

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *POWERPOINT* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 21 DAUH PURI
DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2024/ 2025**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Hilmiyah
NIM: 243206030036

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *POWERPOINT* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR NEGERI 21 DAUH PURI
DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2024/ 2025**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana (S-2) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

Hilmiyah
NIM: 243206030036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025” yang ditulis oleh Hilmiyah ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum seminar hasil.

Jember, 10 Desember 2025

Pembimbing I



Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197210161998031003

Pembimbing II



Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd

NIP. 19641231192031016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025” yang ditulis oleh Hilmiyah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN KH Achmad Siddiq Jember pada tanggal “18 November 2025” dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

- | | |
|------------------|----------------------------------|
| 1. Ketua Penguji | : Dr. H. Moh . Anwar, S.Pd, M.Pd |
| 2. Anggota | |
| a. Penguji Utama | : Dr. Imam Turmudi, MM |
| b. Penguji I | : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd |
| c. Penguji II | : Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd |



Jember, 19 Desember 2025

Mengesahkan,

Direktur Pascasarjana

UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Prof. Dr. Mashudi, M.Pd

NIP 197209182005011003



ABSTRAK

Hilmiyah, 2025. Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I Pembimbing II: Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, PAI, *PowerPoint* Interaktif, RnD ADDIE

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar masih tergolong rendah, khususnya pada materi sejarah perjuangan Khulafaur Rasyidin. Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah membuat siswa kurang aktif, bosan, dan tidak optimal dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya melalui pengembangan media berbasis *PowerPoint* interaktif yang mampu menampilkan teks, gambar, animasi, audio, dan video secara terpadu.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran PAI di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar? (2) Bagaimana kepraktisan media tersebut digunakan dalam pembelajaran? (3) Bagaimana keefektifan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, (2) menganalisis kepraktisan media tersebut, dan (3) menganalisis keefektifan media interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan melalui studi awal berupa observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Tahap desain mencakup perancangan *storyboard* dan slide *PowerPoint* interaktif. Tahap pengembangan dilakukan dengan validasi ahli materi dan media, dilanjutkan revisi. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas pada siswa kelas V, sedangkan tahap evaluasi dilakukan dengan tes *pretest-posttest* serta angket respon.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh skor validasi ahli materi sebesar 92,14% dan ahli media sebesar 92,85% (kategori sangat valid). Praktikalitas dinilai sangat baik dengan respon siswa mencapai 89%. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 60,23 meningkat menjadi 83,67 pada *posttest*, dengan N-Gain 0,5982 (kategori sedang). Media ini terbukti layak, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI.

ABSTRACT

Hilmiyah, 2025. *Development of Interactive PowerPoint-Based Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes in Islamic Education at SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, Academic Year 2024/2025.* Thesis. Graduate Program in Islamic Education, State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. **Supervisor I:** Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I **Supervisor II:** Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd.I

Keywords: learning media, learning outcomes, Islamic Education, interactive PowerPoint, ADDIE R&D

Students' learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education (Islamic Education) at SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar remain relatively low, particularly regarding the topic of the struggles of the *Khulafaur Rasyidin*. The learning process, which is dominated by the lecture method, causes students to be passive, bored, and unable to fully understand the material. Therefore, more interactive and engaging learning media are needed, one of which is through the development of interactive PowerPoint-based media that integrate text, images, animation, audio, and video.

The research problems were: (1) How valid is the interactive PowerPoint-based learning media for Islamic Education learning at SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar? (2) How practical is the use of this media in the learning process? (3) How effective is this media in improving students' learning outcomes?

The objectives of this study were: (1) To Analyze the validity of interactive PowerPoint-based learning media; (2) To Analyze the practicality of the media; and (3) To Analyze the effectiveness of interactive PowerPoint-based media in improving students' learning outcomes.

This study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The analysis phase involved preliminary studies through observation and interviews with teachers and students. The design phase included the development of storyboards and interactive PowerPoint slides. The development phase involved validation by material and media experts, followed by revision. The implementation phase consisted of limited trials with fifth-grade students, while the evaluation phase involved pretest-posttest assessments and student response questionnaires.

The research results showed that the interactive PowerPoint-based learning media obtained a material expert validation score of 92.14% and a media expert score of 92.85% (categorized as very valid). The practicality was rated very good, with student responses reaching 89%. Effectiveness testing revealed that the average pretest score of 60.23 increased to 83.67 on the posttest, with an N-Gain of 0.5982 (moderate category). Thus, the developed media was proven to be valid, practical, and moderately effective in improving students' learning outcomes in Islamic Education.

ملخص

حلمية. 2025. تطوير وسيلة التعليم التفاعلية القائمة على برنامج باور بوينت لرفع نتائج تعلم الطلاب في تعلم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 21 داوه بوري دينباسار للسنة الدراسية 2024/2025. رسالة الماجستير. بقسم التربية الإسلامية برنامج الرسات العلية. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الإشراف: الدكتور الحاج عبد محيط الماجستير. و(2) الدكتور. الحاج شمس البحري الماجستير.

()، باور بوينت التفاعلي، بحث PAI الكلمات الرئيسية: وسيلة التعليم ، نتائج التعليم ، التربية الإسلامية () وتطوير ADDIE (RnD).

لا تزال نتائج تعلم الطلاب في مقرر التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 21 داوه بوري دينباسار منخفضة، خاصة في مادة تاريخ كفاح الخلفاء الرادحين. إن عملية التعليم التي يغلب عليها أسلوب المحاضرة يجعل الطلاب أقل نشاطا، ويسعون بالملل، ولا يكون فهمهم للمادة أمثل. لذلك، هناك حاجة إلى وسيلة تعلم أكثر تفاعلاً وجاذبية، ومنها تطوير وسيلة قائمة على باور بوينت التفاعلي القادر على عرض النصوص، والصور، والرسوم المتحركة، والصوتيات، والفيديو هات بشكل متكامل.

محور هذا البحث هو هي: (1) ما مدى صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية القائمة على باور بوينت في تعلم التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم 21 داوه بوري دينباسار؟ (2) ما مدى عملية استخدام هذه الوسيلة في التعليم؟ (3) ما مدى فعالية هذه الوسيلة في رفع نتائج تعلم الطلاب؟

أهداف هذا البحث هي: (1) وصف صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية القائمة على باور بوينت، (2) وصف عملية هذه الوسيلة، و (3) وصف فعالية الوسيلة التفاعلية القائمة على باور بوينت في رفع نتائج تعلم الطلاب. وتنفيذ مرحلة التحليل ADDIE (R&D) استخدمت الباحثة في هذا البحث منهج البحث والتطوير (من خلال دراسة أولية على شكل ملاحظة ومقابلة مع المعلم والطلاب. شملت مرحلة التصميم تخطيط لوحة القصة وشرائح باور بوينت التفاعلية. تم تنفيذ مرحلة التطوير بالتحقق من الصلاحية من قبل خبيري المحتوى والوسيلة، وتلتها المراجعة. كانت مرحلة التنفيذ عبارة عن اختبار تجاري محدود على طلاب الصف الخامس، بينما تم إجراء مرحلة التقييم باستخدام الاختبار القبلي والبعدي واستبيان الاستجابة.

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي: أن وسيلة التعليم التفاعلية القائمة على باور بوينت حصلت على درجة صلاحية من خبير المحتوى بلغت 92.14% ومن خبير الوسيلة 92.85% (فئة صالحة جدا). وتم تقييم العملية بأنها جيدة جدا مع استجابة الطلاب التي وصلت إلى 89%. وأظهرت نتائج اختبار الفعالية أن متوسط درجة الاختبار القبلي البالغ 60.23 ارتفع إلى 83.67 في الاختبار البعدي، مع درجة الانحدار (بلغت 0.5982 (فئة متوسطة). وثبتت هذه الوسيلة أنها مناسبة، وعملية، وفعالة بشكل N-Gain المعياري (معقول في رفع نتائج تعلم الطلاب في تعلم التربية الإسلامية.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjangkan kehadiran Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis/disertasi dengan judul “Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar” ini dapat terselesaikan. Shalawati dan salam senantiasa tercurahkah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah sehingga terkerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring doa jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tesis/disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
4. Dr. H. Abd. Muhib, S.Ag, M.Pd.I. selaku Kepala Program Studi sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Dr. H. Syamsul Bahri, M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.

7. Ibu Kepala beserta Guru SDN 21 Dauh Puri yang telah berkenan untuk bekerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.
8. Dihan Nabila Rihadatul Aisy dan Nada Putri Auliya Arsyia selaku anak dari penulis yang telah memberikan dukungan, cinta, kesabaran, dan motivasi selama penulis mengerjakan tesis ini.
9. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya Tesis ini. Semoga penyusunan Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jember2025

Hilmiyah
NIM. 243206030036



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah.....	15
H. Sistematika Penulisan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Penelitian Terdahulu	19
B. Kajian Teori	33
C. Kerangka Konseptual	61
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62

A. Model Penelitian dan Pengembangan	62
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	63
C. Uji Coba Produk	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	86
A. Penyajian Data Uji Coba	86
B. Analisis Data	120
C. Revisi Produk	137
BAB V KAJIAN DAN SARAN	140
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	140
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	146
DAFTAR PUSTAKA	149

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3. 1 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran	84
Tabel 3. 2 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi	85
Tabel 3. 3 Kategori Interpretasi Persentase Efektivitas N-Gain	85
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa	89
Tabel 4. 2 Analisis Sarana dan Prasarana	92
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	105
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media	106
Tabel 4. 5 Analisis Data Vliditas Ahli Materi	122
Tabel 4. 6 Analisis Data Validitas Ahli Media	124
Tabel 4. 7 Analisis Data Ahli Materi dan Media	131
Tabel 4. 8 Hasil Respon Angket Peserta Didik	132
Tabel 4. 9 Pre-Test dan Post-Test	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Profil Pengembang	97
Gambar 4. 2 Cover Utama	98
Gambar 4. 3 Menu Utama	99
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan Media.....	100
Gambar 4. 5 Menu Materi.....	101
Gambar 4. 6 Kuis	102
Gambar 4. 7 Produk Media Utuh	103
Gambar 4. 8 Guru Mengenalkan Media dan Materi	109
Gambar 4. 9 Kegiatan Inti	111
Gambar 4. 10 Kegiatan Penutup	112
Gambar 4. 11 Pengisian Angket Respon	115
Gambar 4. 12 Wawancara dengan Siswa	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	137
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian	138
Lampiran 3	Lembar Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 4	Lembar Validasi Ahli Media	144
Lampiran 5	Hasil Lembar Validasi Ahli Materi	148
Lampiran 6	Hasil Lembar Validasi Ahli Media	152
Lampiran 7	Lembar Angket Respon Peserta Didik	154
Lampiran 8	Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik	158
Lampiran 9	Modul Ajar	162
Lampiran 10	Surat Ketersediaan Validator	210
Lampiran 11	Surat Selesai Penelitian	211
Lampiran 12	Surat bebas Plagiasi	212



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kepribadian, akhlak, dan karakter peserta didik di sekolah dasar. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari¹. Dalam konteks pendidikan nasional, PAI berfungsi sebagai wahana pembentukan manusia beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penyampaian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar². Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara harapan ideal pendidikan agama yang hidup dan membentuk karakter dengan kenyataan praktik pembelajaran yang cenderung monoton serta berpusat pada guru.

Fenomena yang umum terjadi di berbagai sekolah dasar, termasuk di SDN 21 Dauh Puri Denpasar, menunjukkan bahwa proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah konvensional. Guru lebih sering menjadi pusat informasi, sementara peserta didik cenderung pasif menerima penjelasan

¹ Mala Komalasari and Abu Bakar Yakubu, “Implementation of Student Character Formation Through Islamic Religious Education,” *At-Tadzkir: Islamic Education Journal* 2, no. 1 (2023): 52–64, <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.16>.

² Hasanatul Mutmainah and Miftahul Mufid, “Upaya Guru Pai Dalam Peningkatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual Peserta Didik Di Sman 1 Bojonegoro,” *At-Tuhfah* 7, no. 1 (2018): 80–95, <https://doi.org/10.36840/jurnalstudikeislaman.v7i1.118>.

tanpa banyak terlibat dalam aktivitas belajar bermakna. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru PAI biasanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas³. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu menstimulasi daya pikir serta keingintahuan siswa. Akibatnya, banyak peserta didik merasa jemu dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran PAI, yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar mereka. Kondisi ini yang terjadi di lapangan yakni pembelajaran yang masih bersifat satu arah, belum memanfaatkan potensi teknologi, dan belum mengoptimalkan peran aktif peserta didik.

Di sisi lain, tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman mengharuskan guru untuk mampu memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum Merdeka, misalnya, menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kolaboratif, serta berbasis proyek yang mendorong kreativitas dan eksplorasi.⁴ Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan mendesak. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menghidupkan suasana kelas, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan kontekstual. Dengan demikian, secara ideal (*das Sollen*),

³ ARIF WIDODO, “Proses Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Madrasah Inklusi (Studi Deskriptif Di Mi Nw Tanak Beak Lombok Barat),” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi* 3, no. 1 (2020): 27–38, <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v3i1.562>.

⁴ Imam Tabroni, Alya Siti Nurhasanah, and Vina Maulidina, “Build Student Character Through Islamic Religious Education,” *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2021): 23–26, <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i3.58>.

pembelajaran PAI seharusnya dilaksanakan dengan dukungan media digital yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Media berbasis teknologi diharapkan dapat menjembatani antara konsep-konsep abstrak keagamaan dengan pengalaman konkret siswa, sehingga nilai-nilai Islam dapat lebih mudah dipahami dan dihayati.

Dalam dunia pendidikan islam, media memiliki peran penting sebagai sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam aspek kognitif maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar pembelajaran dapat terjadi secara efektif. Salah satu bentuk media yang berkembang pesat saat ini adalah multimedia⁵. Multimedia merupakan teknologi yang memanfaatkan komputer untuk menggabungkan berbagai elemen seperti teks, grafik, audio, video, animasi, serta fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berkomunikasi, dan berkreasi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan pendidik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik.

Agar multimedia dapat dikategorikan sebagai media interaktif, ada beberapa karakteristik yang harus dipenuhi, seperti komunikasi dua arah, aktivitas fisik dan mental, *feedback* langsung, serta berbagai fitur seperti *drag and drop*, input data, klik mouse, dan animasi⁶. Interaktivitas dalam media

⁵ Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

⁶ Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang*

pembelajaran sangat penting karena memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik melalui eksplorasi materi maupun melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas digital⁷. Oleh karena itu, pendidik tidak hanya perlu memahami cara menggunakan media pembelajaran, tetapi juga harus mengetahui bagaimana cara merancang media yang mampu memberikan timbal balik yang efektif bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah Microsoft *PowerPoint*. Aplikasi ini tersedia di berbagai perangkat, baik komputer, laptop, maupun *smartphone*, sehingga mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik. *PowerPoint* memungkinkan penyampaian materi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, foto, berbagai jenis dan warna tulisan, fitur *hyperlink*, audio, video, serta animasi⁸. Dengan fitur-fitur yang menarik, *PowerPoint* dapat membantu pendidik menyampaikan poin-poin penting dalam materi pembelajaran secara lebih sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

Dalam perkembangannya, Microsoft *PowerPoint* mengalami berbagai pembaruan. Versi yang direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran adalah Microsoft *PowerPoint* 2019, yang dirilis pada 24 September 2019. Versi ini memiliki fitur-fitur terbaru seperti transisi *Morph* dan *Zoom Animation*, yang memungkinkan tampilan presentasi menjadi lebih

²⁵ Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta, (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014),

⁷ Jumardi, *Pemanfaatan Microsoft Office PowerPoint...*, hlm. 45.

⁸ Dina Mahabah Irsyad, “Pengembangan Media Pembelajaran N Interaktif Berbasis Microsoft Office Power Poin 2019 Pada Mata Pelajaran N Al-Islam Sisw A Ke Las VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya”, (Palangkaraya Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 28.

dinamis dan menarik. Alasan mengapa *PowerPoint* 2019 lebih dipilih dibandingkan dengan *Microsoft Office* 365 adalah karena Office 365 merupakan layanan berbasis langganan yang mengharuskan pengguna membayar biaya berlangganan setiap bulan untuk mendapatkan fitur tambahan seperti ikon dan penyimpanan *OneDrive* hingga 1 TB.⁹ Sementara itu, *PowerPoint* 2019 dapat digunakan tanpa biaya langganan tambahan dan sudah memiliki fitur yang cukup untuk mendukung pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, pemilihan versi *PowerPoint* yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran berbasis multimedia.

Pemilihan SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan strategis dan relevansi kebutuhan. Sekolah ini menunjukkan kebutuhan yang mendesak terhadap inovasi media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti terlihat dari hasil observasi awal. Teridentifikasi beberapa kendala utama dalam proses pembelajaran, antara lain kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, terbatasnya fasilitas pendukung seperti LCD proyektor di setiap kelas, dan rendahnya variasi metode mengajar. Di sisi lain, sekolah ini memiliki potensi besar untuk pengembangan media pembelajaran karena tenaga pendidiknya terbuka terhadap inovasi dan memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun terkendala keterbatasan teknis dan waktu. Selain itu, karakteristik peserta didik yang beragam dari sisi gaya

⁹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 123

belajar juga menjadi alasan penting dipilihnya sekolah ini, karena membutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individual siswa.

Namun kenyataannya, banyak guru di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI di SDN 21 Dauh Puri Denpasar, diketahui bahwa guru belum banyak menggunakan media digital seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, atau aplikasi edukatif lainnya. Hambatan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak pembelajaran, kurangnya waktu untuk membuat media, serta minimnya pelatihan atau pendampingan dalam pengembangan media berbasis TIK. Akibatnya, proses pembelajaran masih bergantung pada metode ceramah, tanya jawab sederhana, dan latihan soal di buku teks. Situasi ini membuat pembelajaran PAI belum sepenuhnya mampu memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum.

Guru PAI diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih berjalan dengan cara tradisional dan monoton. Kesenjangan ini tidak hanya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, tetapi juga pada lemahnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan minat belajar terhadap mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil evaluasi belajar di SDN 21 Dauh Puri Denpasar, rata-rata nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran khususnya pada materi sejarah Islam seperti masa kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Banyak siswa yang kesulitan memahami alur peristiwa sejarah, nama-nama tokoh, serta nilai keteladanan yang dapat diteladani dalam kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih belum berhasil mencapai tujuan pembentukan karakter yang diharapkan.

Dalam era digitalisasi pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media berbasis PowerPoint interaktif, misalnya, menawarkan berbagai keunggulan dalam menampilkan materi secara visual, menarik, dan sistematis¹⁰. PowerPoint tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga dapat diperkaya dengan animasi, suara, video, dan hyperlink yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung. Dengan menggunakan PowerPoint interaktif, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, mengajak siswa berpartisipasi aktif melalui kuis atau permainan, serta membantu mereka memahami konsep keagamaan secara lebih menyenangkan.¹¹ Selain itu, media ini relatif mudah dikembangkan oleh guru dengan sumber daya yang tersedia di sekolah, sehingga dapat menjadi alternatif

¹⁰ Alfi Hariati Puspitasari and Rochmawati Rochmawati, “Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga,” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 5, no. 3 (2022): 239–47, <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>.

¹¹ Mudeing et al., “Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Di SDN,” *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 1 (2023): 350–59, <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2301>.

yang efisien dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pengembangan media *PowerPoint* interaktif menjadi solusi yang realistik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

Untuk mengatasi kendala-kendala yang telah diidentifikasi, diperlukan solusi inovatif agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah inovasi pembelajaran berbasis media ajar interaktif menggunakan *PowerPoint*. Dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran secara tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar peserta didik meningkat secara maksimal. Hal ini dapat dianalisis dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah, carilah wasilah (jalan untuk mendekatkan diri) kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya agar kamu beruntung"¹²

Berdasarkan Tafsir Wajiz menyatakan Sesudah dijelaskan tentang hukuman para pengacau keamanan dan pelanggar larangan Allah dan Rasul-Nya karena dengki dan ketidaktaatan mereka, maka ayat ini memerintahkan orang mukmin untuk bertakwa dan melakukan perbuatan baik. Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu sekalian kepada Allah dengan ibadah dan melaksanakan semua perintah-Nya, dan carilah wasilah, jalan yang paling tepat, untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah, yakni berjuanglah,

¹² Kemenag RI, *Mushaf Al-Qur'an Tajwid dan Terjemah*, 113

di jalan-Nya dengan melakukan kebaikan dan membantu mereka yang memerlukan. Semua perintah ini dimaksudkan agar kamu menjadi lebih beruntung, baik ketika di dunia maupun kelak di akhirat.

