doi.org/10.70143/asatidzuna.v4i2.296>.
- Nusantara, Rifan Binar., *Menggali Motivasi Belajar Siswa*, Elementa Media Literasi, (2024).
- Observasi di MTs Islamiyah Songgon, 26 April 2025.
- Octavia, Shilphy.A, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, CV Budi Utama, (Yogyakarta: 2020).
- OECD Education GPS. Student performance (PISA 2022) Indonesia. Diakses dari <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?plotter=h5&primaryCountry=IDN&treshold=5&topic=PI>
- Pascha, Abigail Anugrah dan Elvira Hoessein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V", *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, 6 (2022).
- Prianti, E. Nita et al., "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Bhineka Tinggal Ika (Penelitian Deskriptif Kelas X Multimedia SMK PGRI 3 Kota Serang)", Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan 2, 1 (2025).
- Pulungan, R. Nauli et al., *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan*, MIND: *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Budaya* 5, 1 (2025).
- Putri dan Suniasih, *Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual*, 2022.
- Qasim, Matloob et al., The Method of Compiling the Qur'an in The Siddiqui Era and The Usmani Era: A Comparative Review, *Al-Aijaz Research Journal of Islamic Studies & Humanities*, 6, 2 (2022).

- Qur'ani, Besse et al., *Media Pembelajaran Kejuruan*, Rizmedia Pustaka Indonesia, (Makasar: 2023).
- Rahayu, Ade, Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD): Pengertian, Jenis, dan Tahapan, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 3 (2025).
- Rahma, Syahda Naila dan Erwin Saputra, *Pengembangan Media PowerPoint Interaktif dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol.3, No.2 (2023).
- Rajbi, Zuhdi, *Motivasi Belajar Siswa Peran Orang Tua dan Kreativitas Guru*, PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, (Malang: 2023).
- Regen Gayus, diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.
- Rosyid, Moh. Zaiful et al., *Ragam Media Pembelajaran*, Literasi Nusantara, (Malang:2021).
- Rusly, Fatmawati., *Motivasi Belajar Telaah Peningkatan Kualitas Pembelajaran Fikih*, PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, (Malang: 2024).
- Rusydi, Ibnu Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah, *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 7, 1 (2021).
- Sa'adah, Risa Nur dan Wahyu, *METODE PENELITIAN RnD (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*, CV. Literasi Nusantara Abadi, (Malang: 2022).
- Safitri, Meilani dan M. Ridwan Aziz. "ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning." *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, 2, 2022.
- Saman, Tsurayya., Urgensi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah, *Pendidikan Guru Peningkatan Pendidikan di Indonesia*, 5, 1, (2024).
- Setiawan, *Penerapan powerpoint interaktif dalam pembelajaran IPS*, 2024.
- Siyami, Tiatus., diwawancara oleh Penulis, 22 Juli 2025.
- Siyami, Tiatus., diwawancarai oleh peneliti setelah menerapkan media, 14 November 2025.
- Sucilawati, The Concept of Shura in Islamic Governance Practice of Shura during the Caliph Umar bin Khattab, *International Journal of Politics and Sociology Research*, 8, 1 (2020).
- Sufa, Mohammad Raafif William., "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, 2025 ed. (Bandung: Alfabeta).
- Sukarelawan, Moh. Irma et al., *N-Gain Vs Stacking (Analisis Perubahan, Abilitas Siswa dalam Desain, One Group Pretest- Posttest)*, Surya cahya, (2024).
- Suyanto, *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (Yogyakarta: 2025).
- Syahadah, Tinta Merry dan Dian Hidayati, "Literasi Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di MTs Yogyakarta", *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi*, 05 (2024).

Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, Bening Media, (Palembang: 2022).

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025)

UNESCO, (2019), SDG 4, Education 2030: Guide to The Conceptual Framework and Target Implementation
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371901>

United Nations (UN), Transforming Our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development <https://sdgs.un.org/2030agenda>

Wulandari, Shinta et al., *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir sebagai Media Pembelajaran Matematika)*, Syiah Kuala University Press, (Aceh:2023).

Yuni, Revita et al., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", n.d.,.

Yuningsih, Nina "Dampak Digitalisasi Terhadap Kesiapan Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0", 6 (2025).

Zainuri et al., *Media Pembelajaran* (Padang: CV. Hei Publishing Indonesia, 2024)

Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*, CV. Adanu Abimata, (Jawa Barat: 2023).



Lampiran I: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessa Virgianta

NIM : 222101010026

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 1 Desember 2025

Saya yang menyatakan,



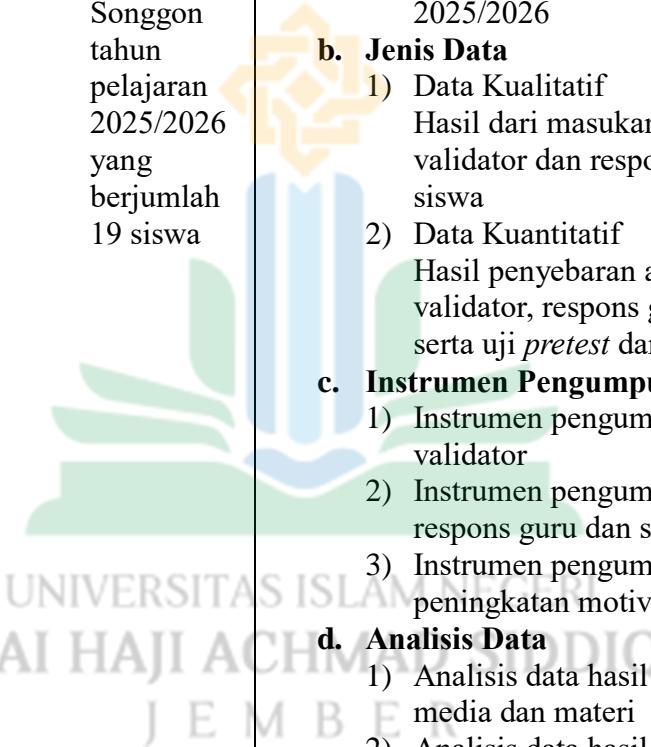
Jessa Virgianta

NIM. 222101010026

Lampiran 2: Matrik Penelitian dan Pengembangan

MATRIK PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	ALUR PENELITIAN
<p>1. Bagaimana tahapan model pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> bagi siswa kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi?,</p> <p>2. Apakah media <i>powerpoint</i> interaktif yang dikembangkan memenuhi tingkat validitas menurut para</p>	<p>1. Mendeskripsikan tahapan perencanaan dan pengembangan media <i>powerpoint</i> Interaktif untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Songgon Banyuwangi</p> <p>2. Menilai kualitas dan kelayakan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai media pembelajaran interaktif menurut para</p>	<p>4. Validasi Ahli</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ahli materi b. Ahli media pembelajaran <p>5. Respons Guru dan Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Subjek uji respons guru adalah guru SKI kelas VII b. Subjek uji respons dan <i>pretest-posttest</i> motivasi belajar siswa adalah 	<p>1. Jenis Penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) dengan tahapan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni: <i>Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate</i> dan pendekatan campuran (<i>mixed method</i>) antara kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa</p> <p>2. Uji Respons Produk</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Uji respons guru Sejarah Kebudayaan Islam b. Uji respons siswa kelas VII berjumlah 19 siswa <p>3. Uji Pretest dan Posttest Motivasi Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Pretest</i> sebelum menggunakan media b. <i>Posttest</i> setelah menggunakan media <p>4. Desain Uji Respons</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Subjek Uji <ul style="list-style-type: none"> 1) Dua dosen ahli materi dan satu dosen ahli media Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2) Guru PAI khususnya mata 	<p>1. Analyze</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Analisis awal b. Analisis kebutuhan <p>2. Design</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Merancang produk b. Menyusun materi <p>3. Develop</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan media b. Uji validasi ahli c. Uji respons guru <p>4. Implement</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Penerapan media pada siswa (Uji respons dan uji <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>) <p>5. Evaluate</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Revisi produk akhir