Ayat dan tafsir di atas menjelaskan bahwa dalam mencapai suatu tujuan, diperlukan wasilah atau jalan yang tepat. Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan strategi dan inovasi yang mendukung proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang baik tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih maksimal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dina Mahabbah Irsyad dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Office *PowerPoint* 2019 pada mata pelajaran Al-Islam untuk siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya, diperoleh hasil validasi yang sangat baik. Validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase akhir sebesar 94%, validasi oleh ahli media memperoleh persentase 90%, sedangkan uji coba kelompok kecil dengan tiga responden mencapai 84%, semuanya dengan kriteria sangat baik.¹³ Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

¹³Dina Mahabbah Irsyad, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office PowerPoint 2019 Pada Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas VIII Di SMP Muhammadiyah Palangka Raya”, (Palangka Raya, IAIN Palangka Raya,2021). Hal. 7.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* yang dilakukan oleh peneliti juga memiliki pembaruan pada penggunaan fitur-fitur terbaru dalam *PowerPoint*, khususnya untuk materi materi tentang Perjuangan khulafaurasyidin. Produk akhir dari penelitian ini berupa file *PowerPoint* yang dapat dijadikan sumber belajar bagi semua peserta didik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar mereka di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki dampak yang signifikan terhadap peserta didik di SDN 21 Dauh Puri Denpasar.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam ranah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam tentang Perjuangan Khulafaurasyidin. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang banyak berfokus pada penggunaan media digital berbasis video, animasi, atau aplikasi Android, penelitian ini menitikberatkan pada optimalisasi *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan keterbatasan sarana prasarana di sekolah. Dalam konteks SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, *PowerPoint* bukanlah media baru, tetapi penggunaannya yang bersifat pasif dan minim fitur interaktif selama ini belum mampu menjawab tantangan gaya belajar siswa yang beragam serta keterbatasan waktu dan teknologi di kelas.

Kebaruan utama terletak pada strategi pengembangan media *PowerPoint* yang interaktif, adaptif, dan kontekstual, dengan memanfaatkan fitur-fitur canggih yang jarang dimaksimalkan oleh guru, seperti hyperlink antar slide, integrasi soal interaktif langsung dalam presentasi, penyisipan narasi

audio, animasi visual tokoh-tokoh sejarah, serta transisi dinamis untuk membangun keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, penelitian ini merancang konten media yang khusus menyesuaikan dengan karakteristik lokal peserta didik dan kendala teknis sekolah, sehingga lebih aplikatif dan solutif daripada sekadar inovasi teknologi yang tidak kontekstual.

Kebaruan lain dari penelitian ini adalah pada pendekatan desain pembelajaran yang bersifat inklusi gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), di mana *PowerPoint* disusun tidak hanya menampilkan narasi teks dan gambar, tetapi juga mengajak siswa berinteraksi langsung melalui kegiatan visualisasi peristiwa sejarah, kuis reflektif, dan elemen pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media semata, tetapi juga berkontribusi terhadap strategi diferensiasi pembelajaran PAI di sekolah dasar secara praktis dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar”**

B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar?

2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar?
3. Bagaimana Keefektifan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat ditentukan tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk Menganalisis Kelayakan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.
2. Untuk Menganalisis Kepraktisan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.
3. Untuk Menganalisis Keefektifan Pengembangan media Ajar Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media Pembelajaran Interaktif didesain menggunakan Microsoft *PowerPoint*.
2. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini berupa materi PAI kelas 5 SD yaitu materi tentang Perjuangan khulafaursasyidin.
3. Produk media pembelajaran interaktif ini berisi petunjuk penggunaan media, materi materi tentang Perjuangan khulafaursasyidin yang dilengkapi dengan video dan gambar pendukung, rangkuman, latihan soal, serta profil pengembang.
4. Media ini dilengkapi dengan menu utama yaitu, deskripsi, kompetensi dasar, materi, video, soal-soal, dan soal-soal interaktif.
5. Program dilengkapi dengan evaluasi mandiri, yang dapat melatih peserta didik secara mandiri.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan, khususnya melalui pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint*.
 - b. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan yang bermanfaat bagi guru dalam hal menggunakan media pembelajaran, sehingga guru tidak bingung dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan motivasi dalam belajar dan juga membuat pembelajaran menjadi lebih asik dengan media pembelajaran ini.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Peserta didik jarang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* setelah melaksanakan pembelajaran daring.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif Microsoft *PowerPoint* dapat mengembangkan motivasi siswa dalam belajar
- c. Produk *PowerPoint* dapat digunakan untuk referensi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif

- d. *PowerPoint* dengan animasi dan tombol navigasi dapat digunakan sebagai video yang menarik
- 2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada materi yang akan dibahas.
 - b. Uji respons peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap *PowerPoint* yang dikembangkan.
 - c. Materi yang dibahas hanya terbatas pada materi tentang Perjuangan khulafaurrasyidin yang diketahui.

G. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ajar interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk sarana atau alat bantu yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipasi, dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik antara guru dan siswa melalui fitur-fitur digital seperti animasi, video, audio, maupun elemen visual lainnya. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan juga terlibat dalam mengolah informasi yang diberikan. Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif merujuk

pada media berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan khusus untuk menyajikan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, serta hasil belajar siswa.

2. *PowerPoint*

PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, yang berfungsi untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk slide digital. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam fitur seperti teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, serta efek transisi yang mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik dan sistematis. Dalam konteks pembelajaran, *PowerPoint* dapat dimodifikasi menjadi media ajar yang interaktif dengan menambahkan tombol navigasi, animasi dinamis, hingga integrasi suara. Pada penelitian ini, *PowerPoint* dimanfaatkan bukan hanya sebagai media presentasi biasa, melainkan dikembangkan menjadi media interaktif yang mampu memberikan pengalaman belajar lebih hidup dan menarik melalui fitur-fitur terbaru, seperti transisi *Morph* dan *Zoom*.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *PowerPoint*

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *PowerPoint* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif untuk menyampaikan materi PAI kepada peserta didik. Melalui penyajian yang lebih visual, menarik, dan terstruktur, media ini diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman serta

meningkatkan minat belajar mereka. Dalam penelitian ini, pembelajaran PAI berbasis *PowerPoint* difokuskan pada materi sejarah perjuangan Khulafaur Rasyidin untuk siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Tujuannya adalah agar materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan dapat dipahami lebih mudah, menarik, dan bermakna, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pemahaman isi laporan hasil riset perlu adanya gambaran singkat yang telah dirumuskan di dalam sistematika pembahasan yang terbagi menjadi lima bab, adapun sistematikanya sebagai berikut:

Bab Satu Pendahuluan, pada bab pertama ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab Dua Kajian Kepustakaan, berisi tentang kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab Tiga Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian, dipaparkan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahap-tahap penelitian.

Bab Empat Paparan Data Dan Analisis Data, berisi tentang penyajian data dan analisis data, dijelaskan tentang gambaran objek penelitian, penyajian dan analisis data serta pembahasan temuan dalam penelitian yang dilakukan.

Bab Lima Penutup, berisi tentang kesimpulan dari semua pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, sekaligus penyampaian saran-saran bagi pihak yang terkait.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti belum menemukan topik yang sama secara spesifik dengan penelitian yang sedang dilakukan. Namun, terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, baik dari segi pengembangan media pembelajaran interaktif maupun pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media ajar.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andriani Maria Resti dan Wahyudi (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif melalui pendekatan SAINTIFIK Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Model pengembangan ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu: (1) *analyze learners*, (2) *state objectives*, (3) *select method, media or materials*, (4) *utilize media and materials*, (5) *require learner's participation*, (6) *evaluate and revise*. Berdasarkan hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan persentase 76,2% dengan kategori baik.

Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan persentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran *PowerPoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 sekolah dasar dikatakan valid. Keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata- rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%.¹⁴

2. Penelitian kedua dilakukan dan ditulis dalam bentuk Tesis oleh Nisrina Nabila pada tahun 2020 di Universitas Pekalongan dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Materi *Teorema Pythagoras*.¹⁵

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi dengan skor kevalidan sebesar 3,37. Skor ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, di mana rata-rata nilai yang diperoleh dari setiap aspek penilaian mencapai ≥ 3 .

¹⁴ Andriani, M., & -, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>

¹⁵ Nisrina Nabila, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint pada Materi Teorema Pythagoras*, (Tesis. Pekalongan: Universitas Pekalongan, 2020)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anyan, Ege Benediktus dan Faisal Hendry (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft *PowerPoint*”.

Keterbatasan media pendukung dalam proses belajar mengajar menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint*. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik subtema Keindahan Alam Negeriku di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Borg and Gall yang meliputi: studi pendahuluan, pengembangan model dan uji coba model.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak. Validasi media dan validasi materi menunjukkan nilai rata-rata skor sebesar 82,50% dan 79,16%. Respon siswa terhadap bahan ajar interaktif memperoleh skor 81,75% pada uji coba skala kecil sedangkan uji coba skala luas memperoleh skor sebesar 85%. Respon guru mendapat skor 71,7% dan 89,13%. Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* layak diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.¹⁶

¹⁶ Anyan Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point,” *JUTECH : Journal Education and Technology* 1, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Dina Mahabbah Irsyad dalam program sarjana pendidikan Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya tahun 2021. Penelitian ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office *PowerPoint* 2019 pada Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.¹⁷

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Microsoft Office *PowerPoint* 2019 memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan skala Likert. Validasi ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat baik, validasi ahli media mencapai 90% dengan kategori sangat baik, dan uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 84% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Jumardi dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023 dengan judul Pemanfaatan Microsoft Office *PowerPoint* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis.¹⁸

¹⁷ Dina Mahabbah Irsyad, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office PowerPoint 2019 pada Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya*, Tesis, (Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2021)

¹⁸ Jumardi, *Pemanfaatan Microsoft Office PowerPoint pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis* (Tesis, Program Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), hlm. 1.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan kecerdasan majemuk, melalui tahapan analisis, perancangan, dan pengembangan. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan perolehan skor validasi ahli media sebesar 87,14% (kategori valid), validasi ahli materi sebesar 75% (kategori cukup valid), dan validasi ahli pendidikan matematika sebesar 95,38% (kategori valid). Rata-rata total skor yang diperoleh sebesar 85,84%, menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan memenuhi standar kevalidan dan layak digunakan dalam pembelajaran.

6. Penelitian keenam dilakukan oleh Anyan dkk pada tahun 2020 di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft *PowerPoint*.¹⁹

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validasi media memperoleh skor rata-rata 82,50%, sementara validasi materi mendapatkan skor 79,16%. Selain itu, respon siswa terhadap bahan ajar interaktif juga menunjukkan hasil positif, dengan skor 81,75% pada uji coba skala kecil dan 85% pada uji coba skala luas.

¹⁹ Anyan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint*, Jurnal, (Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, 2020)

Respon guru terhadap media pembelajaran ini juga cukup tinggi, dengan skor 71,7% dan 89,13%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft *PowerPoint* layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Jayaluxmi Naidoo, Shamilla Hajaree dengan judul "Exploring the perceptions of Grade 5 learners about the use of videos and *PowerPoint* presentations when learning fractions in mathematics" *South African Journal of Childhood Education* volume 11 no 1.²⁰

Paradigma interpretif digunakan dalam penelitian ini karena paradigma interpretif berkaitan dengan pemahaman dunia berdasarkan interpretasi pengalaman dan persepsi peserta didik tentang dunia. Selain itu, bahwa paradigma interpretif efektif dalam memandu penelitian kualitatif. Penelitian ini cocok dengan paradigma interpretif karena melibatkan eksplorasi persepsi siswa kelas 5 SD.

Mereka belajar pecahan dalam IPAS dengan menggunakan alat bantu berbasis teknologi (yaitu video dan presentasi *PowerPoint*). Paradigma interpretif memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman peserta penelitian. Selain itu, desain penelitian kualitatif berfungsi sebagai panduan yang menghubungkan paradigma interpretif dengan metode pengumpulan data.

²⁰ Jayaluxmi Naidoo and Shamilla Hajaree, "Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and Powerpoint Presentations When Learning Fractions in Mathematics," *South African Journal of Childhood Education* 11, no. 1 (2021): 1–12, <https://doi.org/10.4102/sajce.v1i1.846>.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Justice Yawson Mensah, Michael Johnson Nabie “*The Effect of PowerPoint Instruction on High School Students’ Achievement and Motivation to Learn Geometry*” *International Journal of Technology in Education* volume 4 no 3.²¹

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran dengan desain kelompok kuasi-eksperimental sebagai strategi penyelidikan yang didasarkan pada pemahaman kami bahwa tidak ada satu set data yang cukup untuk menjawab semua pertanyaan penelitian yang sifatnya berbeda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta di kedua kelompok mengalami peningkatan pada pasca-GAT dibandingkan dengan pra-GAT. Namun, terungkap bahwa peserta studi dalam kelompok eksperimen mencapai prestasi yang lebih baik pada pasca-GAT dibandingkan dengan kelompok kontrol. Terungkap juga bahwa tidak ada pengaruh gender dalam pencapaian kelompok yang diajar dengan presentasi PPT

9. Penelitian kesembilan dilakukan oleh Hafizil Haq pada tahun 2022 di Universitas Negeri Padang dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* dengan Video dan Animasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Fabrikasi.²²

²¹ Justice Yawson Mensah and Michael Johnson Nabie, “The Effect of PowerPoint Instruction on High School Students’ Achievement and Motivation to Learn Geometry,” *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (2021): 331–50, <https://doi.org/10.46328/ijte.55>.

²² Hafizil Haq dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint dengan Video dan Animasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Fabrikasi*, Jurnal, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2022)

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk video yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Jurusan Teknik Mesin FT UNP pada mata kuliah Fabrikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor penilaian yang tinggi dari berbagai aspek, yaitu: validasi ahli materi sebesar 80% (kategori sangat baik), validasi ahli media sebesar 80% (kategori sangat baik), serta uji coba pada 20 mahasiswa yang memperoleh skor normal sebesar 89,1% (kategori sangat baik). Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Fabrikasi.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Norasyikin Osman, Siti Salwa Mohd Noor, Nurazan Mohmad Rouyan dengan judul *“The use of PowerPoint in developing multimedia-based teaching and learning materials for learning Arabic Language”* *Journal of Language and Linguistic Studies* volume 18 no 1.²³

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pemanfaatan *PowerPoint* dalam pengembangan modul berbasis multimedia serta mengidentifikasi keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran berdasarkan umpan balik. Dalam penelitian ini, materi yang dikembangkan adalah untuk pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa

²³ Norasyikin Osman, Siti Salwa Mohd Noor, and Nurazan Mohmad Rouyan Norhayati Che Hat, “The Use of PowerPoint in Developing Multimedia-Based Teaching and Learning Materials for Learning Arabic Language,” *Journal of Language and Linguistic Studies* 18, no. 1 (2022): 15–21, <https://doi.org/10.52462/jlls.163>.

yang tidak memiliki kemampuan bahasa Arab dasar. Materi tersebut menggabungkan penggunaan *PowerPoint* dan telah diuji coba pada tahap akhir pengembangan.

Hasil penelitian ini yaitu Umpan balik dari siswa dievaluasi untuk menentukan apakah modul berbasis *PowerPoint* meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran. Terlepas dari kehadirannya, tidak semua pendidik memanfaatkan manfaat yang ditawarkan oleh *PowerPoint* yang lebih dari sekadar presentasi statis dengan memasukkan elemen teks, gambar, grafik, animasi dan audio. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang dihasilkan oleh *PowerPoint* membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, potensinya yang besar dapat dieksplorasi lebih lanjut untuk menghasilkan materi pengajaran dan pembelajaran berbasis multimedia.

Berikut tabel 10 penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Andriani Maria Resti dan Wahyudi (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif melalui pendekatan SAINTIFIK Untuk Pembelajaran	a. Mengembangkan media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> interaktif Menggunakan <i>Research and development</i>	a. Subyek Penelitian b. Berfokus pada pembelajaran tematik c. Jenis model ASSURE	Hasil uji pakar/ahli diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek

	Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang			pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula
2.	Nisrina Nabila (2020) dari Universitas Pekalongan meneliti “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> pada Materi <i>Teorema Pythagoras</i> ”.	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>research and development</i> Mengembangkan aplikasi <i>PowerPoint</i> interaktif berintegrasi <i>ispring suite 8</i> 	Berfokus pada Pembelajaran IPAS	Pengembangan multimedia interaktif berbasis <i>PowerPoint</i> pada materi <i>teorema Pythagoras</i> .
3.	Anyan dkk. (2020) dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang meneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Microsoft PowerPoint</i> ” untuk siswa SD	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> interaktif Menggunakan metode <i>research and development</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Subyek Penelitian Metode penelitian R&D jenis Borg and Gall <p>Berfokus pada pembelajaran tematik</p>	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Microsoft PowerPoint</i> .
4.	Dina Mahabbah Irsyad (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Microsoft Office PowerPoint</i> 2019 pada Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya”	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode <i>research and development</i>. Mengembangkan media pembelajaran aplikasi menggunakan <i>ispring suite PowerPoint</i> Berfokus untuk meningkatkan hasil belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> Model <i>Research and development</i> model Addie <p>Berfokus pada Pembelajaran Sejarah SMA</p>	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>microsoft office PowerPoint</i> 2019 pada mata pelajaran Al- Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka raya
5.	Jumardi, dengan judul “Pemanfaatan <i>Microsoft Office PowerPoint</i> pada Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan media pembelajaran interaktif <i>PowerPoint</i> yang 	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan Penelitian Tindakan kelas 	Pengembangan media pembelajaran interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis kecerdasan majemuk pada pembelajaran barisan dan

	Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis”	terintegrasi <i>ispring suite</i>	b. Berfokus pada pembelajaran IPA	deret aritmatika kelas XI di SMA Negeri Ambulu Jember
6.	Dian Aprianty, Somakim, and Ketang Wiyono, (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar	a. Menggunakan metode <i>research and development</i> Mengembangkan multimedia interaktif	a. Model pengembangan menggunakan aerasi and telop Fokus pada pembelajaran IPAS SD	Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif pada pembelajaran persegi panjang dan segitiga untuk kelas IV guna mempermudah dan memotivasi peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep IPAS dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip
7.	Jayaluxmi Naidoo and Shamilla Hajaree, (2021) “Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and PowerPoint Presentations When Learning Fractions in Mathematics,”	a. Menggunakan dan berfokus pada penggunaan <i>PowerPoint</i> interaktif	a. Menggunakan metode kualitatif b. Berfokus pada pembelajaran IPAS	Mereka belajar pecahan dalam IPAS dengan menggunakan alat bantu berbasis teknologi (yaitu video dan presentasi <i>PowerPoint</i>). Paradigma interpretif memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman peserta penelitian. Selain itu, desain penelitian kualitatif berfungsi sebagai panduan yang menghubungkan paradigma interpretif dengan metode pengumpulan data.
8.	Justice Yawson Mensah and Michael Johnson Nabie, (2021) “The Effect of PowerPoint Instruction on High School Students' Achievement and	a. Berfokus pada penggunaan <i>PowerPoint</i> interaktif	a. Menggunakan metode kualitatif b. Berfokus pada pembelajaran geometri pada jenjang SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta di kedua kelompok mengalami peningkatan pada pasca-GAT dibandingkan dengan pra-GAT. Namun, terungkap bahwa peserta studi dalam kelompok eksperimen

	<i>Motivation to Learn Geometry,"</i>			mencapai prestasi yang lebih baik pada pasca-GAT dibandingkan dengan kelompok kontrol. Terungkap juga bahwa tidak ada pengaruh gender dalam pencapaian kelompok yang diajar dengan presentasi PPT.
9.	Hafizil Haq (2022) dari Universitas Negeri Padang meneliti "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> dengan Video dan Animasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Kuliah Fabrikasi".	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan media pembelajaran berupa <i>PowerPoint</i> interaktif b. Fokus ke pembelajaran IPAS c. menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Subyek penelitian berfokus pada Kelas VII Smp b. Penelitian ini fokus ke Materi Aljabar c. Jenis penelitian menggunakan 4D 	Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>PowerPoint</i> dengan video dan animasi terhadap hasil belajar pada mata kuliah fabrikasi
10.	Norasyikin Osman, Siti Salwa Mohd Noor, and Nurazan Mohmad Rouyan Norhayati Che Hat, (2022) " <i>The Use of PowerPoint in Developing Multimedia-Based Teaching and Learning Materials for Learning Arabic Language,</i> "	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan Multimedia interaktif berupa power point b. Menggunakan metode Research and Development 	<ul style="list-style-type: none"> a. Model Borg and gall b. Berfokus pada pembelajaran Bahasa arab 	Hasil penelitian ini yaitu Umpan balik dari siswa dievaluasi untuk menentukan apakah modul berbasis <i>PowerPoint</i> meningkatkan pemahaman mereka dalam pembelajaran. Terlepas dari kehadirannya, tidak semua pendidik memanfaatkan manfaat yang ditawarkan oleh <i>PowerPoint</i> yang lebih dari sekadar presentasi statis dengan memasukkan elemen teks, gambar, grafik, animasi dan audio. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang dihasilkan oleh <i>PowerPoint</i> membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Dina Mahabbah Irsyad menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *PowerPoint* dengan integrasi *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al-Islam di tingkat SMP. Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan berfokus pada pengembangan konten visual dan interaktif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, yakni sama-sama menggunakan model R&D dan memanfaatkan *PowerPoint* sebagai media utama. Namun, penelitian Dina lebih diarahkan pada jenjang SMP dan mata pelajaran Al-Islam, sementara penelitian ini difokuskan pada jenjang SD dan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi Khulafaurrasyidin.