<p>ahli dan pengguna?,</p> <p>3. Bagaimana respons siswa dalam menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>?.</p>	<p>ahli dan pengguna.</p> <p>3. Menganalisis respons siswa dalam menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>	<p>siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 19 siswa</p>	 <p>pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</p> <p>3) Siswa kelas VII tahun pelajaran 2025/2026</p> <p>b. Jenis Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Data Kualitatif Hasil dari masukan para ahli validator dan respons guru serta siswa 2) Data Kuantitatif Hasil penyebaran angket para ahli validator, respons guru dan siswa, serta uji <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> <p>c. Instrumen Pengumpulan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Instrumen pengumpulan data ahli validator 2) Instrumen pengumpulan data uji respons guru dan siswa 3) Instrumen pengumpulan data peningkatan motivasi belajar siswa <p>d. Analisis Data</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Analisis data hasil validator ahli media dan materi 2) Analisis data hasil respons guru 3) Analisis data hasil respons siswa 4) Analisis data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peningkatan motivasi belajar siswa 	
--	--	--	---	--

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-13608/ln.20/3.a/PP.009/10/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Islamiyah Songgon

Jl. A. Yani, No.4, Songgon, Kabupaten Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	222101010026
Nama	:	JESSA VIRGIANTA
Semester	:	Semester tujuh
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi" di lingkungan lembaga wewenang Bapak Mahrus, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 April 2025 an.

Dekan,
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
REPUBLIC OF INDONESIA
XHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Surat Izin Observasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6907/ln.20/3.a/PP.009/10/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Skripsi**

Yth. Kepala MTs Islamiyah Songgon
Jl. A. Yani, No.4, Songgon, Kabupaten Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon iijinan mahasiswa berikut :

NIM : 222101010026
Nama : JESSA VIRGIANTA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Observasi selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Mahrus, S.Pd

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Guru SKI kelas VII
3. Siswa kelas VII

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 April 2025 an.



Bekan,
Dekan Bidang Akademik,

[Handwritten signature]

Lampiran 5: Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU DAN SISWA

A. Petunjuk Wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam (pra media)

Nama : Askori, S.Pd.I

Jabatan : Guru Mapel Sejarah Kebudayaan Islam

Tanggal Wawancara : 26 April 2025

Kisi-Kisi dan Tujuan	Pertanyaan
1. Kendala mengajar Sejarah Kebudayaan Islam	Apa saja kendala selama pembelajaran saat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Media pembelajaran apa saja yang digunakan untuk proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?
3. Media pembelajaran pada materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> ?

B. Petunjuk Wawancara dengan Siswa kelas VII (*purposif sampling - pra media*)

Nama : Tiatus Siyami dan Gayus Regen

Kelas : VII A

Tanggal Wawancara : 22 Juli 2025

Kisi-Kisi dan Tujuan	Pertanyaan
Kesan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas	Bagaimana kesan kamu selama mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas?
Media apa saja yang biasa diterapkan guru di kelas	Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam?



Lampiran 6: Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SEJARAH KEBUDAYAAN

ISLAM DAN SISWA KELAS VII MTS ISLAMIYAH SONGGON

No	Pertanyaan Guru pra media	Jawaban
1.	Apa saja kendala selama pembelajaran saat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> ?	Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan sangat terbatas yakni papan tulis dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai buku pegangan utama. Keterbatasan media dan metode berakibat pada siswa yang cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan sulit memahami alur sejarah dan keteladanan para tokoh-tokoh Islam seperti <i>Khulafaur Rasyidin</i> dan lain-lain
2.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan untuk proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?	Menggunakan media terbatas seperti papan tulis dan guru lembar kerja siswa (LKS)
3.	Media pembelajaran apa saja yang digunakan pada materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> ?	Masih menggunakan media papan tulis dan LKS juga. Guru renderung menjelaskan dengan menulis poin-poin di papan tulis dan penugasan di LKS

Keterangan	Pertanyaan siswa pra media	Jawaban
Siswa I (Gayus)	<p>1. Bagaimana kesan kamu selama mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas?</p> <p>2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam?</p>	<p>Selama pembelajaran terasa kurang menarik karena materi banyak dan guru mengajarnya hanya bercerita dari awal masuk kelas hingga pembelajaran selesai. Setelah menjelaskan materi langsung mengerjakan LKS.</p>
Siswa II (Tiatus)	<p>1. Bagaimana kesan kamu selama mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas?</p> <p>2. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam?</p>	<p>Pembelajaran SKI hanya dijelaskan oleh guru dan kurang menarik. Saya pengen ada media seperti video agar tidak bosan.</p>



Lampiran 7: Surat Pernyataan Validasi Angket dan Validasi Modul Ajar Penelitian

SURAT PERNYATAAN
VALIDASI ANGKET DAN MODUL AJAR PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Askori, S.Pd.I

Jabatan : Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Di : MTs Islamiyah Songgon

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : Jessa Virgianta

NIM : 222101010026

Prodi/ Jurusan : Pendidikan Agama Islam/ Pendidikan Islam dan Bahasa

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian telah selesai divalidasikan sebelum dilakukannya penyebaran angket. Serta modul ajar yang digunakan dalam penelitian telah didiskusikan susunannya sebelum digunakan dalam proses uji *pre test - post test* dan uji respons siswa. Semua pernyataan telah sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi”

Demikian surat pernyataan ini saya sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya demi kepentingan penelitian.

Banyuwangi, 11 November 2025

Askori, S.Pd.I

Lampiran 8: Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa

REKAPITULASI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA KELAS VII

No	Nama Siswa	Nomor Soal									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Area Dwi Andika	S	S	S	S	SS	S	S	TS	S	S
2.	Azka Putra Nur Hakim	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS
3.	Dhyandra Alvien Pratama	S	S	S	TS	S	S	TS	S	S	S
4.	Gayus Regen Alaxano	TS	S	S	STS	S	SS	S	S	S	S
5.	Havier Zannetti Junior	S	S	S	S	TS	S	TS	S	SS	TS
6.	Ilham Hakiki	TS	S	SS	S	SS	S	TS	S	SS	S
7.	Luis Aditya Cipta	S	S	TS	S	S	TS	S	S	SS	S
8.	Luluk Mujayani	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S	SS
9.	M. Abrar Darraz Rayyan	SS	TS	TS	TS	TS	S	TS	S	S	SS
10.	Moch Fadilla Nur Pratama	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
11.	Moh Miftahul Arifin Asof	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S
12.	Muhammad	TS	SS	S	SS	S	SS	TS	SS	S	SS

	Gilang Adipratama										
13.	Muhamat Febri Setyawan	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
14.	Nova Ede Wardani	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S
15.	Putu Ayu Anindita	S	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS
16.	Rizqi Nuril Hidayat	S	SS	TS	S	S	TS	S	SS	S	SS
17.	Tiatus Siyami	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	S	S
18.	Yuri Adi Prastio	S	SS	TS	S	S	S	SS	S	S	S
19.	Ainun Desta Anggraini	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S	SS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Saya merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku saja	SS	2	10,52%
		S	14	73,68%
		TS	3	15,78%
		STS	-	-
2.	Saya merasa lebih semangat belajar jika ada media pembelajaran yang menarik	SS	6	31,57%
		S	12	63,15%
		TS	1	5,26%
		STS	-	-
3.	Materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sulit dipahami hanya dengan membaca buku	SS	3	15,78%
		S	12	63,15%
		TS	4	21,05%
		STS	-	-
4.	Saya membutuhkan media pembelajaran visual (gambar, video, animasi) untuk memahami materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	SS	4	21,05%
		S	12	63,15%
		TS	2	10,52%
		STS	1	5,26%
5.	Saya tertarik dan senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	SS	5	26,31%
		S	12	63,15%
		TS	2	10,52%
		STS	-	-
6.	Menurut saya, penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami	SS	5	26,31%
		S	12	63,15%
		TS	2	10,52%
		STS	-	-
7.	Saya sangat setuju apabila dikembangkan dan dihadirkan media pembelajaran untuk materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	SS	3	15,78%
		S	11	57,89%
		TS	5	26,31%
		STS	-	-
8.	Saya akan lebih termotivasi untuk belajar jika media pembelajaran dibuat lebih interaktif dan menarik	SS	4	21,05%
		S	14	73,68%
		TS	1	5,26%
		STS	-	-
9.	Saya ingin guru menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif atau media	SS	4	21,05%
		S	15	78,94%

	lainnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	TS	-	-
		STS	-	-
10.	Saya akan lebih memahami isi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam jika ada media pembelajaran yang mendukung, bukan hanya buku LKS atau paket	SS	7	36,84%
		S	11	57,89%
		TS	1	5,26%
		STS	-	-