Selanjutnya, penelitian oleh Yunita Nury Wulandari mengembangkan *PowerPoint* berbasis kecerdasan majemuk pada pelajaran matematika. Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan fokus pada pembelajaran IPA. Sementara itu, penelitian ini mengarah pada pengembangan media berbasis *PowerPoint* untuk mendukung keberagaman gaya belajar siswa, yang relevan dengan pendekatan kecerdasan majemuk meskipun tidak secara eksplisit menggunakan istilah tersebut.

Penelitian Nisrina Nabil dan Hafizil Haq juga mengembangkan *PowerPoint* interaktif untuk materi matematika dan IPAS, menggunakan model R&D dan fokus pada aspek visual interaktif. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan *PowerPoint* interaktif dengan dukungan fitur *iSpring Suite*. Namun, objek yang diteliti serta materi pelajaran yang digunakan berbeda, sehingga penelitian ini memberikan kebaruan dalam konteks mata pelajaran PAI di tingkat SD, yang belum banyak dikaji.

Penelitian oleh Anyan, Dian Aprianty dkk, dan Andriani Maria Resti juga memperlihatkan hasil positif dari pengembangan *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran tematik dan IPAS di tingkat SD. Meskipun demikian, model pengembangan yang digunakan berbeda, seperti Borg & Gall, ASSURE, dan Alessi & Trollip, sementara penelitian ini akan menggunakan model ADDIE yang lebih sistematis dan fleksibel dalam proses desain hingga evaluasi media. Penelitian ini juga lebih menitikberatkan pada penyesuaian dengan keterbatasan fasilitas sekolah, seperti tidak tersedianya LCD di setiap kelas, serta waktu pembelajaran yang terbatas.

Penelitian luar negeri seperti yang dilakukan oleh Norasyikin Osman dan Jayaluxmi Naidoo juga mendukung penggunaan *PowerPoint* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Mereka menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* yang dikembangkan secara kreatif (bukan hanya sebagai alat presentasi statis) mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini sejalan dengan temuan mereka, namun kebaruannya terletak pada pengembangan

PowerPoint untuk materi sejarah Islam, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya

Terakhir, penelitian oleh Justice Yawson Mensah menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* dapat meningkatkan pencapaian akademik dan motivasi siswa di tingkat SMA. Penelitian ini menunjukkan potensi luas *PowerPoint* dalam pembelajaran lintas jenjang dan lintas mata pelajaran. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan mengembangkan media yang disesuaikan untuk anak-anak SD kelas V dengan karakteristik kognitif dan gaya belajar yang khas, serta fokus pada materi sejarah Islam yang membutuhkan daya imajinasi dan visualisasi tinggi.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal Bahasa latin yang merupakan kata jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar²⁴. Menurut AECT (*assosiation of education and communiacation technology*) kutipan dari skripsi mendefinisikan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi²⁵. pembelajaran menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang

²⁴ Nurhidayah Suaiib. Tesis: pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar|. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

²⁵ Nurhidayah Suaiib. Tesis: pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi ddi silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar|. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

dikutip oleh adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup dapat belajar sedangkan menurut Oemar Malik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran dikenal kata interaktif, Interaktif memiliki arti interaksi yang dalam kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti melakukan aksi berhubungan, mempengaruhi dan saling berhubungan. menurut para ahli interaktif berarti saling mempengaruhi, Artinya adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan media, pengguna memberikan respons terhadap tampilan media (program), Kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi berikutnya yang diberikan oleh media tersebut.²⁶

Klasifikasi interaktif dalam lingkup media pembelajaran bukan hanya terletak pada sistem Hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespons stimulus yang terdapat dalam media pembelajaran yang ditampilkan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran atau media ajar adalah alat atau perantara yang digunakan untuk sebuah pembelajaran yang memiliki hubungan timbal-balik antara media dan pengguna untuk

²⁶ Yunita Nuri Wulandari, Tesis: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk Pada Pembelajaran Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas Xi Di Sma Negeri Ambulu Jember”, (Jember: IAIN Jember,2021), hal. 31

mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat fungsi dan peranan pembelajaran interaktif

- a) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik
- b) Mengatasi batas-batas ruang kelas
- c) Mengatasi kesulitan apabila suatu materi yang diamati terlalu abstrak
- d) Mengatasi hal-hal terlalu kompleks untuk dipisahkan
- e) Memungkinkan terjadinya kesamaan dalam pengamatan
- f) Membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan belajar, mengaktifkan respons peserta didik, memberikan feedback dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu dalam proses belajar peserta didik. Pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan sarana yang dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun fungsi media pembelajaran khususnya pada media visusal menurut levie & lentz diantaranya:

- a) Fungsi atensi artinya media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran.
- b) Fungsi afektif artinya media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengubah emosi dan sikap peserta didik.
- c) Fungsi kognitif mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan belajar untuk memahami dan mengingat informasi dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatins yaitu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi.²⁷

Berdasarkan fungsi diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik baik segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran, menurut kemp dan Dayton mengemukakan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain:

- a) Penyampaian pesan dalam pembelajaran menjadi lebih baku
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik

²⁷ Nurhidayah Suaiib. Tesis: —pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi dii silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar|. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

- c) Pembelajaran menjadi interaktif
- d) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- e) Kualitas hasil belajar dapat meningkat
- f) Sikap positif siswa dalam pembelajaran dapat di tingkatkan
- g) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, atinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar²⁸.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut:

- a) Media audio

Media audio merupakan media yang menggunakan Indra pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau media yang mengandalkan pendengaran saja dalam penggunaannya. media yang termasuk media audio antara lain radio, rekaman suara, piringan hitam dan lain-lain.

- b) Media visual

Media visual merupakan media yang menggunakan indra penglihatan dalam penyampaian isi media. Media visual terbagi menjadi dua yaitu 2 dimensi dan 3 dimensi. Media visual 2 dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran Panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Selain media

²⁸ Nurhidayah Suaiib. Tesis: —pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik mi di silopo kecamatan binuang kabupaten polewali mandar|. (Polewali mandar: iain parepare,2019) 9-13.

dua dimensi ada juga media tiga dimensi, media tiga dimensi adalah media yang dalam penyampaiannya tidak hanya dapat dilihat saja tetapi juga bisa disentuh secara nyata.

c) Media audio visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan indera pada media audio dan media visual. Media audio visual menggunakan Indera penglihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam penyampaian isi. Media audio visual terbagi menjadi dua yaitu media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni adalah audio media yang baik dari unsur gambar maupun suara berasal dari satu sumber misalnya video dokumenter. Sedangkan audio visual tidak murni, unsur gambar maupun suara pada media tersebut tidak berasal dari satu sumber contoh slide presentasi yang diberi rekaman suara²⁹.

Komponen media audio-visual terdiri atas teks, video, animasi, audio, dan gambar yang saling melengkapi dalam menyajikan materi pembelajaran secara efektif. Teks merupakan kombinasi huruf yang membentuk kata atau kalimat untuk menjelaskan suatu maksud atau materi yang dapat dipahami pembaca, sehingga dalam penggunaannya pada multimedia perlu

²⁹ Agoritsa Papachatzis and Christos Pappos, “Keywords Contribution / Originality : This Study Contributes in the Existing Literature by Investigating the Relationship between Use of PowerPoint in the Classroom and Teacher Sense of Efficacy . The Results Indicate That PowerPoint Use Has a General Positive Effect” 5, no. 5 (2017): 69–78, <https://doi.org/10.18488/journal.61.2017.55.69.78>.

memperhatikan pemilihan font yang mudah dibaca, ukuran huruf yang proporsional, kontras warna yang jelas, serta gaya huruf seperti *italic* atau *bold* untuk penekanan. Video adalah media digital yang menampilkan urutan gambar bergerak sehingga memberi ilusi atau fantasi, dan dapat digunakan untuk menunjukkan proses, demonstrasi, atau peristiwa nyata; kualitas video yang umum digunakan saat ini berkisar dari resolusi standar hingga 4K tergantung kebutuhan.

Animasi memadukan teks, grafis, dan audio dalam bentuk pergerakan untuk menjelaskan konsep atau proses yang sulit divisualisasikan dengan gambar statis; animasi yang efektif dirancang dengan kecepatan transisi yang sesuai, konsistensi gaya, dan relevansi terhadap materi. Audio mencakup berbagai bunyi dalam bentuk digital seperti narasi, musik latar, dan efek suara yang berfungsi memperjelas pesan, menambah suasana, serta mendukung ingatan pendengar; kualitas audio yang baik dihasilkan dari rekaman yang jelas, bebas gangguan, dan diatur volumenya agar tidak menutupi narasi utama. Gambar, baik berupa foto maupun ilustrasi, adalah representasi visual statis yang menggabungkan garis, bentuk, warna, dan bayangan untuk memperkuat pemahaman; gambar yang digunakan sebaiknya memiliki resolusi cukup, komposisi yang baik, dan konsistensi warna sesuai tema pembelajaran. Semua komponen ini jika

dirancang dengan prinsip keterbacaan, relevansi, kualitas teknis, dan aksesibilitas yang baik akan menghasilkan media pembelajaran audio-visual yang menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

2. *PowerPoint* Interaktif

a. Pengertian *PowerPoint*

Media *PowerPoint* Interaktif telah menjadi hal yang umum digunakan dalam pembelajaran. Microsoft *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang ideal untuk membuat presentasi visual yang dapat menggabungkan berbagai jenis media, seperti video, animasi, gambar, dan audio. Suprapti menjelaskan bahwa *PowerPoint* dapat digunakan sebagai alat untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia³⁰.

Penggunaan *PowerPoint* juga dapat membantu pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar. Menurut Asyhar, *PowerPoint* adalah salah satu perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menyajikan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah dalam pembuatannya, sederhana dalam penggunaannya, dan relatif murah³¹.

Presentasi *PowerPoint* interaktif untuk pendidik adalah alat pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan

³⁰ Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

³¹ Kurweni Ukar dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 267.

partisipasi siswa selama proses pembelajaran. *PowerPoint*, sebagai platform presentasi yang sangat fleksibel, memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional. Dengan menambahkan elemen interaktif, seperti kuis, polling, video, dan tautan navigasi internal, presentasi dapat menjadi lebih menarik dan memfasilitasi pembelajaran aktif³².

Salah satu keuntungan utama dari *PowerPoint* interaktif adalah kemampuannya untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Misalnya, siswa yang lebih visual dapat memanfaatkan diagram, gambar, dan video untuk memahami konsep yang diajarkan, sementara siswa yang lebih kinestetik dapat berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti *drag-and-drop* atau simulasi. Dengan cara ini, *PowerPoint* interaktif dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan individu setiap siswa.

Selain itu, menurut Fichten *PowerPoint* interaktif juga memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Fitur seperti polling langsung atau kuis interaktif memungkinkan siswa untuk memberikan tanggapan dan umpan balik secara *real-time*, yang tidak hanya membuat mereka lebih terlibat tetapi

³² Rawewat Sripradith, “Getting to the (Power) Point : Unleashing the Impact of Assertion-Evidence Design in PowerPoint for Enhancing Students ’ English Grammatical Competence and Retention,” 2023, 45–57.

juga memberikan informasi berharga bagi pendidik mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan³³. Interaktivitas ini juga dapat mempromosikan diskusi kelas yang lebih hidup dan membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Untuk membuat presentasi *PowerPoint* yang benar-benar interaktif, pendidik dapat memanfaatkan berbagai fitur dan *add-in* yang tersedia. Salah satu fitur yang sangat berguna adalah *hyperlink*, yang memungkinkan pendidik untuk membuat navigasi non-linear dalam presentasi mereka³⁴. Misalnya, dengan menggunakan tombol navigasi, siswa dapat memilih topik atau sub-topik yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu, memberikan mereka kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka. Selain itu, pendidik dapat menambahkan video dari YouTube atau platform lain langsung ke dalam slide mereka, yang dapat memberikan variasi dalam cara materi disajikan dan meningkatkan perhatian siswa.

Fitur lain yang dapat meningkatkan interaktivitas adalah penggunaan animasi dan transisi. Dengan mengatur elemen-elemen dalam slide untuk muncul atau bergerak dengan cara tertentu, pendidik dapat menarik perhatian siswa ke bagian-bagian penting dari materi

³³ Catherine S Fichten et al., “More Than Meets the Eye : A Canadian Comparative Study on PowerPoint Use Among Post-Secondary Students With and Without Disabilities” 4 (2019): 25–36, <https://doi.org/10.5430/irhe.v4n2p25>.

³⁴ Mensah and Nabie, “The Effect of PowerPoint Instruction on High School Students’ Achievement and Motivation to Learn Geometry.”

yang diajarkan³⁵. Misalnya, penggunaan animasi untuk mengungkapkan poin-poin kunci satu per satu dapat membantu siswa untuk fokus pada setiap poin secara individual sebelum melanjutkan ke yang berikutnya. Namun, penting untuk menggunakan animasi dan transisi dengan bijak, karena penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu perhatian siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, *PowerPoint* menjadi pilihan yang baik bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan *PowerPoint* Interaktif

Sama hal nya dengan media pembelajaran lain, *PowerPoint* memiliki kelebihan-kelebihan khusus. Jones menyatakan alasan-alasan mengapa *PowerPoint* baik digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu penggunaan *PowerPoint* dapat membantu guru maupun siswa, menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan, cocok untuk siswa dengan tipe belajar yang berbeda-beda, mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah untuk mengolah data pada setiap slide dan ekonomis, mencetak data yang telah diolah dengan *PowerPoint* dapat dilakukan dengan

³⁵ Agoritsa Papachatzis and Christos Pappos, “Keywords Contribution / Originality : This Study Contributes in the Existing Literature by Investigating the Relationship between Use of *PowerPoint* in the Classroom and Teacher Sense of Efficacy . The Results Indicate That *PowerPoint* Use Has a General Positive Effect” 5, no. 5 (2017): 69–78, <https://doi.org/10.18488/journal.61.2017.55.69.78>.

berbagai format dan variasi, tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang cukup besar.³⁶

Dengan demikian, secara umum Kelebihan media pembelajaran *PowerPoint* yaitu:

1. Memudahkan pengguna membuat slide presentasi. Microsoft *PowerPoint* memudahkan melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector. Software membantu menyiapkan slide presentasi yang berkualitas dalam hitungan jam, bahkan menit.
2. Dilengkapi Beragam Tools. Dalam aplikasi *PowerPoint* terdapat berbagai *tools*, seperti *text art*, *image import*, *animation import*, *video import*, dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Keberadaan fitur-fitur tersebut berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.³⁷
3. Template Bervariasi. Template merupakan salah satu fitur yang digunakan sebagai latar belakang untuk mempercantik tampilan presentasi. Background yang disediakan bervariasi, sehingga pengguna bebas mengkreasikan slide dan tidak terfokus pada satu bentuk tampilan.

³⁶Naila Fauzia Rahmani, *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta*, (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), 25

³⁷Kurweni Ukur dan Budi Purnama, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & Bussiness 2016*, (Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2017), 266.

4. Dapat di-Export ke PDF. Adanya fitur ini membuat audiens dapat melihat dokumen yang dibagikan. Di samping itu, fitur export file ke PDF sangat berguna apabila anda akan mem-print slide, karena format PDF didukung berbagai platform.
5. Memiliki Fitur Kolaborasi. *Software PowerPoint* memiliki fitur kolaborasi yang memungkinkan seseorang dapat mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer yang berbeda, sehingga proses penggerjaan menjadi lebih cepat dan mudah.

Di samping kelebihan yang ditampilkan, *PowerPoint* ini juga memiliki kelemahan yaitu:

1. Hanya digunakan pada Platform Microsoft. Software pengolah data presentasi hanya dapat dioperasikan pada platform Windows. Microsoft belum mengeluarkan software untuk IOS lain. Sehingga, pekerjaan yang telah diselesaikan dengan *PowerPoint* tidak dapat diakses menggunakan platform selain windows.
2. Ketidakstabilan dokumen pada tiap versi. Kekurangan yang satu ini kerap dijumpai pada software yang dikembangkan oleh microsoft. File yang dibuat pada versi lama, misalnya 2007 tidak dapat digunakan secara sempurna pada versi 2010, begitu sebaliknya.
3. Tergolong program yang berat. Komputer harus mempunyai spesifikasi yang baik. PC jadul dengan spesifikasi perangkat

keras yang rendah akan kesulitan dalam menjalankannya, bahkan mungkin mengalami crash.³⁸

Berdasarkan paparan di atas, *PowerPoint* memiliki kelebihan yang sangat banyak dan beragam yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran di samping juga memiliki kekurangan pada penggunaan aplikasi *PowerPoint* yang digunakan.

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan, membimbing, mengembangkan, dan membiasakan peserta didik dalam memahami serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (praktik) guna membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Selain itu, pembelajaran PAI juga memiliki dimensi spiritual yang berorientasi pada pembentukan kesadaran beragama dan kesalehan sosial sebagai bagian dari tujuan utama pendidikan Islam.³⁹

³⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

³⁹Al-Attas, *The Concept of Education in Islam*. Kuala Lumpur: ISTAC. 1980. 22

Pembelajaran PAI tidak hanya sebatas penyampaian ilmu pengetahuan agama secara teoritis, tetapi juga harus mengarah pada pembentukan kepribadian Muslim yang sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara ilmu dan amal, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran agama tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, strategi pembelajaran PAI harus dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan metode yang sesuai, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, praktik ibadah, hingga pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam.

Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran PAI diberikan di berbagai jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kurikulumnya disusun secara berjenjang agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep keislaman secara bertahap dan komprehensif. Selain di lingkungan sekolah, pembelajaran PAI juga dilaksanakan dalam lingkungan non-formal seperti pondok pesantren, majelis taklim, dan pendidikan keluarga. Dengan demikian, pendidikan Islam tidak hanya menjadi tanggung

jawab lembaga pendidikan, tetapi juga masyarakat dan keluarga sebagai bagian dari sistem pendidikan yang holistik.⁴⁰

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki kedudukan penting dan strategis dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Regulasi mengenai muatan PAI di sekolah dasar diatur dalam berbagai peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar hukum sekaligus pedoman pelaksanaannya. Hal ini menegaskan bahwa PAI bukan hanya sekadar mata pelajaran, melainkan bagian integral dari proses pendidikan nasional yang bertujuan membentuk generasi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Dasar hukum pertama terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 37 ayat (1),⁴¹ yang menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, serta bahasa. Dengan demikian, PAI merupakan mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di setiap jenjang pendidikan dasar dan menengah. Regulasi ini menegaskan bahwa pendidikan agama, termasuk PAI, memiliki peran fundamental dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik sejak dini.

Selanjutnya, Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan memperkuat

⁴⁰ Muhammin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2011. 21

⁴¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1).

posisi PAI dengan menyatakan bahwa setiap peserta didik pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan berhak memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya dan diajarkan oleh pendidik seagama.⁴² PP ini menekankan pentingnya penyelenggaraan PAI yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan (kognitif), tetapi juga menyentuh aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) dalam membentuk akhlak mulia. Dengan demikian, PAI diposisikan sebagai instrumen pembentukan karakter bangsa.

Regulasi berikutnya adalah Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD) pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam regulasi ini ditegaskan bahwa pembelajaran PAI di sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan akidah melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik.⁴³ Kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam PAI tidak hanya memuat pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga menekankan internalisasi nilai-nilai spiritual yang ditunjukkan dalam sikap sehari-hari peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran PAI memiliki dimensi holistik: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁴² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan.

⁴³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, PAI tetap dipertahankan sebagai mata pelajaran wajib pada kelompok intrakurikuler. Muatan PAI diarahkan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi “beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlik mulia”. Kurikulum Merdeka memberi ruang lebih fleksibel bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai kebutuhan siswa. Dengan pendekatan ini, pembelajaran PAI tidak sekadar memberikan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk karakter yang relevan dengan tantangan kehidupan abad ke-21.

Berdasarkan keseluruhan regulasi tersebut, jelas bahwa PAI memiliki kedudukan hukum dan pedagogis yang sangat kuat dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Regulasi-regulasi ini menjadi dasar bahwa pembelajaran PAI harus didesain secara kreatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi agar peserta didik dapat menginternalisasi nilai agama secara lebih baik.⁴⁴ Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada mata pelajaran PAI, sebagaimana dilakukan dalam penelitian ini, merupakan langkah yang tepat. Media interaktif ini diharapkan mampu mendukung implementasi regulasi kurikulum,

⁴⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek fundamental dalam ajaran Islam yang bertujuan untuk membentuk kepribadian Muslim yang kaffah (menyeluruh). Ruang lingkup ini mencakup lima aspek utama yang menjadi dasar dalam kurikulum PAI, yaitu:

a) Aqidah (Keimanan)

Aqidah merupakan dasar keimanan seseorang terhadap Allah SWT dan segala ajaran-Nya. Pembelajaran aqidah dalam PAI bertujuan untuk menanamkan pemahaman tentang rukun iman yang terdiri dari iman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, rasul-rasul-Nya, hari kiamat, dan takdir baik maupun buruk. Pemahaman aqidah yang kuat akan membentuk kepribadian Muslim yang memiliki keyakinan kokoh dan tidak mudah terpengaruh oleh pemikiran yang bertentangan dengan Islam.

b) Fikih

Aspek ibadah dalam PAI meliputi tata cara pelaksanaan ibadah wajib maupun sunnah, seperti shalat, puasa, zakat, dan haji. Selain itu, ibadah juga mencakup amalan-amalan lain yang bersifat sosial, seperti sedekah, wakaf, dan gotong royong, yang

semuanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dalam menjalankan perintah Allah SWT serta membentuk kebiasaan hidup yang sesuai dengan ajaran Islam. Pembelajaran ibadah harus dilakukan tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui praktik langsung agar peserta didik dapat memahami dan melaksanakannya dengan baik.⁴⁵

c) Akhlak

Akhlik dalam PAI bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepribadian yang luhur sesuai dengan nilai-nilai Islam. Akhlak dibagi menjadi dua, yaitu akhlak kepada Allah (hablum minallah) dan akhlak kepada sesama manusia (hablum minannas). Akhlak kepada Allah mencakup keikhlasan dalam beribadah, rasa syukur, serta ketakwaan, sementara akhlak kepada sesama mencakup sikap jujur, amanah, tolong-menolong, dan sikap sosial lainnya yang mencerminkan moralitas Islami. Pendidikan akhlak sangat penting dalam pembelajaran PAI karena menjadi dasar dalam membangun kehidupan yang harmonis dan bermartabat.

d) Al-Qur'an dan Hadis

⁴⁵ Muhammin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2011. 21

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis dalam PAI bertujuan untuk mengenalkan, memahami, serta mengamalkan ajaran Islam yang terkandung dalam kedua sumber utama hukum Islam ini. Al-Qur'an merupakan kitab suci umat Islam yang menjadi pedoman dalam kehidupan, sedangkan hadis adalah perkataan, perbuatan, dan ketetapan Nabi Muhammad SAW yang menjadi rujukan dalam memahami ajaran Islam. Pemahaman terhadap Al-Qur'an dan hadis tidak hanya sebatas membaca dan menghafal, tetapi juga memahami kandungan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari agar peserta didik memiliki kesadaran yang tinggi terhadap ajaran Islam.⁴⁶

e) Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Islam menjadi bagian penting dalam pembelajaran PAI karena mengajarkan tentang perkembangan Islam dari masa Rasulullah hingga era modern. Melalui sejarah Islam, peserta didik dapat memahami bagaimana Islam berkembang, bagaimana peran tokoh-tokoh Islam dalam membangun peradaban, serta bagaimana Islam memberikan kontribusi besar dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, politik, dan sosial. Pembelajaran sejarah Islam bertujuan untuk menanamkan rasa bangga terhadap agama Islam

⁴⁶ Muhammin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2011. 25

serta meningkatkan semangat dalam meneladani perjuangan para ulama dan cendekiawan Muslim terdahulu.⁴⁷

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu upaya atau proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut M. Sobry Sutikno, belajar ialah suatu usaha yang dikerjakan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴⁸ Sedangkan menurut Hudojo, belajar merupakan suatu kegiatan bagi setiap individu. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.⁴⁹

Dalam proses belajar itu diharapkan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi dan itulah yang dinamakan hasil belajar. Menurut Ishartono mengatakan bahwa hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar ialah tingkat perkembangan

⁴⁷ Muhammin. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2011. 26

⁴⁸ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan KompetensiPedagogis*, (Sulawesi: CV. Kaaffah Learning Center, 2018), 6.

⁴⁹ Naidoo and Hajaree, “Exploring the Perceptions of Grade 5 Learners about the Use of Videos and Powerpoint Presentations When Learning Fractions in Mathematics.”

mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁵⁰ Terdapat definisi tentang hasil dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda. Menurut Bloom, definisi hasil belajar ialah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowladge* (pengetahuan dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, dan contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *preroutine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.⁵¹

Tujuan dari belajar itu sendiri adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut prosesnya sebagai berikut:

⁵⁰ Naufal Ishartono et al., “Employing PowerPoint in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students’ Understanding : Does It Help ?,” 2022.

⁵¹ Yendri Wirda, dkk, *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

- a) Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan lebih dulu oleh pendidik dengan melibatkan peserta didik secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari pendidik disebabkan telah menjadi pekerjaan rutin
- b) Peserta didik menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multimedia yang dipakai pendidik ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.
- c) Kegiatan peserta didik belajar dimotivasi pendidik sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
- d) Proses pembelajaran dapat melibatkan semua peserta didik dalam satu kelas tertentu yang aktif belajar.
- e) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya ataukah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah
- f) Kelas memiliki sarana belajar yang cukup banyak, sehingga menjadi laboratorium belajar ataukah kelas yang hampa dan miskin dengan sarana belajar sehingga tidak memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar yang optimal

g) Suasana pembelajaran atau proses belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang peserta didik belajar ataukah suasana yang mencemaskan dan menakutkan.⁵²

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh dari hasil pengalaman belajarnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar ialah kegiatan pokok dalam keseluruhan dari proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana pola belajar yang dialami peserta didik sebagai anak didik. Berdasarkan penjelasan ini, maka pola kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada diri seorang yang belajar yang dilalui melalui latihan dan pengalaman. Ada banyak yang mewarnai belajar, yaitu:

a) Faktor stimuli. Faktor stimuli dibagi dalam hal-hal yang berhubungan dengan panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas dan suasana lingkungan ekstern.

⁵² Gunarto, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: UISSULA PRES, 2013), 4-6

- b) Faktor metode belajar dipengaruhi oleh kegiatan berlatih dan praktek, *over learning* dan *drill*, resistasi selama belajar, pengenalan tentang hasil belajar, belajar dengan bagian-bagian dengan keseluruhan, penggunaan modalitas indra, penggunaan dalam belajar, bimbingan belajar dan kondisi insentif.
- c) Faktor-faktor individual dipengaruhi oleh kematangan, usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan motivasi.⁵³

Secara garis besar, proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a) Faktor Internal

Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis. Faktor fisiologis sangat menunjang atau melatarbelakangi aktivitas belajar. Keadaan jasmani yang sehat akan lain pengaruhnya dibanding jasmani yang keadaannya kurang sehat. Untuk menjaga agar keadaan jasmani tetap sehat, nutrisi harus cukup. Hal ini disebabkan, kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan keadaan jasmani lemah kemudian mengantuk dan lelah.

⁵³ Kompri, *Belajar Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017),39.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor luar diri peserta didik yang ikut mempengaruhi belajar peserta didik, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

1) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap peserta didiknya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis atau tidak. Dalam mendidik anak bersosialisasi dikenal 2 teori populer, yaitu represif dan partisipatoris. Represif cenderung menempatkan keinginan orang tua menjadi penting dimana komunikasi berjalan satu arah. Sedangkan sosialisasi partisipatoris menempatkan keinginan anak menjadi penting. Dengan demikian komunikasi berjalan dua arah atau seimbang. Pada represif kepatuhan anak terhadap orang tua menjadi prioritas.

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah dapat berasal dari pendidik, mata pelajaran, dan metode yang diterapkan. Faktor pendidik banyak menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik, yaitu yang menyangkut kepribadian pendidik, kemampuan mengajarnya terhadap mata pelajaran, karena

kebanyakan peserta didik memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Padahal keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Kemudian selanjutnya adalah sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah untuk belajar. Faktor sarana dan prasarana diantaranya yaitu: (1) Lahan tanah, antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga; (2) Bangunan, antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivis ekstrakurikuler; (3) perlengkapan, antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran, baik elektronik maupun manual.⁵⁴

3) Faktor yang berasal dari Masyarakat

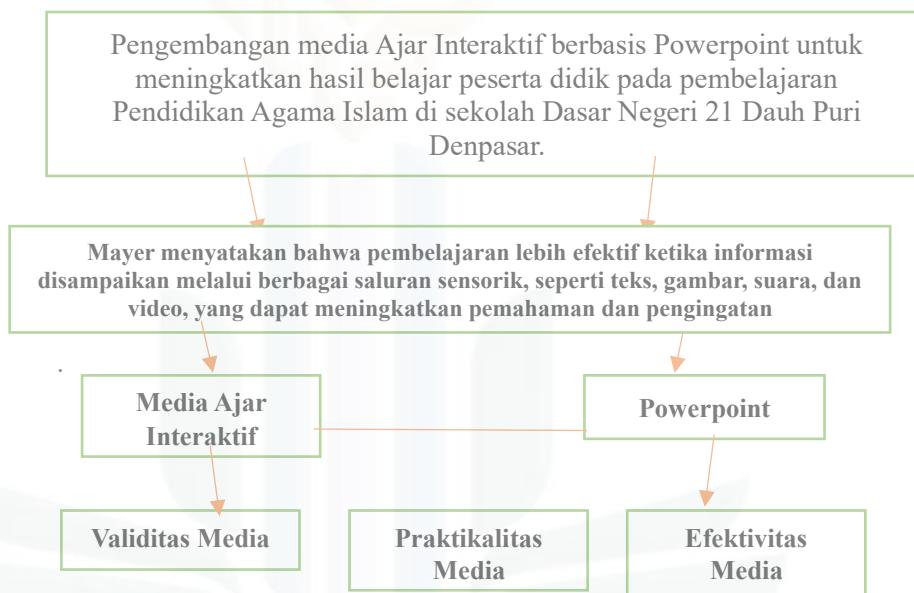
Peserta didik tidak lepas dari kehidupan masyarakat.

Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan peserta didik. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidaknya perkembangan peserta didik, masyarakat juga ikut mempengaruhi.⁵⁵

⁵⁴ Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama,2009), 9.

⁵⁵ Ibrahim M. Jamil, “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Anak”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 2017, 5-6.

C. Kerangka Konseptual



Kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan alur berpikir yang menjelaskan hubungan antara pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif berangkat dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi sejarah perjuangan Khulafaurasyidin akibat metode penyampaian yang masih konvensional. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dirancang dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan desain media, pengembangan konten dan fitur interaktif, implementasi di kelas, serta evaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Media ini memadukan berbagai komponen audio-visual seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman konsep.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development /R&D*). Untuk menciptakan produk tersebut, Untuk menciptakan produk tersebut, diperlukan penelitian yang menganalisis kebutuhan, serta penelitian untuk menguji sejauh mana produk tersebut dapat berfungsi di masyarakat. Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara bertahap atau longitudinal.

Jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi evaluasi dari ahli materi, media dan audiens. Evaluasi ahli materi terdiri dari isi, bahasa tingkat kualitas materi, dan penulisan dalam media dan evaluasi. Sementara itu, ahli media pembelajaran menilai penggunaan grafis, estetika tampilan, dan kesesuaian font. Pendapat dari pendengar meliputi kebermanfaatan media serta kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan.⁵⁶

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Teknik ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengevaluasi keefektifan produk tertentu seperti media pembelajaran Kincir angka. Model ADDIE yang diungkapkan oleh Dicky and Carey, menjadi

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D* (Bandung, Alfabeta, 2011).297

kerangka dasar dalam proses ini, yaitu terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Penelitian dan pengembangan ini merupakan proses untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu. Uji coba akan dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD Negeri Dauh Puri Denpasar untuk menilai kecocokan media pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memastikan apakah produk tersebut memenuhi standar yang ditetapkan.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dan penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.⁵⁷

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

⁵⁷ Robert Marbe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (London Springerb Spience + Business Media: 2, 2009).

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis guru, di mana peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V untuk menggali informasi terkait kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi sejarah perjuangan Khulafaurasyidin. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal, serta minim pemanfaatan teknologi interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan kurangnya variasi penyajian materi yang dapat merangsang minat belajar. Guru menyampaikan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, serta mampu memfasilitasi siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Dari temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu solusi yang relevan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang mengintegrasikan berbagai elemen audio-visual untuk memperkaya pengalaman belajar.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi langsung di kelas V dan wawancara dengan siswa SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, serta cepat kehilangan fokus ketika materi disampaikan tanpa

dukungan visual yang menarik. Selain itu, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan mudah memahami materi ketika disajikan melalui kombinasi gambar, animasi, video, dan narasi. Berdasarkan data ini, peneliti menetapkan bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan harus bersifat interaktif, mengandung komponen teks yang jelas, gambar yang informatif, animasi yang mendukung pemahaman konsep, audio narasi yang membantu penjelasan, dan video yang menggambarkan situasi nyata.

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua dalam proses penelitian ini adalah tahap perancangan (*design*), yang diibaratkan seperti membangun sebuah gedung yang harus diawali dengan membuat rancangan atau gambar bangunan terlebih dahulu di atas kertas. Prinsip ini juga berlaku dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, di mana tahap perancangan menjadi landasan penting sebelum media benar-benar dibuat dan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan perhatian pada tiga aspek utama, yaitu aspek desain, aspek materi, dan aspek bahasa. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan menjadi kriteria penting dalam memastikan media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari segi materi, kegiatan pertama yang dilakukan adalah merancang materi pembelajaran secara sistematis. Tahapan ini dimulai dengan menuliskan Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi

sejarah perjuangan Khulafaurrasyidin untuk kelas V sekolah dasar. Penulisan Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan arah yang jelas dalam penyusunan konten media, sehingga setiap elemen yang disajikan memiliki relevansi dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Setelah itu, peneliti menentukan indikator pencapaian kompetensi dasar yang akan digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi. Indikator ini dirumuskan dengan mengacu pada tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga materi yang disajikan dapat disesuaikan dengan kemampuan mereka. Tahapan selanjutnya adalah mengembangkan dan memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Materi dipilih dari sumber-sumber yang relevan dan terpercaya, kemudian disusun sedemikian rupa agar mudah dipahami, memiliki alur yang logis, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dari segi desain media pembelajaran, peneliti memanfaatkan aplikasi *PowerPoint* sebagai platform utama untuk membangun media interaktif. Kegiatan awal pada tahap ini adalah menyiapkan semua bahan yang diperlukan, seperti teks, gambar, audio, video, dan elemen grafis pendukung lainnya. Bahan-bahan tersebut dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi yang diajarkan, kualitas teknis, dan kemampuannya untuk menarik perhatian siswa. Selanjutnya, peneliti mulai mendesain bentuk tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Desain tampilan disusun dengan mempertimbangkan estetika visual, keterbacaan

teks, kesesuaian warna, tata letak elemen, serta navigasi yang memudahkan pengguna untuk berpindah antarbagian materi. Prinsip desain yang digunakan adalah sederhana namun menarik, sehingga dapat meminimalkan distraksi sekaligus memaksimalkan fokus siswa terhadap materi yang disajikan.

Aspek bahasa juga menjadi perhatian penting dalam tahap perancangan ini. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus komunikatif, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, serta menghindari istilah-istilah yang terlalu teknis tanpa penjelasan. Peneliti memilih kata-kata yang lugas, jelas, dan mudah dipahami, dengan tujuan agar pesan yang disampaikan melalui media dapat diterima oleh siswa tanpa menimbulkan kebingungan. Selain itu, bahasa yang digunakan harus sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta memperhatikan etika berbahasa dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Tahap perancangan ini menjadi fondasi utama sebelum masuk ke tahap pengembangan (*development*). Keberhasilan tahap perancangan akan menentukan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, karena desain yang baik akan memudahkan proses pembuatan media, memastikan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan peluang tercapainya hasil belajar yang optimal. Tahap ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis, karena menggabungkan perencanaan pedagogis, pemilihan konten yang tepat, dan penerapan prinsip desain yang efektif

untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang layak, praktis, dan menarik bagi siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Rancangan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya menjadi sebuah produk nyata yang siap diuji. Tahap ini merupakan kelanjutan logis dari proses perancangan, di mana setiap ide, konsep, dan desain yang telah dipikirkan pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap pengembangan ini, terdapat dua sub-tahap yang harus dilalui, yaitu tahap pengembangan produk dan tahap validasi oleh para ahli.

Tahap pertama adalah pengembangan produk. Pada sub-tahap ini, peneliti mulai membangun media pembelajaran berdasarkan rancangan awal, meliputi integrasi materi, desain visual, serta penambahan elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Seluruh elemen tersebut dirangkai sedemikian rupa agar saling mendukung dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Apabila dalam desain awal diperlukan perangkat atau aplikasi tambahan untuk mempermudah proses pembuatan, peneliti memastikan semua alat bantu tersebut tersedia dan digunakan secara optimal. Prinsip utama dalam pengembangan produk ini adalah menyesuaikan media dengan kebutuhan peserta didik, baik dari sisi konten, tingkat kesulitan, maupun gaya penyajian. Media dirancang agar

mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan.

Setelah media selesai dikembangkan, peneliti melaksanakan uji coba awal (*preliminary trial*) untuk menilai apakah media dapat berfungsi dengan baik, baik dari segi teknis maupun pedagogis. Uji coba ini bertujuan untuk mendeteksi adanya kekurangan atau kesalahan, misalnya tombol navigasi yang tidak berfungsi, audio yang tidak sinkron, animasi yang terlalu cepat, atau konten yang perlu diperjelas. Dari hasil uji coba ini, peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan, sehingga media yang dihasilkan benar-benar siap untuk tahap validasi.