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Salah Satu Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Dhyanta Alviem pratama

Kelas : VII

Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam(SKI)

Materi : Khulafaur Rasyidin

Petunjuk Pengisian :

Berikan tanda (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya merasa bosan jika pembelajaran hanya menggunakan buku saja		✓		
2	Saya merasa lebih semangat belajar jika ada media pembelajaran yang menarik		✓		
3	Materi khulafaur Rasyidin sulit dipahami hanya dengan membaca buku		✓		
4	Saya membutuhkan media pembelajaran visual (gambar, video, animasi) untuk memahami materi khulfaur rasyidin			✓	
5	Saya tertarik dan senang apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran SKI		✓		
6	Menurut saya, penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran SKI menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami		✓		
7	Saya sangat setuju apabila dikembangkan dan dihadirkan media pembelajaran untuk materi khulafaur rasyidin			✓	

8	Saya akan lebih termotivasi untuk belajar jika media pembelajaran dibuat lebih interaktif dan menarik		✓		
9	Saya ingin guru menggunakan media Power Point Interaktif atau multimedia lainnya dalam pembelajaran SKI		✓		
10	Saya akan lebih memahami isi pelajaran SKI jika ada media pembelajaran yang mendukung, bukan hanya buku LKS atau paket		✓		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9: Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Relevansi	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan pembelajaran	1, 2, 3
Aspek Kualitas	Kualitas peningkatan motivasi, kualitas kemenarikan, kemudahan memahami materi, kualitas gambar	4, 5, 6, 7, 8, 9
Aspek Tampilan	Kejelasan petunjuk, ketepatan letak elemen, kejelasan tampilan teks, gambar, daya dukung warna	10, 11, 12, 13, 14, 15

Aspek Relevansi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan pembelajaran	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan karakteristik siswa	2
		Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai sumber belajar	3

Aspek Kualitas

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomer Soal
1.	Kualitas peningkatan motivasi	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	4
		Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam menarik perhatian siswa	5
		Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk menciptakan rasa senang siswa	6
3.	Kemudahan memahami materi	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai stimulus belajar	7
		Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi	8
4.	Kualitas gambar	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i>	9

		interaktif	
--	--	------------	--

Aspek Tampilan

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kejelasan penggunaan	Kejelasan petunjuk penggunaan pada <i>powerpoint</i> interaktif	10
2.	Kejelasan tampilan teks dan gambar	Kejelasan teks atau tulisan yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif	11
		Ketepatan tampilan media <i>powerpoint</i> interaktif	12
3.	Daya dukung warna	Daya dukung warna pada media <i>powerpoint</i> interaktif	13
		Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan teks	14
4.	Ketepatan letak elemen	Penyajian slide yang dapat menarik perhatian siswa	15

Keterangan Rubrik Penilaian:

1 = Sangat tidak valid, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 = Kurang valid, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 = Cukup valid, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah

4 = Validasi, sesuai, jelas, menarik, mudah

5 = Sangat valid, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan karakteristik siswa				✓	
3.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai sumber belajar				✓	
B	KUALITAS					
4.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
5.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam menarik perhatian siswa					✓
6.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk menciptakan rasa senang siswa					✓
7.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai stimulus belajar				✓	
8.	Kemampuan media <i>powerpoint</i> interaktif sebagai alat bantu memahami dan mengingat informasi					✓
9.	Kualitas tampilan gambar yang digunakan dalam media <i>powerpoint</i> interaktif					✓
C	TAMPILAN					
10.	Kejelasan petunjuk penggunaan pada <i>powerpoint</i> interaktif					✓
11.	Kejelasan teks yang digunakan dalam media			✓		
13.	Daya dukung warna pada media <i>powerpoint</i> interaktif				✓	
14.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dengan teks				✓	
15.	Penyajian slide yang dapat menarik perhatian siswa					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

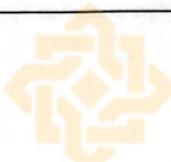
Tanu kahlon Pictures back untuk quiz.

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan:

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ ibu)



Jember,

2025

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11: Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Relevansi	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan pembelajaran	1, 2, 3
Aspek Keakuratan Materi	Kualitas dan keakuratan Kemudahan memahami materi	4, 5, 6
Aspek Penyajian	Ketetapan penyajian gambar dengan materi Ketetapan penyajian tata letak materi Daya dukung bahasa dan warna	7, 8, 9, 10

Aspek Relevansi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kesesuaian media <i>powerpoint</i> interaktif dengan pembelajaran	Jabaran materi disajikan secara lengkap dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa	1
		Jabaran materi membantu memahami materi pembelajaran	2
		Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP	3

Aspek Keakuratan Materi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kualitas dan keakuratan	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli <i>Khulafaur Rasyidin</i>	4
		Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan <i>Khulafaur Rasyidin</i>	5
2.	Kemudahan memahami materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	6

Aspek Penyajian

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Ketepatan penyajian animasi dengan materi	Kecocokan antara isi materi dengan animasi yang terdapat dalam <i>powerpoint</i> interaktif	7
2.	Ketepatan	Materi disajikan secara berurutan	8

	penyajian tata letak materi	Materi disajikan mengikuti urutan dari yang mudah ke yang sulit	9
3.	Daya dukung bahasa dan warna	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk mendalami materi secara lengkap	10

Keterangan Rubrik Penilaian:

1 = Sangat tidak valid, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 = Kurang valid, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 = Cukup valid, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah

4 = Validasi, sesuai, jelas, menarik, mudah

5 = Sangat valid, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat muda

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12: Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi

Nama Media : *powerpoint* interaktif

Nama Validator : Dr. KH. Amir Firmansyah Lc., M.Th. I

Instansi :

A. PETUNJUK PENULISAN

1. Berikan tanda centang (v) pada kolom yang bapak/ ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran langsung di lembaran validasi ini
3. Kriteria penilaian
 - 1 = Sangat tidak valid, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
 - 2 = Kurang valid, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
 - 3 = Cukup valid, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
 - 4 = Validasi, sesuai, jelas, menarik, mudah
 - 5 = Sangat valid, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat muda

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1.	Jabaran materi disajikan secara lengkap dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa					✓
2.	Jabaran materi membantu siswa memahami materi pembelajaran				✓	
3.	Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP					✓
B	KEAKURATAN MATERI					
4.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli khulafaur rasyidin					✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan khulafaur rasyidin					✓
6.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
C	PENYAJIAN					
7.	Kecocokan antara isi materi dengan animasi yang terdapat dalam <i>powerpoint</i> interaktif			✓		
8.	Materi disajikan secara berurutan					✓
9.	Materi disajikan mengikuti urutan dari yang mudah ke sulit			✓		
10.	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk mendalami materi secara lengkap					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

1. Font dibuat agar menarik.
2. Materi Kurang banyak
3. Daiknya Animasi wajah tokoh dibuat daftar.

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

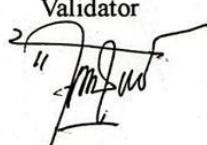
(Mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ ibu)



Jember,

2025

Validator


(A. Amir Purnomo)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil Validasi Ahli Materi II