Tahap kedua adalah validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Dalam penelitian ini, validator terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan. Ahli media bertugas menilai kualitas tampilan, desain grafis, navigasi, serta konsistensi elemen visual dan audio dalam media. Ahli materi menilai kebenaran isi, kelengkapan materi, kesesuaian dengan kurikulum, serta relevansi materi dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, ahli pendidikan menilai kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pedagogis, tingkat keterpahaman bahasa, serta kecocokan media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Setiap validator memberikan masukan, saran, dan penilaian yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi media. Proses validasi

ini sangat penting karena menjadi jaminan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat secara materi dan sesuai dengan kaidah pembelajaran yang efektif. Melalui tahapan pengembangan produk dan validasi ahli ini, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kelayakan tinggi, dapat digunakan secara praktis oleh guru, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi sejarah perjuangan Khulafaurrasyidin. Dengan selesainya tahap pengembangan ini, media siap untuk diimplementasikan di kelas dan diuji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat dalam proses penelitian ini adalah tahap implementasi (*implementation*), yaitu tahap di mana media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dikembangkan dan divalidasi mulai digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan utama tahap ini adalah menguji sejauh mana media yang dibuat dapat diterapkan di kelas, serta menilai respon peserta didik terhadap tampilan, isi, dan interaktivitas media. Pada tahap implementasi ini, peneliti melaksanakan dua bentuk uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, yang masing-masing memiliki tujuan dan karakteristik berbeda.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu untuk menguji kemenarikan dan keterpahaman media pada sejumlah siswa dengan jumlah

terbatas. Dalam uji coba ini, peneliti dapat mengamati langsung interaksi siswa dengan media, mencatat respons mereka, serta mengidentifikasi jika ada bagian dari media yang membingungkan, kurang jelas, atau kurang menarik perhatian. Kegiatan ini menjadi kesempatan awal untuk mendapatkan masukan langsung dari peserta didik, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum media digunakan pada kelompok yang lebih besar.

Setelah melalui uji coba kelompok kecil dan dilakukan penyesuaian seperlunya, media diimplementasikan pada uji coba kelompok besar. Uji coba ini melibatkan seluruh peserta didik dalam satu kelas untuk melihat efektivitas media dalam skala yang lebih luas. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok besar, peneliti tidak hanya memantau respon siswa terhadap media, tetapi juga mengamati keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Fokus utama pengamatan adalah pada sejauh mana media dapat meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman materi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Meskipun dalam data awal disebutkan penggunaan media ini pada pembelajaran matematika, dalam konteks penelitian ini penerapan difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi sejarah perjuangan Khulafaurrasyidin. Peneliti tetap mengadopsi pendekatan yang sama seperti pada pembelajaran matematika, yaitu mengukur tingkat kemenarikan media, kemudahan penggunaannya, dan respon positif peserta didik terhadap tampilan serta kontennya. Hasil dari tahap implementasi ini menjadi dasar untuk menilai kepraktisan media,

sekaligus memberikan gambaran awal tentang potensi efektivitasnya sebelum dilakukan pengukuran hasil belajar melalui tes.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- 1) Antusias peserta didik terhadap dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- 2) Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- 3) Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif yang telah dibuat

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk

menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba, pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan tiga orang validator yang memiliki bidang keahlian berbeda. Validator tersebut terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli pendidikan yang dalam hal ini diwakili oleh guru. Setiap validator memiliki peran yang saling melengkapi dalam mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam, memastikan kebenaran konsep, kelengkapan materi, serta keterpaduan antara tujuan pembelajaran dengan konten yang disajikan. Ahli media fokus pada aspek teknis dan visual, seperti desain tampilan, pemilihan warna, konsistensi *font*, keterbacaan teks, kualitas gambar, kejelasan audio, serta kelancaran navigasi interaktif dalam media. Sementara itu, ahli pendidikan menilai kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pedagogis, keterpahaman bahasa, serta kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pelaksanaan desain uji coba ini menggunakan instrumen penilaian yang memuat indikator-indikator spesifik pada masing-masing aspek, baik dalam bentuk skala kuantitatif maupun masukan kualitatif. Hasil evaluasi

dari ketiga validator ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media. Setiap masukan yang diberikan menjadi dasar penting bagi peneliti untuk melakukan revisi pertama terhadap produk. Revisi tersebut mencakup perbaikan konten yang kurang tepat, penyempurnaan tata letak atau tampilan visual, penyesuaian bahasa agar lebih komunikatif, serta pembenahan fitur teknis yang dirasa belum optimal. Dengan demikian, desain uji coba ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur kelayakan media, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar siap diimplementasikan pada tahap uji coba di kelas.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar serta guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mengampu di kelas tersebut. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan bahwa kelas V memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang sesuai untuk menguji media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan, khususnya untuk materi Perjuangan Khulafaurasyidin. Peserta didik pada tingkat ini umumnya sudah mampu mengoperasikan perangkat teknologi sederhana, memahami instruksi visual maupun teks, serta memiliki kemampuan berpikir logis yang mulai berkembang. Dengan demikian, mereka dapat memberikan umpan balik yang representatif terkait

kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat media pembelajaran terhadap proses belajar mereka.

Selain itu, guru mata pelajaran PAI dilibatkan sebagai subjek pendukung yang berperan dalam mengimplementasikan media di kelas, memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan materi, serta mengamati respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Keterlibatan guru juga penting untuk menilai kepraktisan media dari perspektif pendidik, terutama dalam hal kemudahan pengoperasian, kesesuaian dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta potensi penggunaannya dalam jangka panjang.

Objek penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

a. Kevalidan

Kevalidan mengacu pada tingkat kelayakan isi, desain, dan struktur media yang dikembangkan. Penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen lembar validasi yang mencakup aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Hasil validasi digunakan untuk memastikan bahwa media telah memenuhi standar pedagogis, akurasi materi, dan kelayakan teknis sebelum diuji di lapangan.

b. Kepraktisan

Kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan media baik oleh guru maupun siswa. Aspek ini dinilai melalui uji coba terbatas, angket respons guru, dan angket respons siswa. Fokus penilaian meliputi kemudahan navigasi, kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian dengan waktu pembelajaran, serta kenyamanan visual. Kepraktisan yang tinggi memastikan bahwa media dapat dioperasikan tanpa memerlukan pelatihan khusus dan mampu mendukung pembelajaran secara efisien.

c. Keefektifan

Keefektifan diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media, yang dianalisis berdasarkan perbandingan nilai pra-tes dan pasca-tes. Perhitungan N-Gain digunakan untuk menentukan tingkat peningkatan, dengan kategori tertentu yang menunjukkan efektivitas media. Selain hasil tes, keefektifan juga dilihat dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, motivasi belajar yang meningkat, dan kemampuan siswa dalam mengingat serta menerapkan materi yang dipelajari.

3. Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini, penulis menggunakan dua jenis data utama, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Kedua jenis data ini saling melengkapi

untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan media.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya terkait rendahnya motivasi belajar dan keterbatasan media yang digunakan sebelumnya. Observasi dilakukan di kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar untuk melihat secara langsung kondisi proses pembelajaran, pola interaksi antara guru dan siswa, serta tingkat keterlibatan siswa selama kegiatan belajar. dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti silabus, Modul Ajar, daftar nilai siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Data ini digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan, baik kebutuhan peserta didik maupun kebutuhan guru dalam pembelajaran PAI. Informasi yang diperoleh dari data kualitatif ini menjadi dasar dalam tahap perancangan media, mulai dari penentuan materi, desain visual, pemilihan fitur interaktif, hingga penyusunan instruksi penggunaan yang jelas.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket dan instrumen penilaian yang menghasilkan data berbentuk nilai atau angka. Data ini digunakan untuk memastikan tingkat kelayakan,

kepraktisan, dan efektivitas media secara objektif. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji coba oleh ahli media untuk menilai aspek teknis seperti tampilan, keterbacaan, navigasi, dan interaktivitas. Kedua, uji coba oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kejelasan penyampaian, serta keterpaduan antara materi dan media. Ketiga, uji coba oleh pengguna yang terdiri dari guru mata pelajaran PAI, yang memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan waktu pembelajaran, serta manfaat media bagi proses mengajar.

Selain itu, data kuantitatif juga diperoleh dari respon siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar setelah menggunakan media. Angket siswa mencakup penilaian terhadap tampilan visual, kemudahan memahami materi, tingkat ketertarikan, serta kenyamanan menggunakan media interaktif.

Keseluruhan data kuantitatif ini kemudian diolah dan dianalisis secara statistik deskriptif untuk mendapatkan persentase kelayakan dan kategori penilaian, serta perhitungan N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Dengan adanya kombinasi data kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini mampu memberikan gambaran menyeluruh yang tidak hanya menggambarkan angka hasil penilaian, tetapi juga mendeskripsikan proses, konteks, dan alasan di balik temuan yang diperoleh.

4. Alat pengumpulan Data

Pada proses penelitian, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data. Metode pengumpulan data ini juga membantu dan memudahkan peneliti dalam penelitian. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen penelitian untuk penilaian dan respon siswa. Angket penilaian terdiri dari dua jenis yaitu angket produk dan angket responden. Angket produk ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditujukan kepada kelas 5 SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar

Tetapi disini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Observasi.

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, khususnya pada kelas V yang menjadi subjek uji coba. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan utama observasi ini adalah untuk memperoleh gambaran nyata mengenai situasi pembelajaran PAI, tingkat keterlibatan siswa, metode mengajar guru, serta kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi.

Observasi dilakukan dengan pendekatan sistematis, menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk memastikan

data yang dikumpulkan terstruktur dan terukur. Data hasil observasi digunakan sebagai bahan analisis kebutuhan, yang kemudian menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Selain itu, observasi juga dilakukan selama tahap uji coba media untuk melihat respons spontan siswa dan guru, serta menilai kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran di lapangan.

b. Wawancara

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V yang mengajar mata pelajaran PAI. Wawancara dilakukan dengan tujuan memperdalam informasi yang diperoleh dari observasi, serta untuk memperkuat landasan pengembangan media pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, sehingga peneliti memiliki keleluasaan untuk menggali informasi secara mendalam sesuai alur pembicaraan, namun tetap mengacu pada topik penelitian.

Proses wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab langsung yang disertai pencatatan sistematis. Pertanyaan dalam wawancara mencakup beberapa aspek, antara lain kesulitan guru dalam mengajarkan materi tertentu, jenis media yang biasa digunakan, tingkat keterlibatan siswa, dan harapan guru terhadap media pembelajaran yang lebih efektif. Data dari wawancara ini digunakan untuk

melengkapi hasil analisis kebutuhan, sehingga desain media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa.

c. Angket

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Angket dibagikan kepada empat kelompok responden, yaitu ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran PAI, dan siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

Angket untuk ahli media berfokus pada aspek teknis seperti desain grafis, keterbacaan, navigasi, dan interaktivitas. Angket untuk ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, dan kejelasan penyajian. Sementara itu, angket untuk guru dan siswa mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik visual, kejelasan materi, dan manfaat media dalam pembelajaran. Data dari angket ini dianalisis secara deskriptif untuk menentukan kategori kelayakan media, mulai dari sangat layak, layak, cukup layak, hingga tidak layak.

d. Tes

Tes digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis tes, yaitu pra-tes (*pre-test*) dan pasca-tes (*post-test*). Pra-tes dilakukan sebelum media digunakan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi yang akan

dipelajari. Pasca-tes dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media selesai, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar terjadi.

Tes ini diberikan pada tahap uji coba lapangan awal maupun uji coba lapangan utama. Data hasil pra-tes dan pasca-tes kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar. Hasil analisis ini menjadi indikator utama efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi, wawancara, angket, dan tes. Dokumentasi mencakup foto-foto kegiatan pembelajaran selama proses uji coba, catatan nilai, daftar hadir siswa, serta salinan perangkat pembelajaran seperti RPP. Foto-foto diambil pada saat media digunakan di kelas untuk memperlihatkan situasi nyata, respon siswa, dan interaksi guru-siswa.

Instrumen kelayakan pada dokumentasi menggunakan Skala Guttman, yang berupa pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak” untuk memperoleh persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu pernyataan tertentu. Skala ini memudahkan peneliti mengukur kesepakatan responden secara tegas, terutama untuk aspek yang bersifat faktual. Data dokumentasi ini juga berfungsi sebagai bukti fisik yang memperkuat validitas temuan penelitian.”.

5. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data disini yaitu meliputi kegiatan observasi, wawancara serta angket. Teknik Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Data Kualitatif

Untuk teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif yaitu dengan menganalisis proses penelitian dengan berdasarkan hasil wawancara pada analisis permasalahan serta kebutuhan peserta didik.

b. Analisis Data Kuantitatif

Untuk teknik analisis data kuantitatif yang berupa hasil penilaian yang digunakan yaitu statistik deskriptif, yang didasarkan pada temuan penilaian dari ahli (media, materi, guru dan siswa). Analisis data untuk kuantitatif berupaya menilai validitas, praktikalitas dan efektivitas produk. Dengan mencari nilai validitas, praktikalitas dan efektivitas data diolah untuk mengevaluasi produk berdasarkan penilaian ahli (media, materi, guru dan siswa). Teknik perhitungan persentase yang diadaptasi oleh akbar dengan rumus berikut.

Hasil Validitas diperoleh dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari setiap validator. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V_{-ah} = T_{se}/T_{sh} \times 100\%$$

$$V_{-pg} = T_{se}/T_{sh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3. 1 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00% - 100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan sedikit
61,00% - 80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
41,00% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Adapun analisis data Kepraktisan yang didapat dari angket skala guttman respon peserta didik. Teknik perhitungan presentase yang dilakukan disini yaitu diadaptasi oleh akbar dengan rumus sebagai berikut:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skor empirik (skor ini yaitu yang diperoleh peserta didik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

a. Test N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan Penguasaan Materi dilakukan melalui analisis gain ternormalisasi $\langle g \rangle$. Gain ternormalisasi atau skor N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode

atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji N-gain score dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* atau gain score, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan metode/media tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis ternormalisasi adalah sebagai berikut

Menghitung rumus skor gain ternormalisasi:

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

Menentukan nilai rata-rata skor gain ternormalisasi

Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi

<i>Normalized Gain Score</i>	<i>Criteria</i>
$g \leq 0,3$	<i>Low</i>
$0,3 < g \leq 1,00$	<i>Medium</i>
$0,70 , g \leq 1,00$	<i>High</i>

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Interpretasi Persentase Efektivitas N-Gain

<i>Percentage (%)</i>	<i>Criteria</i>
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan, yang menghasilkan sebuah media pembelajaran bernama. Media ini dirancang untuk mendukung media pembelajaran Interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan siswa merupakan fondasi utama dalam merancang pengembangan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan adaptif. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana peserta didik mengalami hambatan dalam memahami materi, mengenali gaya belajar yang beragam, serta menggambarkan respons mereka terhadap metode dan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru. Di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil observasi awal mengungkapkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak terhadap pembaruan dan inovasi media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Materi seperti Perjuangan Khulafaurasyidin yang bersifat

naratif dan historis, ternyata sulit dipahami siswa hanya melalui metode konvensional berupa ceramah atau penjelasan verbal. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan tokoh, peristiwa, dan kronologi sejarah yang menjadi isi utama materi tersebut. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang cenderung satu arah dan kurang melibatkan visualisasi. Guru cenderung mendominasi proses pembelajaran, sementara siswa menjadi penerima pasif. Padahal, siswa kelas V yang berada pada rentang usia 10–11 tahun umumnya memiliki karakteristik kognitif yang mengarah pada kemampuan berpikir operasional konkret, yang berarti mereka lebih mudah memahami materi jika disertai dengan bantuan visual, grafik, gambar, atau animasi. Ketiadaan media yang mendukung gaya belajar visual maupun kinestetik menjadi kendala utama yang membuat siswa tidak semua mampu menyerap materi secara optimal.

Di sisi lain, keberagaman gaya belajar siswa di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar merupakan tantangan sekaligus peluang. Berdasarkan pengamatan terhadap proses belajar di kelas, ditemukan bahwa terdapat variasi gaya belajar yang cukup dominan, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual akan lebih cepat memahami konsep jika disajikan dalam bentuk gambar, grafik, atau warna-warna yang mencolok. Siswa dengan gaya belajar auditori akan terbantu melalui penjelasan lisan, sedangkan yang kinestetik akan lebih aktif jika diajak melakukan kegiatan interaktif atau

praktik langsung. Maka dari itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan narasi atau cerita tidak akan mampu menjangkau semua kebutuhan siswa. Siswa dengan gaya belajar kinestetik, misalnya, menunjukkan kebosanan dan kelelahan ketika terlalu lama hanya mendengarkan penjelasan guru.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dinilai sebagai pendekatan yang tepat. *PowerPoint* memungkinkan integrasi berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu perangkat yang utuh. Dengan mengadaptasi fitur-fitur ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif terhadap variasi gaya belajar siswa. Selain itu, media ini dapat menyampaikan materi sejarah Khulafaurasyidin secara lebih konkret melalui visualisasi tokoh, gambar peristiwa penting, dan narasi yang dikemas secara multimedia.

Tidak hanya itu, *PowerPoint* interaktif dapat diisi dengan fitur hyperlink untuk navigasi cepat antar subbab, transisi dinamis untuk memperjelas hubungan antar peristiwa sejarah, dan kuis langsung dalam slide yang memungkinkan evaluasi pemahaman siswa secara real-time. Dengan demikian, siswa tidak hanya diajak untuk mendengar dan melihat, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar (*learning engagement*) serta memperkuat retensi (daya ingat) terhadap isi materi.

Melalui pendekatan ini pula, guru memiliki kendali untuk menyesuaikan gaya penyampaian sesuai dengan karakteristik kelas. Media pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dua arah dan adaptif, yang memungkinkan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, dan mendalam. Oleh karena itu, tahap analisis kebutuhan siswa memberikan gambaran penting bahwa media pembelajaran interaktif bukan sekadar tambahan, melainkan keharusan dalam konteks pembelajaran modern yang menekankan diferensiasi dan keberagaman peserta didik. Untuk penjelasan singkat dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa

Aspek yang Dianalisis	Temuan Hasil Observasi	Implikasi terhadap Media
Metode Pembelajaran	Dominan naratif, ceramah satu arah	Media perlu mendukung interaktivitas dan keterlibatan siswa melalui elemen visual dan animatif
Gaya Belajar Siswa	Variatif (visual, auditori, kinestetik)	Media harus adaptif dengan berbagai gaya belajar: visualisasi tokoh, narasi suara, kuis interaktif
Pemahaman Materi Sejarah	Rendah, siswa kesulitan memahami alur peristiwa tanpa bantuan visual	Media perlu menampilkan urutan kejadian sejarah melalui transisi dan animasi
Hasil Belajar	Kurang antusias terhadap metode konvensional	Diperlukan media yang menarik, berwarna, dan melibatkan siswa secara langsung
Kesiapan Menerima Media Baru	Siswa merespons positif saat ditampilkan sampel media digital sederhana	Potensi besar untuk peningkatan hasil belajar jika menggunakan media interaktif berbasis <i>PowerPoint</i>

b. Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Selain analisis terhadap kebutuhan siswa, aspek sarana dan prasarana juga merupakan bagian yang krusial dalam merancang media pembelajaran. Sarana dan prasarana berperan sebagai infrastruktur penunjang yang memungkinkan suatu media dapat digunakan secara optimal di dalam proses belajar mengajar. Dalam studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, ditemukan beberapa kendala utama terkait keterbatasan fasilitas teknologi yang mendukung implementasi media pembelajaran digital, terutama *PowerPoint*.

Pertama, ketersediaan LCD proyektor di setiap kelas masih sangat terbatas. Dari hasil observasi dan konfirmasi langsung kepada pihak sekolah, diketahui bahwa tidak semua ruang kelas memiliki akses terhadap proyektor. Hal ini menjadi hambatan besar karena media *PowerPoint* sangat mengandalkan perangkat visual untuk ditampilkan kepada seluruh siswa secara bersamaan. Tanpa alat proyeksi, guru tidak dapat menayangkan slide, animasi, atau kuis interaktif yang dirancang dalam *PowerPoint*. Maka, meskipun guru telah memiliki materi ajar dalam bentuk *PowerPoint* interaktif, keterbatasan ini menghalangi implementasi maksimal di kelas.

Kedua, ketersediaan perangkat pendukung lainnya seperti laptop atau speaker aktif juga belum merata. Hanya sebagian guru yang

memiliki perangkat pribadi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sekolah belum memiliki sistem peminjaman atau laboratorium multimedia yang dapat diakses oleh semua guru secara terjadwal.

Ketiadaan speaker aktif juga menghambat penyampaian elemen audio yang penting dalam media pembelajaran berbasis *PowerPoint*, terutama dalam menyajikan narasi atau suara latar dari tokoh-tokoh sejarah Islam.

Ketiga, dari sisi kompetensi teknis guru, sebagian besar guru telah memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan *PowerPoint*, tetapi belum banyak yang mampu memanfaatkan fitur-fitur interaktif seperti hyperlink, transisi otomatis, kuis dalam slide, serta penyisipan audio atau animasi. Hal ini bukan karena ketidakmampuan, melainkan karena belum adanya pelatihan yang difokuskan pada pengembangan media interaktif. Guru-guru di SD Negeri 21 Dauh Puri memiliki semangat belajar yang tinggi, namun terkendala oleh waktu dan akses pelatihan teknologi.

Namun demikian, dibandingkan dengan media digital lainnya seperti video interaktif berbasis aplikasi atau media berbasis Android, *PowerPoint* tetap menjadi alternatif terbaik yang paling memungkinkan untuk diimplementasikan di sekolah ini. Hal ini dikarenakan *PowerPoint* tidak memerlukan koneksi internet, lebih ringan dijalankan di laptop standar, serta memiliki antarmuka yang familiar bagi guru. Pengembangan media *PowerPoint* yang interaktif dan kontekstual

menjadi solusi ideal yang mempertimbangkan kondisi nyata sekolah, baik dari sisi sumber daya manusia maupun fasilitas. Oleh karena itu, dalam menyusun pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif, aspek sarana dan prasarana menjadi acuan penting untuk menentukan jenis fitur, bentuk visualisasi, dan metode implementasi yang tepat. Misalnya, media dapat dirancang agar tetap dapat ditampilkan dengan baik hanya dengan satu LCD proyektor dan speaker sederhana. Selain itu, distribusi media dalam bentuk file yang mudah dijalankan tanpa instalasi tambahan juga menjadi perhatian utama agar guru tidak perlu mengandalkan jaringan internet atau perangkat tambahan lainnya.

Keseluruhan data pada tahap analisis sarana dan prasarana memberikan gambaran bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak hanya berangkat dari keinginan guru untuk berubah, tetapi juga membutuhkan dukungan infrastruktur minimal yang memungkinkan media digunakan secara optimal dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, *PowerPoint* interaktif menjadi pilihan yang rasional, relevan, dan realistik.

Tabel 4. 2 Analisis Sarana dan Prasarana

Aspek Sarana/Prasarana	Kondisi di SDN 21 Dauh Puri Denpasar	Solusi dan Strategi dalam Media
Ketersediaan LCD Proyektor	Tidak tersedia di setiap kelas	Media dirancang fleksibel untuk satu proyektor; dapat digunakan bergantian atau diputar di ruang tertentu
Ketersediaan Laptop/Perangkat Pendukung	Guru memiliki perangkat sendiri, belum	Media berbasis file <i>PowerPoint</i> yang ringan,

	tersedia secara institusional	tidak memerlukan instalasi khusus
Koneksi Internet	Tidak stabil dan terbatas	Media bersifat offline; tidak membutuhkan internet
Kompetensi Guru terhadap <i>PowerPoint</i>	Sudah memahami dasar, belum menguasai fitur interaktif	Media dikembangkan dengan panduan penggunaan sederhana dan pelatihan singkat jika memungkinkan
Ketersediaan Speaker Audio	Tidak tersedia di semua ruang	Audio dalam media tidak terlalu dominan; tetap bisa difungsikan tanpa speaker

2. Tahap Desain

Tahap desain merupakan kelanjutan dari proses analisis kebutuhan siswa serta analisis sarana dan prasarana yang telah dilakukan sebelumnya di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam penyampaian materi sejarah Perjuangan Khulafaurrasyidin. Kendala tersebut meliputi kurangnya variasi metode pembelajaran, keterbatasan pemanfaatan media interaktif, serta perbedaan gaya belajar siswa yang cukup signifikan. Maka dari itu, pada tahap desain ini, peneliti menyusun arah pengembangan produk media pembelajaran berbasis digital yang dapat menjawab permasalahan di atas secara tepat dan kontekstual.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran *PowerPoint* interaktif, yang dirancang untuk digunakan secara offline dalam bentuk aplikasi Android. Media ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kondisi faktual sekolah, terutama keterbatasan

sarana seperti LCD proyektor yang tidak tersedia di semua kelas serta akses internet yang terbatas. Oleh karena itu, media ini dirancang agar ringan, mudah digunakan, dan dapat dijalankan secara fleksibel baik di laptop maupun perangkat Android.

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah awal dalam tahap desain ini adalah menetapkan Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V. Capaian pembelajaran ini tidak hanya ditujukan untuk memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga untuk merespons kebutuhan nyata di kelas berdasarkan hasil observasi sebelumnya. Tujuan pembelajaran dirancang agar siswa mampu memahami dan menghayati nilai-nilai perjuangan para Khulafaursyidin serta dapat mengaitkan peristiwa sejarah tersebut dengan kehidupan beragama sehari-hari. Berikut adalah Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan:

- 1) Siswa dapat memahami peran dan perjuangan Khulafaursyidin dalam membangun peradaban Islam.
- 2) Siswa dapat mengenali Karakteristik Khulafaursyidin beserta kontribusinya terhadap umat Islam.

Penetapan tujuan ini juga menyesuaikan dengan hasil temuan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami narasi sejarah jika tidak dibantu dengan media visual dan interaktif. Oleh karena itu, capaian

ini dirancang agar dapat dicapai melalui media yang mampu menyajikan teks, gambar, suara, dan animasi yang saling melengkapi.

b. Menentukan Cakupan Materi Pembelajaran

Setelah menentukan capaian pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menyusun cakupan materi yang akan dituangkan ke dalam media. Materi yang dipilih adalah Perjuangan Khulafaurrasyidin, yang meliputi sejarah kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib. Materi ini mencakup berbagai aspek perjuangan mereka dalam menyebarkan Islam, menegakkan keadilan, membangun pemerintahan yang adil, dan menjaga ukhuwah Islamiyah.

Penetapan cakupan materi ini mengacu pada buku teks PAI kelas V serta masukan dari guru PAI di SD Negeri 21 Dauh Puri. Materi dirancang agar siswa tidak hanya mengetahui fakta sejarah, tetapi juga dapat menggali nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, selain menyajikan informasi sejarah, media juga memuat refleksi singkat dan pertanyaan pemandu yang mengajak siswa berpikir kritis dan aplikatif terhadap materi.

c. Merancang Desain Media

Tahapan berikutnya adalah merancang tampilan dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan Microsoft *PowerPoint* 2019 memungkinkan pengembangan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi

juga fungsional dan kompatibel dengan berbagai perangkat.

Dalam proses desain media, peneliti mengumpulkan beragam ilustrasi pendukung dari platform penyedia gambar bebas lisensi seperti Freepik, Pixabay, dan PNGTree. Ilustrasi berupa gambar khalifah, peta wilayah kekuasaan Islam, serta infografis mengenai nilai-nilai kepemimpinan dirancang untuk memperkuat penyampaian isi materi. Tata letak dan tampilan visual disusun secara sistematis agar mudah dinavigasi oleh siswa dan tidak menimbulkan kebingungan. Media ini juga dirancang ramah akses, dengan ukuran file yang tidak terlalu besar dan dapat dijalankan tanpa koneksi internet. Hal ini penting mengingat keterbatasan sarana yang ditemukan dalam tahap analisis sebelumnya. Peneliti juga menyusun panduan penggunaan bagi guru agar dapat memanfaatkan semua fitur media secara optimal tanpa memerlukan pelatihan teknis lanjutan.

Dengan selesainya tahap desain ini, media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan telah memiliki arah dan struktur yang jelas, sesuai dengan kebutuhan siswa dan fasilitas sekolah. Desain ini merupakan hasil sintesis antara analisis kebutuhan dan inovasi teknologi pembelajaran, yang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan kontekstual bagi siswa kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Berikut desain dari media yg dikembangkan peneliti:

1) Profil Pengembang

Pada bagian awal cover media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, peneliti menyusun profil pengembang sebagai bentuk identitas dan pertanggungjawaban terhadap produk yang dihasilkan. Profil pengembang ini berisi informasi penting yang mencakup nama lengkap peneliti, Nomor Induk Mahasiswa (NIM), dan program studi tempat peneliti menempuh pendidikan. Selain itu, profil ini juga memuat nama dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti selama proses pengembangan media. Penyertaan profil pengembang bertujuan agar pengguna media, baik guru maupun siswa, mengetahui siapa pengembang media tersebut serta mendapatkan gambaran mengenai latar belakang akademik dan dukungan keilmuan yang mendasari pembuatan produk pembelajaran ini. Profil ini diletakkan pada tampilan awal sebagai bagian dari pengantar sebelum pengguna memasuki konten utama media pembelajaran.



Gambar 4. 1 Profil Pengembang

2) Cover Utama

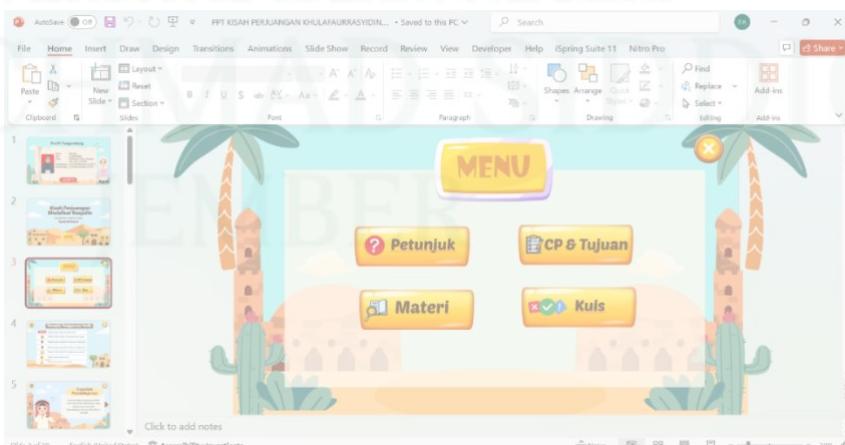
Pada slide kedua media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, peneliti merancang sebuah cover tampilan yang menampilkan tema materi pembelajaran secara jelas dan menarik. Cover ini berfungsi sebagai pengantar awal bagi pengguna sebelum memasuki isi materi. Di dalamnya, terdapat judul atau tema utama materi yang akan dipelajari, disajikan dengan desain visual yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, pada slide ini juga disertakan tombol navigasi interaktif yang dirancang oleh peneliti untuk memudahkan pengguna dalam berpindah ke menu utama. Tombol ini menjadi bagian penting dalam sistem navigasi media, karena memungkinkan pengguna untuk menjelajahi isi media secara mandiri dan terarah sesuai alur pembelajaran yang telah disusun. Desain cover dan navigasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta kenyamanan siswa dalam menggunakan media sebagai sarana belajar.



Gambar 4. 2 Cover Utama

3) Menu Utama

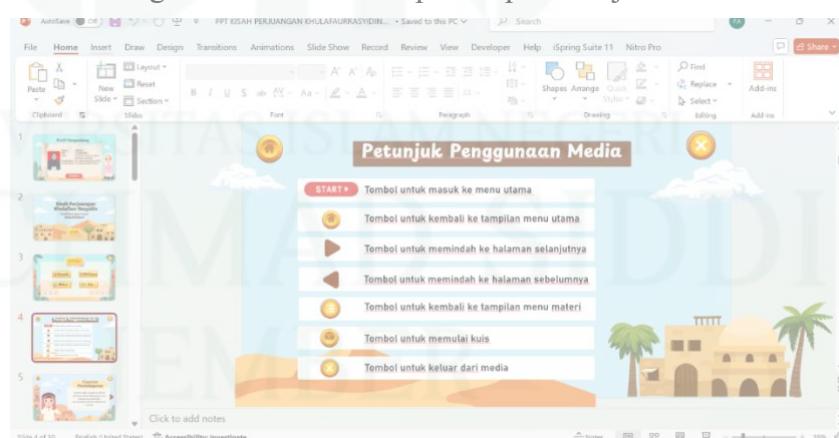
Pada bagian menu utama media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan, peneliti merancang empat tombol utama sebagai navigasi awal yang memudahkan pengguna dalam mengakses seluruh konten pembelajaran secara terstruktur. Keempat tombol tersebut terdiri dari: (1) tombol Petunjuk Penggunaan Media, yang berisi penjelasan tentang cara mengoperasikan media agar pengguna dapat mengakses setiap fitur dengan benar; (2) tombol Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran, yang memuat informasi mengenai kompetensi yang diharapkan tercapai serta tujuan khusus dari materi yang disajikan; (3) tombol Materi Pembelajaran, yang menyajikan inti pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya sesuai dengan topik yang diangkat; serta (4) tombol Kuis, yang berfungsi sebagai evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Keempat tombol ini disusun secara sistematis dengan tampilan yang menarik, sehingga mendorong siswa untuk menjelajahi isi media secara mandiri, terarah, dan menyenangkan.



Gambar 4. 3 Menu Utama

4) Petunjuk Penggunaan Media

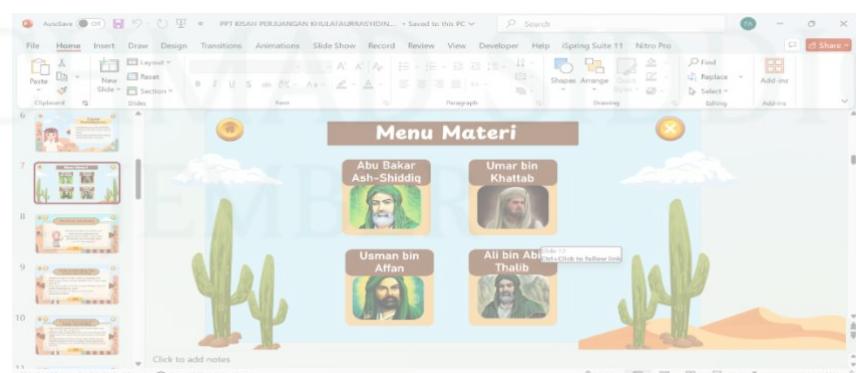
Selanjutnya, peneliti membuat bagian Petunjuk Penggunaan Media yang dirancang untuk memberikan panduan awal bagi pengguna, khususnya siswa dan guru, dalam mengoperasikan media *PowerPoint* interaktif secara optimal. Petunjuk ini berisi langkah-langkah praktis tentang cara mengakses setiap menu, menggunakan tombol navigasi, serta menjelajahi fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam media. Peneliti menyusun petunjuk tersebut dengan bahasa yang sederhana, sistematis, dan disertai ilustrasi agar mudah dipahami oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar. Tujuan dari penyusunan petunjuk ini adalah untuk memastikan bahwa media dapat digunakan secara mandiri tanpa kebingungan, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terarah. Dengan adanya petunjuk ini, diharapkan pengguna mampu memaksimalkan seluruh potensi media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan Media

5) Menu Materi

Pada bagian ini, peneliti menyusun menu Materi yang berfokus pada kisah para Khulafaur Rasyidin, yaitu empat khalifah pertama yang menjadi penerus kepemimpinan Rasulullah SAW setelah wafatnya beliau. Materi disajikan secara berurutan dimulai dari Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, hingga Ali bin Abi Thalib. Setiap tokoh disajikan dalam sub-menu tersendiri yang memuat penjelasan mengenai latar belakang kehidupan, kepemimpinan, kontribusi terhadap perkembangan Islam, serta teladan yang dapat diambil dari pribadi masing-masing khalifah. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar ilustratif dan animasi interaktif guna menarik minat belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap isi materi. Dengan menyajikan kisah Khulafaur Rasyidin secara sistematis dan menarik, peneliti berharap siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah Islam, tetapi juga dapat meneladani nilai-nilai kepemimpinan, kejujuran, keberanian, dan keadilan yang tercermin dalam kehidupan keempat sahabat mulia tersebut.



Gambar 4.5 Menu Materi

6) Kuis

Sebagai penutup dari rangkaian pembelajaran, peneliti menambahkan menu Kuis yang berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, khususnya mengenai kisah para Khulafa'ur Rasyidin. Kuis ini dirancang dalam bentuk pilihan ganda interaktif yang dilengkapi dengan fitur umpan balik otomatis, di mana siswa akan mendapatkan respon langsung apakah jawabannya benar atau salah. Penyusunan soal disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif siswa, sehingga mampu menstimulasi daya ingat sekaligus kemampuan berpikir kritis. Tampilan kuis didesain menarik dan menyenangkan, lengkap dengan animasi dan efek suara untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak membosankan. Diharapkan melalui kuis ini, siswa dapat mengulang dan memperkuat pemahaman mereka, serta guru dapat menggunakan hasil kuis sebagai bahan refleksi terhadap keberhasilan proses pembelajaran.



Gambar 4. 6 Kuis

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti menyempurnakan produk media pembelajaran yang telah dirancang dalam bentuk *PowerPoint* interaktif. Media ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik di tingkat sekolah dasar, serta mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual. *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur navigasi tombol, animasi, serta tautan antar slide yang memungkinkan pengguna menjelajahi materi secara mandiri dan terarah. Hasil akhir dari pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dapat dijalankan melalui perangkat laptop atau komputer, dan mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa. Media ini disusun secara lengkap yang mencakup tampilan cover, menu utama dengan empat tombol utama, yaitu petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi kisah Khulafaur Rasyidin, serta kuis evaluasi. Dengan penyusunan yang sistematis dan desain yang menarik, media *PowerPoint* interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.