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi

Nama Media : *powerpoint* interaktif

Nama Validator : Bahrul Munib, S.H.i., M.Pd.I

Instansi :

A. PETUNJUK PENULISAN

1. Berikan tanda centang (v) pada kolom yang bapak/ ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran langsung di lembaran validasi ini
3. Kriteria penilaian
 - 1 = Sangat tidak valid, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
 - 2 = Kurang valid, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
 - 3 = Cukup valid, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
 - 4 = Validasi, sesuai, jelas, menarik, mudah
 - 5 = Sangat valid, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	RELEVANSI					
1.	Jabaran materi disajikan secara lengkap dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa				✓	
2.	Jabaran materi membantu siswa memahami materi pembelajaran				✓	
3.	Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP				✓	
B	KEAKURATAN MATERI					
4.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli khulafaur rasyidin					✓
5.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan khulafaur rasyidin					✓
6.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
C	PENYAJIAN					
7.	Kecocokan antara isi materi dengan animasi yang terdapat dalam <i>powerpoint</i> interaktif				✓	
8.	Materi disajikan secara berurutan					✓
9.	Materi disajikan mengikuti urutan dari yang mudah ke sulit			✓		
10.	Bahasa yang digunakan menarik dan memotivasi siswa untuk mendalami materi secara lengkap					✓

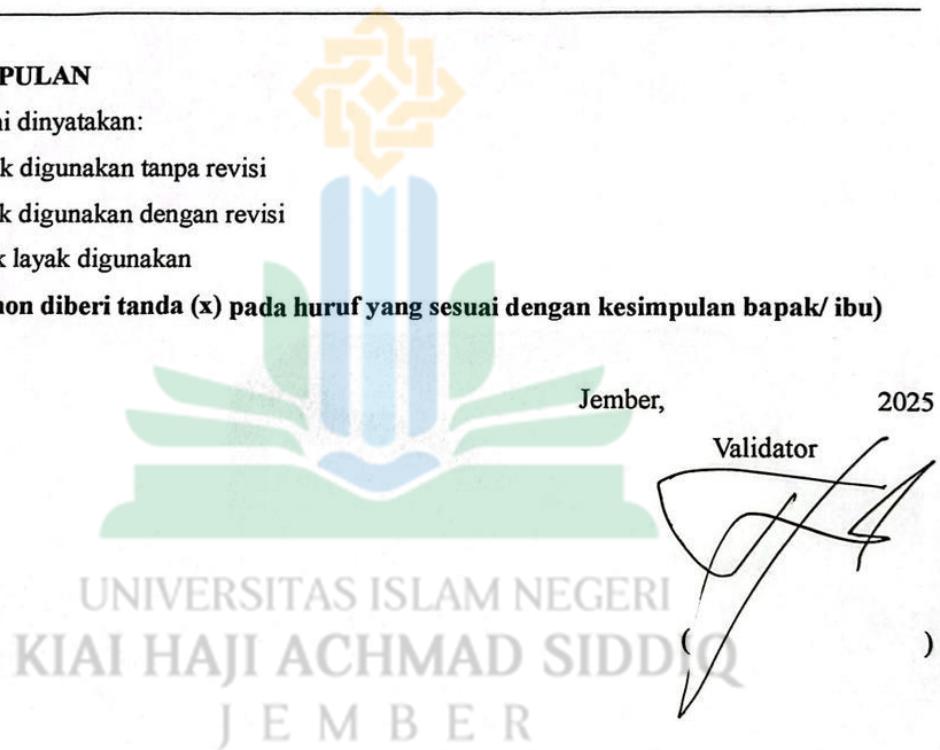
A. KOMENTAR DAN SARAN

B. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ ibu)



Lampiran 13: Kisi-kisi Instrumen Angket Respons Guru

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET RESPONS GURU

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Materi	Kelengkapan dan kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi	1, 2, 3, 4
Aspek Bahasa	Kesesuaian bahasa dan kalimat penggunaan	5, 6, 7, 8, 9
Aspek Desain Media	Ketetapan penyajian gambar, tata letak, elemen, jenis <i>font</i> , warna	10, 11, 12, 13
Aspek Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan	Kemudahan pengoprasiannya Kemudahan dalam memahami materi	14, 15, 16

Aspek Materi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kelengkapan dan kesesuaian materi	Kelengkapan materi relevan dengan TP	1
		Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan	2
		Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli <i>Khulafaur Rasyidin</i>	3
2.	Penyajian materi	Materi disajikan secara berurutan sehingga memudahkan saya memahamkan materi kepada siswa dari sederhana ke kompleks	4

Aspek Bahasa

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD	5
		Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif	6

		Saya mudah memahami kalimat yang digunakan karena bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami	7
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/ siswa sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/ siswa	8
		Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya	9

Aspek Desain Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Ketetapan penyajian gambar, tata letak, elemen, jenis <i>font</i> , warna	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi dan video yang disajikan	10
		Kemenarikan variasi warna yang ditampilkan	11
		Judul tampilan jelas sehingga saya dapat menggambarkan isi <i>powerpoint</i> interaktif secara garis besar	12
		Jenis <i>font</i> yang digunakan menarik dan terbaca	13

Aspek Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kemudahan pengoprasiannya	<i>Powerpoint</i> interaktif mudah diimplementasikan pada pembelajaran	14
		<i>Powerpoint</i> interaktif dapat digunakan diluar jam sekolah tanpa pendamping guru secara langsung	15
2.	Kemudahan dalam memahami materi	<i>Powerpoint</i> interaktif membantu siswa dalam memahami materi	16

Keterangan Rubrik Penilaian:

1 = Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 = Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 = Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah

4 = Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah

5 = Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah



Lampiran 14: Hasil Angket Respons Guru

INSTRUMEN ANGKET RESPONSI GURU

Judul penelitian : Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa kelas VII MTs Islamiyah Songgon Banyuwangi

Nama Media : *powerpoint* interaktif

Nama Guru : Askori , S.Pd.I

Instansi :

A. PETUNJUK PENULISAN

1. Berikan tanda centang (v) pada kolom yang bapak/ ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar/ saran langsung di lembaran validasi ini
3. Kriteria penilaian
 - 1 = Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
 - 2 = Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
 - 3 = Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
 - 4 = Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
 - 5 = Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1.	Kelengkapan materi yang relevan dengan TP				✓	
2.	Kelengkapan materi memenuhi tuntutan KKTP yang telah ditentukan				✓	
3.	Keakuratan materi sesuai dengan sejarah asli khulafaur rasyidin					✓
4	Materi disajikan secara berurutan sehingga memudahkan saya memahamkan materi kepada siswa dari sederhana ke kompleks					✓
B	BAHASA					
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan tata bahasa EYD					✓
6	Bahasa yang digunakan etis, komunikatif, dan interaktif				✓	
7	Saya mudah memahami kalimat yang digunakan karena bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami					✓
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan bahasa pembaca/ siswa sehingga pesan materi dapat diterima dengan baik oleh pembaca/ siswa					✓
9	Bahasa yang digunakan membuat siswa senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya					✓
C	DESAIN MEDIA					
10	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi dan video yang disajikan				✓	
11	Kemenarikan variasi warna yang ditampilkan				✓	

12	Judul tampilan jelas sehingga saya dapat menggambarkan isi <i>powerpoint</i> interaktif secara garis besar					✓
13	Jenis <i>font</i> yang digunakan menarik dan terbaca					✓
D	KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN					
14	<i>Powerpoint</i> interaktif mudah di implementasikan pada pembelajaran					✓
15	<i>Powerpoint</i> interaktif dapat digunakan di luar jam sekolah tanpa pendamping guru secara langsung					✓
16	<i>Powerpoint</i> interaktif membantu siswa dalam memahami materi					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

The logo of UIN Kiai Haji Achimad Siddiq Jember features a stylized green and blue lotus flower at the top, with the letters 'UIN' integrated into its center. Below the flower, the university's name is written in a serif font, with 'KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ' in a larger, bold, gray font and 'JEMBER' in a smaller, bold, black font below it.