Gambar 4. 7 Produk Media Utuh

Setelah proses pengembangan media *PowerPoint* interaktif selesai, peneliti melanjutkan ke tahap validasi guna memastikan kualitas dan kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang bertugas mengevaluasi tampilan, interaktivitas, dan kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku. Hasil dari proses validasi ini menjadi dasar penting untuk melakukan revisi dan penyempurnaan, sehingga media dapat berfungsi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

a. Validasi Ahli Materi terhadap Media *PowerPoint* Interaktif

Ahli materi yang dimintai pendapat dalam proses validasi adalah seorang dosen di lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan materi ajar yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Angket tersebut menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen validasi untuk ahli materi terdiri atas 14 indikator yang mencakup aspek kelengkapan materi, kebenaran isi, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Kejelasan Kompetensi Inti	√				
2.	Kejelasan Kompetensi dasar	√				
3.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD	√				
4.	Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	√				
5.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	√				
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	√				
7.	Kesesuaian materi	√				
8.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi		√			
9.	Penyajian materi yang jelas		√			
10.	Pemberian contoh materi		√			
11.	Daya tarik materi		√			
12.	Keterbaruan Materi			√		
13.	Kedalaman Materi		√			
14.	Kebenaran Materi		√			

b. Validasi Ahli Media terhadap Media *PowerPoint* Interaktif

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek teknis dan desain visual dari media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan. Ahli media dalam proses ini merupakan dosen di lingkungan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memiliki keahlian di bidang teknologi pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang telah disusun oleh peneliti sebagai instrumen evaluasi. Angket tersebut menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, yaitu sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen validasi ahli media mencakup 10 indikator yang meliputi aspek tampilan desain, kejelasan navigasi, konsistensi antar slide, kualitas visual dan audio (jika ada), serta kemudahan penggunaan media oleh siswa. Hasil dari proses validasi ini

menjadi acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media agar layak digunakan dalam pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien		√			
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien		√			
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	√				
4.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	√				
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	√				
6.	Aplikasi yang digunakan tepat		√			
Aspek Tampilan Visual						
7.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	√				
8.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	√				
9.	Desain tombol yang digunakan sesuai.	√				
10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	√				
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	√				
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	√				
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		√			
14.	Desain media rapi	√				
15.	Media didesain secara menarik	√				

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba skala besar untuk mengukur efektivitas media *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada kelompok peserta didik yang lebih luas guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang sejauh mana media dapat mendukung proses pembelajaran. Melalui tahap ini, peneliti

dapat mengidentifikasi berbagai aspek yang masih perlu diperbaiki atau disempurnakan berdasarkan respon dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan uji coba skala besar ini juga bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media terhadap pemahaman materi, keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar. Temuan dari tahap ini menjadi bahan pertimbangan penting dalam evaluasi akhir media sebelum diimplementasikan secara luas dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti melanjutkan proses penelitian ke tahap uji coba skala besar, yang bertujuan untuk mengimplementasikan media *PowerPoint* interaktif dalam ruang lingkup pembelajaran yang lebih luas guna mengetahui efektivitasnya secara menyeluruh. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, dengan melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas tersebut sebagai subjek penelitian. Melalui implementasi ini, peneliti dapat mengevaluasi bagaimana media digunakan dalam konteks pembelajaran nyata dan menilai sejauh mana media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan terstruktur, pelaksanaan uji coba dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru memberikan motivasi dan orientasi terhadap materi yang akan dipelajari. Kegiatan inti difokuskan pada penggunaan media *PowerPoint* interaktif secara langsung oleh guru dan siswa, sedangkan pada kegiatan penutup dilakukan refleksi serta evaluasi hasil pembelajaran. Selain itu,

implementasi media juga mengacu pada sintak penggunaan yang telah dirancang oleh peneliti, untuk memastikan bahwa setiap langkah pembelajaran berjalan sesuai dengan alur dan tujuan yang telah ditetapkan.

a. Kalimat Pembuka

Pada tahap ini, guru memulai kegiatan dengan mengajak peserta didik untuk berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing, sebagai bentuk pembiasaan sikap spiritual dan penghormatan terhadap proses belajar. Setelah doa, guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk memastikan seluruh peserta didik hadir dan siap mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa sebagai langkah apersepsi untuk menggugah rasa ingin tahu mereka tentang materi yang akan dipelajari, yakni kisah perjuangan para Khulafaur Rasyidin. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, seperti “Siapa yang memimpin umat Islam setelah Nabi Muhammad SAW wafat?” atau “Nilai-nilai kepemimpinan seperti apa yang bisa kita teladani dari sahabat Rasulullah?”, bertujuan untuk menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan diajarkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, guru juga mengajak siswa bernyanyi bersama lagu bertema Khulafaur Rasyidin. Lagu ini dinyanyikan dengan penuh semangat, disertai gerakan ringan yang dipandu oleh guru, sehingga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan siap menerima materi pembelajaran.



Gambar 4. 8 Guru Mengenalkan Media dan Materi

b. Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pembuka selesai, guru memasuki kegiatan inti, yang merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran karena di dalamnya terjadi proses interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran. Dalam kegiatan inti ini, guru menyampaikan materi secara bertahap dan sistematis dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif yang telah disiapkan sebelumnya. Media ini berisi konten visual yang menarik, lengkap dengan gambar, teks, dan animasi sederhana yang membantu memperjelas pemahaman siswa terhadap materi.

Guru memulai penjelasan dengan kisah Abu Bakar As Shiddiq Ra., menjelaskan perannya sebagai khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW, kontribusinya dalam menyatukan umat Islam, serta upayanya dalam mengumpulkan Al-Qur'an.

Siswa memperhatikan dengan seksama, dan sesekali guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan guna memastikan bahwa mereka menyimak penjelasan dengan baik.

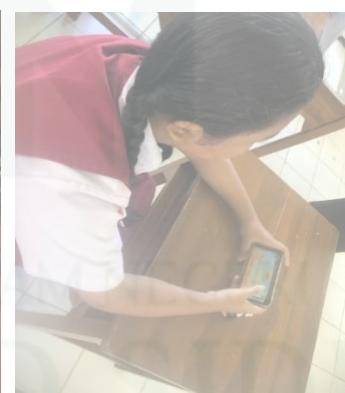
Selanjutnya, guru melanjutkan dengan kisah Umar bin Khattab r.a, membahas kepemimpinannya yang kuat, pembentukan sistem pemerintahan Islam, dan perluasan wilayah kekuasaan. Guru menyampaikan materi ini dengan gaya bercerita yang menarik agar siswa dapat memahami makna sejarah dan keteladanan tokoh dengan mudah.

Setelah itu, guru menjelaskan tentang Utsman bin Affan r.a, termasuk peran pentingnya dalam penyusunan Mushaf Utsmani dan kontribusinya dalam pembangunan masjid serta armada laut. Guru mengajak siswa berdiskusi ringan mengenai sifat dermawan yang dimiliki oleh Utsman dan bagaimana nilai tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemudian, guru menyampaikan materi terakhir mengenai Ali bin Abi Thalib r.a, menekankan keberaniannya mengantikan Rasulullah tidur di tempat tidurnya saat hijrah, serta kecerdasannya dalam ilmu pengetahuan. Guru juga menekankan pada nilai-nilai kepemimpinan dan kebijaksanaan yang dimiliki oleh Ali, serta julukannya sebagai gerbang ilmu.

Setelah penyampaian materi selesai, guru melanjutkan dengan kegiatan kuis interaktif yang juga terdapat dalam media *PowerPoint*.

Kuis ini terdiri dari beberapa pertanyaan pilihan ganda yang berkaitan langsung dengan isi materi. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dengan antusias, dan setiap jawaban yang benar akan diberikan apresiasi oleh guru, baik berupa pujian lisan maupun bentuk motivasi lainnya. Kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi formatif, tetapi juga sebagai sarana untuk menguatkan kembali pemahaman siswa secara menyenangkan.



Gambar 4. 9 Kegiatan Inti

c. Kegiatan Penutup

Setelah seluruh rangkaian kegiatan inti selesai, guru melanjutkan ke kegiatan penutup sebagai bentuk penguatan dan refleksi

atas proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam tahap ini, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari dengan cara mengulas kembali poin-poin penting dari masing-masing tokoh Khulafaur Rasyidin. Guru menekankan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, keadilan, kedermawanan, keberanian, dan kecerdasan yang menjadi teladan dari para sahabat Rasulullah tersebut. Selanjutnya, siswa diajak melakukan refleksi pembelajaran, yaitu dengan menyampaikan secara lisan apa saja yang mereka pelajari dan pahami dari awal hingga akhir pembelajaran. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk berbagi pemahaman dan kesan mereka terhadap pembelajaran hari itu, sebagai bentuk penilaian non-formal terhadap proses belajar siswa.

Sebagai penutup, guru bersama siswa mengakhiri kegiatan dengan doa dan salam. Guru juga memberikan semangat kepada siswa untuk terus meneladani nilai-nilai mulia dari para Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan penutup ini menjadi momen yang hangat dan bermakna, sekaligus menandai berakhirnya sesi pembelajaran dengan suasana yang positif dan membangun.



Gambar 4. 10 Kegiatan Penutup

d. Respon Peserta Didik

Salah satu aspek penting dalam tahap ini adalah mengetahui respon peserta didik, karena respon tersebut menjadi indikator awal terhadap daya tarik, kegunaan, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Untuk memperoleh data respon peserta didik secara objektif dan komprehensif, peneliti menggunakan dua pendekatan pengumpulan data, yaitu melalui angket dan wawancara langsung. Angket diberikan kepada seluruh peserta didik yang terlibat dalam uji coba produk, sedangkan wawancara dilakukan kepada beberapa siswa sebagai sampel untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*.

1) Pengisian Angket Respon Peserta didik

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi Perjuangan Khulafaurasyidin, peneliti melanjutkan ke tahap pengumpulan data respon peserta didik. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang telah dikembangkan memberikan kesan positif terhadap pengalaman belajar siswa, serta untuk mengevaluasi aspek daya tarik, kemudahan, dan manfaat dari media tersebut.

Peneliti mempersiapkan instrumen berupa angket respon peserta didik dalam bentuk lembar kuesioner tertutup dengan skala

Likert empat poin, serta beberapa item pertanyaan terbuka. Angket ini dirancang untuk mengukur persepsi siswa terhadap berbagai aspek media, seperti tampilan visual, kemudahan navigasi, kejelasan materi, interaktivitas, serta pengaruh media terhadap semangat dan pemahaman belajar siswa.

Proses pembagian angket dilakukan setelah sesi pembelajaran selesai dan siswa sudah memperoleh pengalaman langsung menggunakan media. Sebelum membagikan angket, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan dari pengisian angket, yaitu sebagai sarana untuk menilai kualitas media yang telah digunakan serta sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut. Peneliti menegaskan bahwa tidak ada jawaban benar atau salah, dan seluruh jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya serta hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Selanjutnya, peneliti membagikan angket kepada seluruh peserta didik yang terlibat dalam uji coba, yaitu siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar. Masing-masing siswa menerima satu lembar angket dan alat tulis, serta diarahkan untuk mengisi dengan jujur sesuai pengalaman pribadi mereka selama menggunakan media pembelajaran. Peneliti dan guru kelas turut mendampingi proses pengisian, memberikan bantuan jika terdapat

siswa yang mengalami kesulitan memahami pernyataan dalam angket.

Waktu yang disediakan untuk mengisi angket adalah sekitar 15 hingga 20 menit, dan selama proses tersebut berlangsung, suasana kelas tetap kondusif dan tertib. Setelah semua siswa menyelesaikan pengisian, angket dikumpulkan dan diperiksa kelengkapannya sebelum dianalisis. Data yang diperoleh dari angket ini menjadi salah satu dasar penting dalam menilai aspek kepraktisan dan daya tarik media dari perspektif pengguna akhir, yakni peserta didik.



Gambar 4. 11 Pengisian Angket Respon

Setelah guru memberikan angket respon kepada siswa sebagai bagian dari evaluasi penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara terstruktur dan terbuka kepada beberapa siswa yang dipilih secara purposif. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk

memperkuat dan memperdalam temuan data kuantitatif dari hasil angket yang telah diberikan sebelumnya.

Dalam proses wawancara ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menggali informasi lebih dalam tentang bagaimana siswa merasakan, memahami, dan merespons penggunaan media pembelajaran yang telah mereka gunakan. Wawancara dilakukan secara santai dan komunikatif agar siswa merasa nyaman dalam mengungkapkan pendapat dan perasaannya secara jujur.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi positif dan antusiasme terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mereka mengungkapkan bahwa media tersebut menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena materi disampaikan melalui gambar, warna, cerita, atau animasi yang familiar dan dekat dengan kehidupan mereka.



Gambar 4. 12 Wawancara dengan Siswa

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan melalui model ADDIE selesai divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan diuji secara terbatas pada kelompok kecil sebelum digunakan pada uji lapangan di kelas. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media memenuhi kriteria kelayakan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas dalam membantu proses pembelajaran PAI, khususnya materi Perjuangan Khulafaurasyidin pada peserta didik sekolah dasar.

a. Kelebihan Media

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memiliki sejumlah kelebihan yang diakui baik oleh peserta didik maupun guru, di antaranya:

1) Desain Visual Menarik dan Proporsional.

Tampilan slide menggunakan kombinasi warna yang harmonis, gambar ilustratif, dan font yang jelas terbaca. Pemilihan animasi serta transisi antar-slide dilakukan secara proporsional sehingga mampu menarik perhatian siswa tanpa membuat mereka terdistraksi. Validasi ahli media memberikan skor rata-rata di atas 90%, mengkategorikan media ini sangat layak dari segi estetika dan keterbacaan.

2) Fitur Interaktif yang Memotivasi Siswa.

Media dilengkapi tombol navigasi yang memudahkan siswa berpindah antar-bagian materi, serta kuis interaktif berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Siswa mengaku merasa seperti “bermain sambil belajar” karena setiap jawaban mendapatkan umpan balik langsung. Hal ini membantu meningkatkan fokus dan partisipasi aktif selama pembelajaran.

3) Materi Ringkas, Jelas, dan Terstruktur

Penyajian materi inti disederhanakan dalam poin-poin penting yang dilengkapi gambar pendukung dan contoh kontekstual. Struktur materi mengikuti urutan logis mulai dari pengenalan tokoh Khulafaurrasyidin, peran, hingga perjuangannya. Hal ini memudahkan siswa memahami inti pelajaran dalam waktu terbatas.

4) Mudah Digunakan Guru tanpa Pelatihan Khusus.

Guru menyampaikan bahwa media ini dapat dijalankan langsung menggunakan Microsoft *PowerPoint* tanpa perlu perangkat lunak tambahan. Navigasi sederhana dan petunjuk penggunaan pada slide awal membantu guru mengoperasikan media bahkan jika baru pertama kali mencoba.

5) Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar.

Data hasil uji menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dengan N-Gain sebesar 0,62 (kategori

sedang). Hal ini mengindikasikan bahwa media berkontribusi positif dalam membantu siswa memahami materi dan mengingat informasi yang dipelajari.

b. Kekurangan Media

Meski memiliki banyak keunggulan, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1) Keterbatasan pada Perangkat dengan Spesifikasi Rendah.

Media menggunakan efek animasi dan transisi yang cukup kompleks sehingga pada komputer atau laptop dengan versi Microsoft *PowerPoint* lama, sebagian animasi tidak muncul atau berjalan kurang lancar. Hal ini dapat mengurangi daya tarik media dan pengalaman belajar siswa.

2) Ketergantungan pada Perangkat Guru

Karena media masih berbasis file *PowerPoint*, penggunaannya sangat bergantung pada perangkat guru. Apabila guru tidak membawa perangkat atau proyektor, maka media tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal.

3) Petunjuk pada Kuis Kurang Jelas bagi Sebagian Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa memerlukan waktu tambahan untuk memahami cara mengerjakan kuis interaktif. Hal ini terutama terjadi pada siswa yang belum

terbiasa dengan penggunaan tombol navigasi dan sistem feedback otomatis di *PowerPoint*.

4) Cakupan Materi Masih Terbatas.

Meskipun materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar, penjelasan masih berfokus pada poin-poin inti. Guru tetap perlu memberikan penjelasan verbal atau menambah referensi agar pemahaman siswa lebih mendalam, terutama untuk konsep yang membutuhkan elaborasi lebih luas.

5) Belum Sepenuhnya Mendukung Pembelajaran Daring.

Media ini dirancang optimal untuk pembelajaran tatap muka atau luring. Fitur interaktifnya tidak berjalan sempurna jika dibuka melalui *PowerPoint* Online atau Google Slides, sehingga akses daring masih terbatas.

6) Ketergantungan pada Visual Tanpa Audio Narasi

Meskipun visualnya menarik, media belum dilengkapi audio narasi yang dapat membantu siswa membaca atau memahami materi secara mandiri. Hal ini menjadi kendala bagi siswa yang memiliki kemampuan membaca rendah.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta menilai hasil implementasinya di lingkungan sekolah dasar. Proses ini mencakup tiga aspek utama yang menjadi indikator kualitas produk, yaitu: validitas (kelayakan)

media, praktikalitas media, dan efektivitas media. Ketiga aspek ini dianalisis secara menyeluruh guna memastikan bahwa media interaktif berbasis *PowerPoint* benar-benar memenuhi kriteria sebagai media ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Perjuangan Khulafaurasyidin.

1. Validitas/Kelayakan Media

Aspek validitas dalam penelitian ini dinilai melalui proses validasi oleh para ahli, yang terdiri atas ahli materi dan ahli media pembelajaran. Fokus penilaian mencakup beberapa indikator penting, seperti tampilan visual media (desain slide), kemudahan navigasi, kesesuaian isi materi dengan kurikulum PAI SD, serta kejelasan penyampaian informasi. Media dianggap valid dan layak apabila hasil penilaian para ahli menunjukkan skor rata-rata pada kategori “sangat baik”, sehingga dapat dinyatakan memenuhi standar akademik dan pedagogis.

a. Analisis Validitas Materi pada Media

Validasi materi dilakukan dalam dua tahap dengan melibatkan pakar Pendidikan Agama Islam tingkat dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan telah mengalami sejumlah penyesuaian dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para validator. Perbaikan tersebut mencakup penyusunan alur narasi sejarah Khulafaurasyidin, penyesuaian tingkat bahasa, serta penambahan

ilustrasi dan animasi yang lebih relevan dengan konteks siswa SD kelas V.

Data validasi diperoleh melalui angket penilaian kelayakan materi yang diisi oleh ahli, yang hasilnya disajikan dalam Tabel . Berdasarkan hasil tersebut, validasi materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam SD, menyajikan konten dengan bahasa yang sederhana, serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap topik sejarah Islam. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Proses validasi ini memastikan bahwa media ajar *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan mampu menjembatani materi yang cukup kompleks seperti Perjuangan Khulafaurasyidin menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, baik dari aspek konten keagamaan maupun strategi visualisasi yang digunakan. Berikut peneliti tampilkan hasil analisis data dari validasi materi terhadap media:

Tabel 4. 5 Analisis Data Vliditas Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
1.	Kejelasan Kompetensi Inti	5	5	100%
2.	Kejelasan Kompetensi dasar	5	5	100%
3.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran dengan KI dan KD	5	5	100%

4.	Kesesuain Materi dengan KI dan KD	5	5	100%
5.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	5	5	100%
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	5	5	100%
7.	Kesesuaian materi	5	5	100%
8.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	4	5	80%
9.	Penyajian materi yang jelas.	4	5	80%
10.	Pemberian contoh materi	4	5	80%
11.	Daya tarik materi	4	5	80%
12.	Keterbaruan Materi	4	5	80%
13.	Kedalaman Materi	5	5	100%
14.	Kebenaran Materi	5	5	100%
Jumlah		65	70	94%

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 92,14\%$$

Dengan perolehan skor sebesar 92,14%, maka media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini berada pada kategori “sangat valid”. Artinya, media telah memenuhi kriteria kelayakan secara substansi materi, kebahasaan, dan kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam untuk jenjang sekolah dasar.

Penilaian ini menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi mayor. Namun, tetap disarankan dilakukan penyesuaian minor berdasarkan masukan dari validator, seperti penambahan ilustrasi pendukung atau

penyederhanaan istilah tertentu agar lebih kontekstual dengan pemahaman siswa kelas V.

Hasil validasi ahli ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas isi yang tinggi dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran materi Perjuangan Khulafaurasyidin di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar.

b. Analisis Validitas Media

Setelah melalui dua tahap validasi oleh validator ahli media, hasil yang diperoleh dari analisis angket validitas dapat dilihat pada Tabel dibawah berikut:

Tabel 4. 6 Analisis Data Validitas Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ahli Materi	Skor Max	(%)
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	4	5	80%
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	4	5	80%
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	5	5	100%
4.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	5	5	100%
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	5	5	100%
6.	Aplikasi yang digunakan tepat.	4	5	80%
7.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	5	5	100%
8.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	5	5	100%
9.	Desain tombol yang digunakan sesuai.	4	5	80%
10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	5	5	100%

11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	4	5	80%
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	5	5	100%
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	4	5	80%
14.	Desain media rapi.	5	5	100%
15.	Media didesain secara menarik.	5	5	100%
Jumlah		69	75	92%

$$V-ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V-ah = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$V-ah = 92\%$$

Nilai rata-rata 92% ini berada pada kategori "sangat valid", yang berarti bahwa media pembelajaran secara keseluruhan telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi tampilan visual, navigasi, keterbacaan, kejelasan instruksi, serta efektivitas desain media dalam mendukung proses pembelajaran

Dengan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dinyatakan layak digunakan tanpa revisi mayor. Meski demikian, beberapa masukan dari ahli tetap menjadi bahan penyempurnaan untuk meningkatkan kualitas visual dan user experience bagi siswa SD kelas V. Validasi ini juga menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

c. Analisis Data Hasil Validitas Ahli Materi dan Media

Hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* menunjukkan skor sebesar 92,14%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid”. Angka ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas tinggi dalam aspek isi materi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam jenjang sekolah dasar, khususnya untuk kelas V. Validasi ini tidak hanya membuktikan bahwa substansi materi yang disusun telah akurat dan relevan, tetapi juga menunjukkan bahwa penyajiannya telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Dalam konteks kurikulum merdeka maupun kurikulum 2013 yang masih berlaku di sebagian besar satuan pendidikan dasar, penyusunan media yang mengintegrasikan konten tematik berbasis nilai-nilai Islam dan sejarah Khulafaurasyidin harus benar-benar dirancang secara sistematis dan kontekstual. Skor tinggi ini menandakan bahwa media tersebut telah menjawab kebutuhan tersebut dengan baik.