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda (x) pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ ibu)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15: Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM

INFORMASI UMUM					
Nama Penulis Instansi Tahun Jenjang Sekolah Fase/ Kelas Materi Alokasi Waktu	Jessa Virgianta MTs Islamiah Songgon 2025/2026 MTs D/ VII <i>Khulafaur Rasyidin</i> 2 JP (90 Menit)				
KOMPETENSI AWAL					
<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang sejarah Nabi Muhammad Saw. b. Siswa diharapkan mengenal konsep dakwah secara umum 					
PROFIL PELAJAR PANCASILA					
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhhlak Mulia, Berkebhinekaan global, Mandiri, Gotong royong, Bernalar kritis, dan Kreatif					
SARANA DAN PRASARANA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat dan Bahan <ol style="list-style-type: none"> a. LKS b. PPT Interaktif c. Spidol 					
TARGET SISWA					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa Reguler 					
MODEL PEMBELAJARAN					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : konstruktivisme 2. Strategi : Inkuri 3. Metode : Diskusi, Tanya jawab, games 					
MATERI AJAR, ALAT DAN BAHAN					
Materi/ Sumber belajar: Lembar Kerja Siswa (LKS), LKPD					
KOMPETENSI INTI					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; padding: 5px;">Tujuan Pembelajaran</th><th style="text-align: center; padding: 5px;">Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menganalisis biografi kepemimpinan <i>Khulafaur Rasyidin</i> sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan </td><td style="padding: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian <i>Khulafaur Rasyidin</i> 2. Siswa dapat mengetahui biografi singkat masing-masing <i>Khulafaur Rasyidin</i> 3. Siswa dapat memahami proses pemilihan masing- </td></tr> </tbody> </table>		Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menganalisis biografi kepemimpinan <i>Khulafaur Rasyidin</i> sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian <i>Khulafaur Rasyidin</i> 2. Siswa dapat mengetahui biografi singkat masing-masing <i>Khulafaur Rasyidin</i> 3. Siswa dapat memahami proses pemilihan masing-
Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menganalisis biografi kepemimpinan <i>Khulafaur Rasyidin</i> sebagai inspirasi menghargai dan menghormati perbedaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pengertian <i>Khulafaur Rasyidin</i> 2. Siswa dapat mengetahui biografi singkat masing-masing <i>Khulafaur Rasyidin</i> 3. Siswa dapat memahami proses pemilihan masing- 				

	<p>masing <i>Khulafaur Rasyidin</i></p> <p>4. Siswa dapat mengetahui kebijakan yang diambil dari masing-masing <i>Khulafaur Rasyidin</i></p> <p>5. Siswa dapat mengidentifikasi contoh perbedaan pendapat dari <i>Khulafaur Rasyidin</i> dan bagaimana cara menyelesaiannya</p>
--	---

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa *Khulafaur Rasyidin* itu?
2. Bagaimana cara *Khulafaur Rasyidin* dipilih menjadi pemimpin?
3. Apa aja tantangan yang dihadapi oleh *Khulafaur Rasyidin* dalam memimpin umat Islam?
4. Bagaimana cara *Khulafaur Rasyidin* menyelesaikan perbedaan pendapat diantara umat Islam?
5. Nilai kepemimpinan apa yang dapat kita teladani dari *Khulafaur Rasyidin*?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan (5 menit)

- a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta siswa untuk berdoa bersama-sama, memperhatikan kesiapan siswa, memeriksa kehadiran, kerapihan, dan posisi tempat duduk siswa.
- b. Guru memberikan motivasi, apresiasi, dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran yang diajarkan sebelumnya
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan diajarkan, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian

2. Kegiatan Inti (80 menit)

- a. Guru menerangkan materi terkait *Khulafaur Rasyidin* melalui media aplikasi berbasis *powerpoint* (PPT) interaktif yang dibuat
- b. Guru memberikan beberapa pertanyaan/tanya jawab dengan beberapa siswa untuk mengukur pemahaman siswa
- c. Guru memberikan soal LKPD yang ada didalam *powerpoint* interaktif untuk dikerjakan oleh siswa
- d. Guru dan siswa membuat kesimpulan terkait *Khulafaur Rasyidin* yang telah dipelajari

3. Kegiatan Penutup (5 menit)

- a. Guru dan siswa melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar

<p>yang sudah dilaksanakan</p> <p>b. Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan doa bersama</p>			
REFLEKSI SISWA			
Pertanyaan Refleksi	Jawaban		
Materi apa yang sudah kalian fahami?			
Materi apa yang menarik bagi kalian?			
Materi apa yang belum kalian fahami?			
Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi?			
Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?			
Jika diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah dilakukan?			
ASESMEN			
1. ASESMEN AWAL			
Untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa sebelum belajar tentang <i>Khulafaur Rasyidin</i> , guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai <i>Khulafaur Rasyidin</i> secara langsung			
No	Kompetensi dan Lingkup Materi	Sudah (%)	Belum (%)
1.	Tahukah para <i>Khulafaur Rasyidin</i> ?		
2.	Tahukah nama-nama <i>Khulafaur Rasyidin</i> ?		
2. ASESMEN FORMATIF (Selama Pelajaran)			
Dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan membuat kesimpulan			
3. ASESMEN SUMATIF			
Dilakukan untuk memastikan ketercapaian keseluruhan tujuan pembelajaran. Asesmen ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran atau dapat juga dilakukan sekaligus untuk dua/ lebih tujuan pembelajaran, sesuai dengan pertimbangan guru dan kebijakan satuan pendidikan.			
Teknik asesmen : tulis (mengerjakan LKPD)			
GLOSARIUM			
a. <i>Khulafaur Rasyidin</i>			

- b. Kepemimpinan
- c. Biografi
- d. Kebijakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran Modul Ajar I: Materi ajar

Khulafaur Rasyidin merupakan empat pemimpin Islam pertama setelah wafatnya nabi Muhammad Saw. Mereka merupakan panutan masyarakat karena menjalankan pemerintahan, hukum, dan urusan sosial berdasarkan Al-Qur'an dan sunnah. Mereka dikenal sebagai pemimpin yang adil dan bijaksana. Mereka mengurus segala hal mulai dari pemerintahan, perekonomian, hingga manajemen militer Islam.

1. Abu Bakar Ash-Shiddiq

Abu bakar ash shiddiq memiliki nama lengkap Abdullah bin Abi Quhafah (Usman) bin Amir. Beliau lahir tahun 573 M di Mekah dari suku Bani Tamim. Beliau merupakan sahabat terdekat nabi dan orang pertama dikalangan dewasa yang masuk Islam. Beliau dipanggil dengan nama Abu Bakar karena masuk Islam setelah dakwah nabi Muhammad saw. Beliau juga mendapat gelar Ash-Shiddiq (yang selalu membenarkan/ mempercayai) karena mempercayai Isra Mikraj nabi muhammad. Sejak kecil, Abu Bakar dikenal dengan sifatnya yang baik, jujur, sabar, dan lemah lembut. Setelah dewasa, beliau mencari nafkah dengan berdagang dan terkenal sangat jujur dan terpercaya. Setelah masuk Islam, beliau mengabdikan hidup dan hartanya untuk pengembangan Islam serta menyebarkan ajarannya kepada sahabat lain. Dalam kehidupan rumah tangganya, Abu Bakar dikaruniai beberapa anak, diantaranya Abdullah bin Abu Bakar, Asma' binti Abu Bakar, Aisyah binti Abu Bakar yang kemudian menjadi istri Nabi Muhammad Saw. Abdurrahman bin Abu Bakar dan Muhammad bin Abu Bakar. Anak-anak beliau dikenal

memiliki keimanan yang kuat serta turut berperan dalam perjuangan dan penyebaran Islam pada masa awal.

Besar perjuangan beliau dalam penyebaran Islam salah satunya menemani nabi Muhammad saw hijrah ke Madinah secara sembunyi-sembunyi di gua Tsur selama 3 hari 3 malam. Setelah nabi muhammad wafat, beliau dibaiat sebagai khalifah atas persetujuan kaum Muhajirin dan Ansar. Masa kepemimpinannya hanya berjalan 2 tahun, 3 bulan, 11 hari. Beliau wafat pada 21 jumadil akhir 13 H bertepatan tanggal 22 agustus 634 M saat usia 63 tahun. Sebelum wafat, beliau menunjuk Umar bin Khattab sebagai pengganti untuk mencegah perpecahan.

Semasa kepemimpinannya, beliau berhasil memberantas kelompok pemberontakan (Perang Riddah). Kelompok ini mencul dari 2 kelompok: pertama, suku yang menolak membayar zakat karena menganggap zakat gugur setelah nabi wafat. Kedua, golongan murtad (keluar dari Islam) dan mengikuti nabi-nabi palsu seperti Musailamah Al-Kazzab, Tulaihah Al-Asadi dan Aswad Al-Ansi. Kelompok pemberontakan berhasil diberantas berkat ketegasan dan mengirim pasukan dibawah pimpinan Khalid bin Walid. Pertempuran terbesar terjadi di Yamamah melawan Musailamah. Dari pertempuran itu, banyak penghafal al-quran yang gugur. Sehingga selain memberantas pemberontakan, beliau juga mengkodifikasi ayat-ayat al-qur'an atas saran dari Umar bin Khattab karena khawatir Al-Qur'an akan hilang seiring banyaknya penghafal yang gugur. Selain itu, beliau juga memperluas wilayah di daerah Persia dan Bizantium dan mengirimkan pasukan ke seluruh pelosok negeri seperti Khalid

bin Walid, Abu Ubaidah Ibnu Al-Jarrah, Yazid bin Abi Sufyan, Amru bin As, dan Syurahbil bin Hasanah.

2. Umar bin Khattab

Umar bin Khattab memiliki nama lengkap Umar bin Khattab bin Nufail bin Abdul Uzza bin Riyah bin Abdullah bin Qurth bin Rizah bin Adi bin Ka'ab bin Luayyi al Quraisy al 'Adawy. Beliau lahir tahun 581 M dari suku Adi. Beliau masuk Islam pada hulan Zulhijah, saat usia 27 tahun. Beliau mendapat gelar Al-Faruq yang berarti sang pembeda. Beliau ditunjuk menjadi khalifah berdasarkan penunjukan dari abu bakar ash shiddiq sebelum wafat. Masa kepemimpinannya kurang lebih 10 tahun 6 bulan. Beliau wafat syahid pada 1 muharam 23 H saat usia 63 tahun karena diserang oleh Abu Lu'luah saat memimpin sholat subuh pada 25 Zulhijah 23 H/ 644 M. Dalam kehidupan rumah tangganya, Umar bin Khattab memiliki beberapa anak, diantaranya Abdullah bin Umar, Hafshah binti Umar yang kemudian menjadi istri Nabi Muhammad Saw, Asim bin Umar, Zaid bin Umar, dan Ubaidillah bin Umar. Anak-anak beliau dikenal sebagai generasi yang beriman, cerdas, dan banyak meneladani keteguhan serta ketakwaan ayahnya dalam menegakkan ajaran Islam.

Masa kepemimpinan Umar bin Khattab dikenal sebagai periode emas karena negara teratur, aman, dan makmur. Selama kepemimpinannya, beliau memperluas wilayah dakwah Islam (Futuhat Al-Islamiah). Para pasukan Umar bin Khattab berhasil menaklukkan sebagian wilayah Persia (Qadisyah dan Nahawand) dan Romawi (Suriah dan Mesir) sehingga batas wilayah Islam

membentangi sungai Sind bagian timur dan sungai Jihun di Libia bagian barat. Umar bin Khattab juga mengatur administrasi dan keuangan pemerintahan. Beliau membagi wilayah menjadi 8 provinsi, membentuk Baitul mal (kas negara) untuk mengawasi keuangan dan dewan perang untuk administrasi militer. Beliau merupakan khalifah yang pertama kali memberikan gaji dan santunan kepada rakyat serta membentuk lembaga-lembaga pemerintahan seperti Diwan Al-Kharraj (Lembaga perpajakan), Diwan Al-Addats (Lembaga Kepolisian), Nazar Al-Nafiat (Lembaga pekerjaan umum), Diwan Al-Jund (Lembaga Militer), Bai'at Al-Mal (Lembaga keuangan/ perbendaharaan negara). Selain itu, Umar bin Khattab juga menetapkan kalender hijriyah yang dimulai dari Rasulullah hijrah ke Madinah yang menandai kemajuan baru bagi umat Islam.

3. Utsman bin Affan

Utsman bin Affan memiliki nama lengkap Utsman bin Affan bin Abi As bin Umayyah bin Abdi Syams bin Abdi Manaf al-Umawy al-Qurasy. Beliau lahir tahun 576 M dari bani Umayyah. Sebelum masuk Islam, beliau dipanggil dengan Abu 'Amr, setelah masuk Islam beliau mendapat julukan Abu 'Abdillah.

Utsman bin Affan dikenal karena akhlak mulia, pemalu, tawaduk dan sangat dermawan. Bahkan, beliau pernah berinfak 10.000 dinar dan 1.000 unta pada saat perang Tabuk. Beliau mendapat gelar *Zunnurain* karena menikahi dua putri nabi Muhammad Saw yakni Ruqayyah dan Ummu Kultsum. Dalam kehidupan rumah tangganya, Utsman bin Affan dikaruniai beberapa anak

diantaranya Abdullah bin Utsman, Ummul Banin binti Utsman, Maryam binti Utsman, dan Annah binti Utsman. Anak-anak beliau dikenal memiliki budi pekerti yang baik dan tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan nilai keimanan dan keteladanan. Beliau diangkat menjadi khalifah melalui musyawarah dewan yang dibentuk oleh Umar bin Khattab dan memimpin selama 12 tahun (masa kekhilafahan terlama diantara khalifah lainnya).

Pada masa kekhilafahan Utsman bin Affan, terjadi fitnah (perpecahan) di Basrah, Kufah, dan Mesir. Tokoh yang menyebarkan fitnah ditengah kaum Muslimin adalah Abdullah bin Saba', seorang Yahudi Yaman. Fitnah semakin menyebar ketika beberapa orang unjuk rasa agar Utsman bin Affan mengundurkan diri dari jabatan. Karna penolakan beliau, para kaum pemberontak menyerbu rumahnya hingga beliau syahid pada bulan zulhijah tahun 35 H.

Selama kepemimpinannya, Utsman bin Affan banyak melakukan pembaharuan. Beliau mengcodifikasi mushaf Al-Qur'an (Mushaf Utsmani) karena luasnya wilayah dan adanya perbedaan lafaz bacaan Al-Qur'an yang dilaporkan oleh Huzaifah bin Yaman. Beliau membentuk panitia yang diketuai Zaid bin Sabit untuk menyalin ayat-ayat Al-Qur'an menjadi satu mushaf (mushaf al-Imam). Setelah disalin, mushaf tersebut diperbanyak dan disebarluaskan ke Barsah, Kufah, dan Suriah. Salah satunya ditinggal tetap berada di Madinah. Selain itu, beliau juga mendirikan Angkatan laut atas usulan Muawiyah bin Abu Sufyan untuk menjaga dan memperluas wilayah laut dan menjadikan Daulah Islamiyah sebagai Daulah Bahriyah. Utsman bin Affan

juga berhasil memperluas wilayah dakwah hingga ke Khurasan, Armenia, Tunisia, Rai, Azerbaijan, Amuriah, dan Siprus. Dalam administrasi pemerintahan, beliau juga membagi kekhalifahan menjadi tujuh provinsi dan mendelegasi tugas kepada amir (gubenur) yang bertanggung jawab penuh kepada khalifah.

4. Ali bin Abi Thalib

Ali bin Abi Thalib memiliki nama lengkap Ali bin Abi Thalib bin Abdi Manaf bin Abdul Mutalib bin Hasyim bin Abdi Manaf bin Qushay bin Kilab bin Murrah bin Ka'ab bin Luay bin Ghalib bin Fihir bin Malik bin an-Nadhar bin Kinanah Abul Hasan bin Husain. Beliau lahir di Makkah tanggal 13 Rajab dari bani Hasyim. Beliau merupakan saudara sepupu nabi Muhammad Saw. Beliau dijuluki Abu Turab karena Rasulullah saw pernah mendapati beliau tiduran di masjid sampai bajunya dipenuhi debu.

Ali bin Abi Thalib merupakan pemuda yang sangat cerdas, berani dan setia. Beliau mempertaruhkan nyawa dengan tidur di ranjang nabi saat hijrah mengelabuhi kaum Quraisy. Beliau masuk Islam pada usia 7 tahun dan menikah dengan putri Rasulullah saw yakni Fatimah Az-Zahra. Setelah Utsman bin Affan wafat, beliau di desak untuk menerima jabatan khalifah demi mencegah perpecahan umat meskipun awalnya menolak. Ali bin Abi Thalib akhirnya dibaiat pada akhir Zulhijah tahun 35 H / 23 Juni tahun 656 M dan memimpin kurang lebih 5 tahun. Pada masa pemerintahan, banyak terjadi pemberontakan hingga pertempuran. Beberapa pertempuran yang terjadi antara lain pertempuran Jamal dan Siffin. Ali bin Abi Thalib wafat pada

malam jum'at sebelum subuh tanggal 17 Ramadhan tahun 40 H saat usia 65 tahun karena diserang salah satu pengikut khawarij, Abdurrahman bin Muljam. Dalam kehidupan rumah tangganya, Ali bin Abi Thalib dikaruniai beberapa anak, diantaranya Hasan bin Ali, Muhsin bin Ali, Zainab binti Ali, dan Ummu Kultsum binti Ali dari istrinya Fatimah az-Zahra. Selain itu, dari istri-istri lainnya, beliau juga memiliki beberapa anak seperti Muhammad bin Al-Hanafiyyah, Abbas bin Ali, dan Umar bin Ali. Anak-anak beliau dikenal sebagai keturunan mulia yang mewarisi keberanian, kecerdasan, dan keteguhan iman ayahnya dalam menegakkan ajaran Islam.

Pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib, beliau berhasil mengganti pejabat yang dianggap kurang kompeten demi menciptakan pemerintahan yang efektif dan efisien. Penjabat tersebut banyak yang berasal dari Bani Umayyah, jadi banyak kalangan Bani Umayyah yang tidak menyukai Ali bin Abi Thalib. Beliau juga membenahi Baitul Mal (kas negara) dalam menyita harta yang sebelumnya diambil secara tidak benar oleh kerabat khalifah Utsman bin Affan kemudian digunakan untuk kesejahteraan umat. Ali bin Abi Thalib juga mengembangkan ilmu nahwu. Beliau memerintahkan Abu Aswad Ad-Dualy untuk mengembangkan pokok ilmu nahwu. Hal ini bertujuan untuk menambah tanda baca seperti fathah, kasrah, dammah pada huruf hijaiyah agar orang non arab tidak salah membaca Al-Qur'an dan hadis. Selain itu, beliau juga mengembangkan kota Kufah yang semua pusat pertahanan menjadi pusat ilmu pengetahuan seperti ilmu tafsir dan hadis.

Lampiran Modul Ajar II: LKPD

The image shows a digital worksheet titled "LKPD" (Lampiran Modul Ajar II) set against a desert-themed background. At the top left is a yellow circular icon containing a red star. The title "LKPD" is displayed in a white, bold, sans-serif font inside a dark blue rounded rectangle. Below the title is a large, semi-transparent orange rectangular area containing five numbered questions. To the right of this area is a cartoon illustration of a young girl with brown hair, wearing a blue hijab and a blue top, looking thoughtful with her hand near her chin. The background features a stylized desert landscape with palm trees and cacti.

LKPD

1. Sebutkan 3 pencapaian atau kebijakan penting yang dilakukan oleh Abu Bakar Ash-Shiddiq selama masa kepemimpinannya!
2. Jelaskan mengapa masa kepemimpinan Umar bin Khattab disebut sebagai "periode emas" dan sebutkan 2 contoh perluasan wilayah yang berhasil ditaklukkan!
3. Mengapa Ali bin Abi Thalib melakukan pemberahan terhadap Baitul Mal (kas negara) pada masa kepemimpinannya?
4. Jelaskan perbedaan latar belakang dan tujuan kodifikasi Al-Qur'an yang dilakukan pada masa Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan kodifikasi pada masa Utsman bin Affan!
5. Sebutkan 2 pertempuran besar yang terjadi pada masa kepemimpinan Ali bin Abi Thalib!

Lampiran 16: Kisi-kisi *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

KISI-KISI PRE -TEST DAN POST -TEST SISWA

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Minat	Ketertarikan siswa terhadap materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	1, 2, 3,4
Aspek Dorongan Berprestasi	Keinginan siswa belajar untuk memahami materi dan mendapat nilai baik	5, 6, 7, 8
Aspek Ketekunan	Kemauan siswa belajar secara mandiri dan pantang menyerah	9, 10, 11, 12

Aspek Minat

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Ketertarikan siswa terhadap materi <i>Khulafaur Rasyidin</i>	Saya senang mempelajari kisah <i>Khulafaur Rasyidin</i>	1
		Materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> membuat saya ingin tahu lebih banyak	2
		Saya merasa gembira saat guru menjelaskan sejarah para khalifah	3
		Saya ingin mengikuti semua pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan semangat	4

Aspek Dorongan Berprestasi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Keinginan siswa belajar untuk memahami materi dan mendapat nilai baik	Saya termotivasi belajar Sejarah Kebudayaan Islam agar mendapat nilai baik	5
		Saya ingin memahami materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> dengan baik	6
		Saya berusaha aktif dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	7
		Saya ingin bisa menjelaskan materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> kepada teman	8

Aspek Ketekunan

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kemauan siswa belajar secara mandiri dan pantang menyerah	Saya tetap belajar meskipun materi <i>Khulafaur Rasyidin</i> sulit	9
		Saya sering mencari informasi/materi tambahan tentang <i>Khulafaur Rasyidin</i>	10
		Saya menyelesaikan tugas Sejarah Kebudayaan Islam tepat waktu	11
		Saya berinisiatif bertanya kepada guru jika belum memahami materi	12

Keterangan Rubrik Penilaian:

1 = Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 = Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 = Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah

4 = Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah

5 = Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17: Hasil angket *Pretest* dann *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

REKAPITULASI HASIL ANGKET PRETEST MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII

REKAPITULASI HASIL POSTTEST MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII

No	Nama Siswa	Nomor Soal												Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	Area Dwi Andika	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	56
2.	Azka Putra Nur Hakim	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	53
3.	Dhyandra Alvien Pratama	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	54
4.	Gayus Regen Alaxano	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	53
5.	Havier Zannetti Junior	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	51
6.	Ilham Hakiki	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	54
7.	Luis Adittyta Cipta	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	57
8.	Luluk Mujayani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
9.	M. Abrar Darraz Rayyan	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	53
10.	Moch	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5	50

Lampiran 18: Kisi-kisi Angket Respons Siswa

KISI-KISI RESPON SISWA

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Materi	Penyajian materi, kelengkapan dan kesesuaian materi, keakuratan materi,	1, 2, 3
Aspek Kemenarikan Media	Ketetapan penyajian gambar, tata letak, elemen, jenis <i>font</i> , warna	4, 5, 6, 7, 8, 9
Aspek Kemanfaatan dan Kemudahan Penggunaan	Kemudahan pengoprasiannya Kemudahan dalam memahami materi	10, 11, 12

Aspek Materi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kesesuaian materi	Kelengkapan gambar memudahkan siswa dalam memahami materi	1
		Jabaran materi membantu memahami materi pembelajaran	2
		Jabaran materi relevan dengan tuntutan TP dan KKTP	3

Aspek Kemenarikan Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Ketetapan penyajian <i>background</i> gambar, tata letak, elemen, jenis <i>font</i> , warna	<i>Background powerpoint</i> interaktif	4
		Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya gambar, ilustrasi, video yang disajikan	5
		Menyajikan <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan	6
		Animasi pada <i>powerpoint</i> tidak berlebihan	7
		Penyajian <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan	8

		Bahasa yang digunakan membuat saya senang dan tertarik untuk mempelajari bagian-bagian berikutnya	9
--	--	---	----------

Aspek Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Nomor Soal
1.	Kemudahan pengoprasiannya Kemudahan dalam memahami materi	Melalui media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dapat mengajarkan saya contoh dalam kehidupan sehari-hari	10
		Memudahkan saya dalam memahami materi tentang <i>Khulafaur Rasyidin</i>	11
		Saya dapat belajar menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif mandiri di rumah	12

Keterangan Rubrik Penilaian:

1 = Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah

2 = Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

3 = Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah

4 = Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah

5 = Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

Lampiran 19: Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Kelas VII

REKAPITULASI HASIL ANGKET RESPONS SISWA KELAS VII

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Jumlah Skor	Jumlah Maksimal	Presentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1.	Area Dwi Andika	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	47	50	94%	Sangat Baik
2.	Azka Putra Nur Hakim	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	46	50	92%	Sangat Baik
3.	Dhyandra Alvien Pratama	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	41	50	82%	Sangat Baik
4.	Gayus Regen Alaxano	4	2	3	5	4	3	5	4	4	5	39	50	78%	Baik
5.	Havier Zannetti Junior	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	44	50	88%	Sangat Baik
6.	Ilham Hakiki	3	4	3	5	3	4	4	5	2	4	37	50	74%	Baik
7.	Luis Adittyta Cipta	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	39	50	78%	Baik
8.	Luluk Mujayani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100%	Sangat Baik
9.	M. Abrar Darraz Rayyan	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	35	50	70%	Baik
10.	Moch Fadilla	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	43	50	86%	Sangat

	Nur Pratama														Baik
11.	Moh Miftahul Arifin Asof	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	43	50	86%	Sangat Baik
12.	Muhammad Gilang Adipratama	3	4	3	5	5	3	3	4	3	4	37	50	74%	Baik
13.	Muhamat Febri Setyawan	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	39	50	78%	Baik
14.	Nova Ede Wardani	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	43	50	86%	Sangat Baik
15.	Putu Ayu Anindita	4	3	4	4	3	4	5	4	5	5	41	50	82%	Sangat Baik
16.	Rizqi Nuril Hidayat	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	45	50	90%	Sangat Baik
17.	Tiatus Siyami	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96%	Sangat Baik
18.	Yuri Adi Prastio	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80%	Sangat Baik
19.	Ainun Desta Anggraini	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	50	96%	Sangat Baik
Jumlah Skor		76	79	79	83	80	81	83	83	76	85	805	950	84%	Sangat Baik
Jumlah Maksimal		95	95	95	95	95	95	95	95	95	95				
Presentase		0,8	0,83	0,83	0,87	0,84	0,85	0,87	0,87	0,8	0,89				

Lampiran Angket Respons Siswa

INSTRUMEN ANGKET RESPONS SISWA

Nama Media : *Powerpoint* Interaktif Khulafaur Rasyidin

Nama : Putu Oyu Anindita

Kelas : VII (7)

A. PETUNJUK PENULISAN

1. Berikan tanda centang (v) pada kolom yang dianggap sesuai dengan
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat dituliskan pada lembar komentar dan saran
3. Kriteria Penilaian
 - 1 = Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
 - 2 = Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah
 - 3 = Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
 - 4 = Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
 - 5 = Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah

B. TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan				
		1	2	3	4	5
A	MATERI					
1.	Penggunaan bahasa memudahkan saya memahami materi pembelajaran				✓	
2.	Uraian materi yang disajikan sesuai dan memenuhi TP dan KKTP			✓		
B	KEMENARIKAN MEDIA					
3.	Background <i>powerpoint</i> digital menarik				✓	
4.	Menumbuhkan rasa ingin tahu dengan adanya animasi, kuis, dan video pembelajaran yang disajikan			✗	✓	

5.	Animasi pada <i>powerpoint</i> interaktif tidak berlebihan			✓		
6.	Penyajian <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan				✓	
7.	Penyajian <i>powerpoint</i> interaktif tidak membosankan					✓
8.	Bahasa yang digunakan sederhana sehingga saya tertarik untuk mempelajari hingga selesai				✓	
C MANFAAT DAN KEMUDAHAN MEDIA						
9.	Memudahkan saya memahami materi khulafaur rasyidin					✓
10.	Saya dapat menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk belajar mandiri di rumah					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20: Surat Keterangan Selesai Penelitian



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh. Mahrus,S.Ag
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : MTs Islamiyah Songgon

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : Jessa Virgianta
NIM : 222101010026
Prodi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam/ Pendidikan Islam Dan Bahasa
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MTs Islamiyah Songgon mulai tanggal 26 April sampai dengan 17 November 2025 judul penelitian “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Materi Khulafaur Rasyidin Siswa Kelas VII MTs Islamiyah Songgon, Banyuwangi”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

17 November 2025

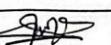
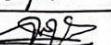
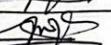
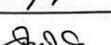
Kepala MTs Islamiyah Songgon



MOH. MAHRUS, S.Ag

Lampiran 21: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MTS ISLAMIYAH SONGGON BANYUWANGI

No	Keterangan	Tanggal	Tanda Tangan
1	Penyerahan Surat Izin Penelitian	26 April 2025	
2	Observasi Sekolah dan Wawancara Guru	26 April 2025	
3	Analisis Kebutuhan Siswa	22 Juli 2025	
4	Uji Respons Guru SKI	13 November 2025	
5	Uji Respons Siswa dan <i>Uji Pre Test-Post Test</i> Motivasi Belajar Siswa	14 November 2025	
6	Meminta Surat Keterangan Selesai Penelitian	17 November 2025	

Banyuwangi, 17 November 2025

Mengetahui,

Kepala Sekolah Mts Islamiyah Songgon



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SAWIR
J E M B E R

Moh. Mahrus, S.Ag

Lampiran 22: Dokumentasi Penelitian

No	Foto	Deskripsi
1.		Dokumentasi observasi dan wawancara dengan guru SKI
2.		Analisis Kebutuhan Siswa
3.		Uji validasi ahli Media Pembelajaran
4.		Uji validasi Ahli Materi I

No.	Foto	Deskripsi
5.		Uji validasi ahli materi II
6.		Uji <i>pretest-posttest</i> motivasi belajar dan Uji respons siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 23: Riwayat Penulis

RIWAYAT PENULIS



A. IDENTITAS DIRI

Nama	: Jessa Virgianta
NIM	: 222101010026
Tempat, Tanggal Lahir	: Banyuwangi, 24 April 2004
Alamat	: Dsn.Pakis, Ds.Songgon, Kec.Songgon, Kab. Banyuwangi, Jawa Timur (68462)
Nomer HP	: 085336297841
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Email	: jessavirgiantaaaa@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

JENJANG	NAMA MADRASAH	TAHUN
TK	TK Pertiwi Songgon	2008-2010
SD/ MI	SDN 1 Songgon	2010-1016
SMP/ MTs	MTsN 10 Banyuwangi	2016-1019
SMK/ SMA/ MA	MAN 1 Banyuwangi	2019-2022
S1	UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	2022-2025

C. RIWAYAT ORGANISASI

- Anggota bidang networking Himpunan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam (HMPS PAI)