Dari sisi substansi materi, validator menyatakan bahwa konten tentang perjuangan Khulafaurasyidin telah disusun secara runtut, akurat secara historis, dan menyampaikan pesan moral yang sesuai dengan karakter peserta didik usia sekolah dasar. Selain itu, media ini mengedepankan nilai-nilai keteladanan tokoh seperti Abu Bakar, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib secara naratif,

menarik, dan terintegrasi dengan visualisasi. Ini menjadi poin penting, mengingat siswa pada tahap perkembangan operasional konkret sangat membutuhkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga imajinatif dan mudah dicerna secara visual.

Dari aspek kebahasaan, media ini telah menggunakan kalimat yang efektif dan komunikatif. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, lugas, dan tidak terlalu teknis, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD. Namun, berdasarkan masukan dari ahli, terdapat beberapa istilah yang disarankan untuk disederhanakan atau diberi glosarium kecil di sisi slide agar siswa lebih cepat memahami istilah asing, khususnya yang berbahasa Arab atau sejarah Islam klasik. Hal ini penting sebagai bentuk penyempurnaan agar tidak terjadi miskonsepsi makna yang dapat menghambat pemahaman. Dalam aspek kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, media ini telah menunjukkan integrasi yang kuat dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam. Materi disajikan dengan memperhatikan tahapan-tahapan kognitif peserta didik serta memberikan ruang reflektif dan interaktif, seperti adanya kuis pada bagian akhir slide, soal evaluasi, dan rangkuman yang dilengkapi ilustrasi visual. Hal ini memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis digital sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman konsep serta membangun koneksi antara konten keislaman dan konteks kehidupan siswa sehari-hari.

Meskipun hasil validasi menunjukkan kategori "sangat valid", para validator tetap memberikan saran penyempurnaan pada beberapa bagian media. Revisi minor yang disarankan antara lain adalah penambahan ilustrasi pendukung untuk beberapa slide yang dinilai masih terlalu teks-heavy, serta penguatan tampilan visual pada bagian cerita tokoh-tokoh Khulafaurasyidin. Penyesuaian ini diharapkan mampu menjadikan media tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga menarik secara estetika dan fungsional dalam proses pembelajaran. Selain itu, disarankan untuk menyisipkan petunjuk penggunaan media bagi guru dan siswa, guna memastikan bahwa media ini dapat digunakan secara mandiri maupun bersama-sama di kelas. Lalu, Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 92%, yang berada pada kategori "sangat valid". Persentase ini mencerminkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan tinggi dari berbagai aspek desain dan teknis, yang mencakup: tampilan visual, navigasi antar slide, keterbacaan teks, kejelasan instruksi, serta efektivitas penyusunan alur informasi. Artinya, media tidak hanya dinilai layak secara estetis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan terstruktur bagi peserta didik, terutama siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional.

Pada aspek tampilan visual, media dinilai menarik, atraktif, dan tidak membingungkan. Pemilihan warna, jenis font, ukuran teks, serta penempatan elemen grafis telah disesuaikan dengan prinsip-prinsip visual literacy yang sesuai untuk usia anak-anak. Selain itu, transisi antar-slide dan penggunaan animasi tidak berlebihan, melainkan dirancang fungsional untuk membantu pemahaman. Hal ini penting karena tampilan yang terlalu ramai justru dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi.

Dari segi navigasi, media *PowerPoint* ini memanfaatkan fitur hyperlink untuk memungkinkan guru maupun siswa berpindah antar-menu secara mudah dan cepat, seperti menuju materi, video, soal interaktif, atau evaluasi. Navigasi yang baik menciptakan alur belajar yang efisien dan meminimalisir kebingungan, terutama saat digunakan secara mandiri atau dalam kelompok kecil. Aspek ini menjadi nilai tambah karena banyak media sejenis seringkali hanya menyajikan tampilan linier tanpa fleksibilitas interaktif.

Aspek keterbacaan dan kejelasan instruksi juga menjadi sorotan penting. Ukuran huruf, jenis kalimat, dan bahasa yang digunakan telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD. Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami, tanpa istilah yang terlalu akademis atau teknis. Sementara itu, petunjuk penggunaan media yang disisipkan di awal slide dinilai cukup membantu guru dan siswa dalam memahami cara mengoperasikan media tersebut secara mandiri.

Lebih dari itu, desain media ini dinilai efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, karena menyajikan konten secara sistematis dari deskripsi kompetensi dasar, materi, latihan soal, hingga evaluasi mandiri. Desain instruksional media telah memperhatikan struktur pembelajaran yang runtut dan logis, serta memberikan ruang bagi keterlibatan aktif peserta didik melalui kuis interaktif yang dapat langsung dikerjakan di dalam slide. Prinsip ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Dengan perolehan validasi sebesar 92%, maka media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi mayor. Namun demikian, para ahli media tetap memberikan beberapa catatan penyempurnaan sebagai bentuk peningkatan kualitas. Saran tersebut antara lain mencakup penambahan elemen visual yang lebih kontekstual dengan lingkungan peserta didik lokal, serta penyesuaian ulang pada beberapa layout slide agar tidak tampak terlalu padat. Selain itu, penguatan fitur interaktif seperti latihan reflektif atau soal berbasis pilihan ganda dengan umpan balik langsung juga menjadi masukan yang disarankan untuk diimplementasikan pada versi pengembangan berikutnya. Berikut rangkuman hasil validasi materi dan media dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 7 Analisis Data Ahli Materi dan Media

No.	Aspek yang Divalidasi	Jumlah Skor Validator	Skor Max	(%)	Keterangan
1.	Aspek Materi	65	70	92.14%	Sangat Valid
2.	Aspek Media	69	75	92%	Sangat Valid
Rata-rata			92.0%	Sangat Valid	

2. Analisis Praktik/Praktikalitas Media

Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini dievaluasi melalui proses uji coba yang melibatkan langsung guru kelas dan peserta didik. Penilaian praktikalitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan, memiliki fitur yang lengkap, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan instrumen angket, di mana responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap berbagai aspek teknis dan fungsional dari media.

Media dinyatakan praktis atau layak digunakan dalam pembelajaran apabila mayoritas responden baik guru maupun siswa memberikan tanggapan positif berdasarkan hasil angket tersebut. Kriteria kepraktisan ini merujuk pada kemudahan navigasi antar slide, tampilan yang tidak membingungkan, aksesibilitas materi, serta kebermanfaatan fitur interaktif seperti kuis dan evaluasi mandiri di dalam slide *PowerPoint*. Selain guru, praktikalitas juga diuji melalui respon langsung dari peserta didik kelas V SD, yang telah menggunakan media dalam pembelajaran PAI khususnya pada topik Perjuangan Khulafaurasyidin. Data diperoleh dari

angket respon siswa, yang mencerminkan pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Hasil analisis uji praktikalitas dari siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini ditampilkan pada Tabel, yang memuat data kuantitatif mengenai persepsi siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, tingkat keterlibatan, dan daya tarik media. Dapat dipastikan bahwa penilaian praktikalitas dilakukan secara menyeluruh dan melibatkan dua pihak utama dalam proses pembelajaran, yaitu siswa sebagai pengguna langsung. Hasil uji praktikalitas ini menjadi indikator penting bahwa media tidak hanya valid secara isi dan desain, tetapi juga nyata dapat digunakan secara efisien dan efektif dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Berikut tabel hasil perhitungan analisis uji respon siswa:

Tabel 4. 8 Hasil Respon Angket Peserta Didik

No.	Nama	Indikator		Total Score Obtained	Last Score
		Yes	No		
1.	R1	10	0	10	100
2.	R2	10	0	10	100
3.	R3	10	0	10	100
4.	R4	10	0	10	100
5.	R5	10	0	10	100
6.	R6	10	0	10	100
7.	R7	10	0	10	100
8.	R8	10	0	10	100
9.	R9	10	0	10	100
10.	R10	10	0	10	100
11.	R11	10	0	10	100
12.	R12	10	0	10	100
13.	R13	10	0	10	100
14.	R14	10	0	10	100
15.	R15	10	0	10	100
16.	R16	10	0	10	100
17.	R17	10	0	10	100
18.	R18	10	0	10	100
Total Skor					1800

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{1800}{1800} \times 100\% = 100\%$$

Nilai ini menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sempurna terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Artinya, media ini dianggap sangat praktis karena memenuhi seluruh kriteria kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, navigasi yang jelas, serta petunjuk penggunaan yang mudah dipahami.

Capaian 100% ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru tanpa mengalami kendala teknis, serta tidak memerlukan pelatihan khusus. Media dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas, baik secara klasikal maupun mandiri oleh siswa. Hal ini sangat relevan dengan kondisi satuan pendidikan dasar seperti SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, yang membutuhkan media pembelajaran yang sederhana namun efektif untuk menunjang proses belajar mengajar.

Hasil uji praktikalitas ini memperkuat bahwa media tidak hanya valid secara substansi isi dan desain visual, tetapi juga sangat aplikatif di lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran tematik keagamaan pada jenjang sekolah dasar.

3. Analisis Efektivitas Media

Setelah dilakukan revisi terhadap produk media pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli, peneliti melaksanakan uji coba skala kecil

untuk mengetahui tingkat keefektifan media interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan terhadap 18 siswa kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, yang dipilih sebagai subjek uji efektivitas. Pelaksanaan dilakukan dalam dua kali pertemuan, sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang berlaku di sekolah. Uji efektivitas dilakukan menggunakan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest Design, di mana peneliti memberikan pretest (tes awal), dilanjutkan dengan treatment (pembelajaran menggunakan media), dan diakhiri dengan posttest (tes akhir). Desain ini digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media yang dikembangkan.

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi Perjuangan Khulafaurasyidin. Setelah itu, dilanjutkan dengan pemberian treatment, yaitu pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dibagi ke dalam 3 kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 5 orang. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif, di mana setiap kelompok mendiskusikan materi yang disajikan melalui media, kemudian menyampaikan pemahaman mereka secara bergiliran. Media interaktif yang digunakan berisi materi bergambar, cerita singkat tentang tokoh-tokoh Khulafaurasyidin, serta kuis interaktif yang memudahkan siswa memahami isi materi secara menyenangkan. Pada pertemuan kedua, siswa diberikan posttest untuk melihat peningkatan hasil

belajar setelah menggunakan media. Hasil dari pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk menilai efektivitas media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Peneliti dapat memperoleh data yang objektif mengenai kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, serta mengetahui apakah produk media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Uji ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4. 9 Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama	Pre-Test Score	Post-Test Score
1.	R1	90	100
2.	R2	80	95
3.	R3	75	85
4.	R4	75	85
5.	R5	70	85
6.	R6	65	100
7.	R7	65	80
8.	R8	65	85
9.	R9	65	80
10.	R10	55	65
11.	R11	55	65
12.	R12	70	80
13.	R13	75	100
14.	R14	70	90
15.	R15	70	85
16.	R16	75	100
17.	R17	65	80
18.	R18	60	100
Total Skor		69.67%	86.67%

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan, peneliti melakukan uji efektivitas

dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Perhitungan ini dilakukan berdasarkan data nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 23, diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk dalam kategori sedang (medium). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, meskipun masih berada pada tingkat sedang. Selain itu, persentase efektivitas N-Gain diperoleh sebesar 59,82%, yang tergolong dalam kategori "cukup efektif". Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dinilai cukup berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada tema Perjuangan Khulafaurasyidin.

Hasil perhitungan N-Gain ini memberikan gambaran bahwa meskipun media belum mencapai kategori "sangat efektif", namun media sudah mampu memberikan kontribusi positif dan nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini sekaligus menjadi indikator bahwa media yang dikembangkan dapat terus disempurnakan untuk mencapai efektivitas yang lebih tinggi pada tahap implementasi yang lebih luas.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	18	.22	1.00	.5982	.23089
Ngain_persen	18	22.22	100.00	59.8201	23.08943
Valid N (listwise)	18				

Melalui perhitungan skor N-Gain berdasarkan data nilai pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 23, peneliti

memperoleh hasil bahwa rata-rata skor N-Gain adalah sebesar 0,59, yang menunjukkan tingkat peningkatan belajar pada kategori sedang (medium). Selanjutnya, persentase efektivitas N-Gain yang diperoleh adalah 59,82%, yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan oleh peneliti cukup efektif dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Perjuangan Khulafaurasyidin. Nilai-nilai kuantitatif yang dihasilkan dari perhitungan ini memberikan dasar yang objektif dan terukur untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan penguasaan materi PAI siswa, meskipun masih memiliki ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Skor N-Gain yang berada pada kategori sedang serta efektivitas yang diklasifikasikan cukup efektif menjadi bukti bahwa media ini merupakan alat bantu ajar yang bermanfaat dan relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

C. Revisi Produk

Revisi terhadap produk media pembelajaran dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para validator, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa terdapat dua orang validator yang terlibat dalam proses

validasi media, yaitu dua dosen ahli dalam bidang Pendidikan Agama Islam dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Berbagai masukan yang diberikan oleh para validator menjadi dasar penting dalam melakukan penyempurnaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dikembangkan. Pada bagian berikutnya akan disajikan rangkuman masukan dari masing-masing validator, yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk perbaikan dan penyempurnaan isi serta tampilan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

1. Profil Pengembang Diletakkan di Awal

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi



2. Tujuan Pembelajaran diganti Capaian Pembelajaran

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. KAJIAN PRODUK YANG DIREVISI

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, ditemukan bahwa proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah yang minim media, serta keterbatasan perangkat seperti LCD proyektor yang tidak tersedia merata di setiap kelas. Keadaan ini berimplikasi pada rendahnya hasil belajar peserta didik dan menurunnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI. Fakta ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang tidak kontekstual dan kurang interaktif masih menjadi masalah krusial di lapangan. Dalam konteks inilah, pengembangan media berbasis *PowerPoint* interaktif menjadi solusi strategis karena dinilai lebih mudah digunakan, tidak memerlukan koneksi internet, dan bisa dioperasikan oleh guru dengan keterampilan teknologi dasar.

Hasil temuan pada Bab IV menunjukkan bahwa produk awal yang dikembangkan memperoleh respons cukup positif, namun tetap memerlukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru pengguna, dan siswa. Revisi pertama dilakukan pada aspek tampilan visual dan narasi, di mana pada versi awal media masih terbatas pada teks dan gambar statis. Berdasarkan

rekomendasi validator, media kemudian dilengkapi dengan narasi audio, gambar tokoh-tokoh Khulafaurasyidin yang lebih representatif, serta animasi peristiwa sejarah agar peserta didik lebih mudah membayangkan konteks sejarah. Penambahan ini sejalan dengan teori Multimedia oleh Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika materi disajikan melalui dua saluran sensorik: visual dan auditori secara bersamaan, karena hal ini memperkuat retensi informasi dalam memori jangka panjang peserta didik.

Aspek kedua yang direvisi adalah struktur navigasi antar-slide yang sebelumnya masih linier. Revisi dilakukan dengan menambahkan tombol navigasi, hyperlink, dan animasi transisi Zoom dan Morph agar peserta didik memiliki kontrol dalam memilih bagian mana yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Desain ini merujuk pada prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana siswa diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri dan aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Keberadaan hyperlink dan tombol interaktif memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi materi dengan urutan yang fleksibel, yang merupakan salah satu indikator media interaktif yang baik.

Revisi selanjutnya menyasar pada integrasi kuis interaktif sebagai bagian dari fitur evaluasi formatif. Jika sebelumnya evaluasi hanya disediakan pada akhir presentasi berupa soal pilihan ganda standar, maka setelah revisi ditambahkan kuis interaktif di sela-sela materi, termasuk umpan balik otomatis terhadap jawaban siswa. Fitur ini bertujuan untuk memberikan penguatan langsung (*immediate feedback*) yang penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Menurut teori behavioristik Skinner, pemberian penguatan positif

secara langsung akan mempercepat pembentukan perilaku belajar yang diharapkan. Selain itu, keberadaan evaluasi formatif memungkinkan siswa untuk mengukur pemahamannya secara mandiri sebelum melanjutkan ke topik berikutnya.

Pada sisi konten, revisi juga dilakukan untuk menyelaraskan materi dengan capaian kompetensi dasar PAI kelas V, khususnya pada pembelajaran sejarah perjuangan Khulafaurasyidin. Dalam versi awal, materi masih bersifat naratif tanpa segmentasi yang jelas. Setelah revisi, materi disusun menjadi beberapa sub-bagian: latar belakang, profil masing-masing khalifah, kontribusi masing-masing pada masa kekhilafahan, serta relevansinya dengan kehidupan siswa saat ini. Penyajian semacam ini sejalan dengan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menyarankan agar materi pelajaran dihubungkan dengan dunia nyata peserta didik.

Dalam proses revisi, perhatian juga diberikan pada keberagaman gaya belajar siswa. Penambahan elemen video, gambar bergerak, serta audio naratif ditujukan untuk mendukung gaya belajar visual dan auditori. Sedangkan adanya tugas refleksi berupa pertanyaan terbuka dan aktivitas interaktif dalam media membantu mengakomodasi siswa dengan gaya belajar kinestetik. Hal ini sesuai dengan konsep kecerdasan majemuk oleh Howard Gardner yang menyatakan bahwa setiap peserta didik memiliki kecenderungan belajar yang berbeda, sehingga pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar bersifat inklusif dan adaptif .

Kelayakan media yang telah direvisi dinilai melalui validasi ulang oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan data Bab IV, penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek isi, bahasa, dan penyajian mencapai skor rerata 92% yang dikategorikan sangat layak. Sementara itu, validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek desain visual, estetika, kemudahan navigasi, dan interaktivitas memperoleh rerata skor 94%. Penilaian ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kualitas produk dari sisi substansi maupun teknis. Tingginya skor validasi ini juga menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran interaktif sebagaimana yang didefinisikan oleh Fichten, yakni melibatkan dua arah komunikasi antara pengguna dan media, serta memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi isi materi secara aktif

Uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar menunjukkan bahwa setelah menggunakan media yang telah direvisi, terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil pretest menunjukkan rerata skor sebesar 60,23 sedangkan pada posttest meningkat menjadi 83,67. Peningkatan ini dianalisis menggunakan uji N-Gain yang menghasilkan nilai gain 0,59 atau berada pada kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Khulafaurasyidin. Temuan ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Dina Mahabbah Irsyad yang menunjukkan bahwa media *PowerPoint*

interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada mata pelajaran PAI di tingkat SMP.

Selain dari hasil belajar, kepraktisan media juga dinilai melalui respons guru dan siswa. Berdasarkan angket kepraktisan, 95% guru menyatakan bahwa media ini sangat mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus, serta dapat dioperasikan di perangkat dengan spesifikasi minimal. Sedangkan 89% siswa menyatakan media ini menyenangkan, mudah dipahami, dan membantu mereka mengingat isi materi dengan lebih baik. Tingginya tingkat kepraktisan ini memperkuat alasan mengapa *PowerPoint* dipilih sebagai platform pengembangan, karena sifatnya yang familiar dan aplikatif dalam kondisi sekolah dengan sarana prasarana terbatas.

Dari sisi teoritis, pengembangan dan revisi media ini juga menguatkan konsep-konsep dasar media pembelajaran yang telah dijabarkan pada kajian pustaka. Levie dan Lentz mengemukakan bahwa media visual memiliki empat fungsi utama: fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menyentuh emosi), fungsi kognitif (mempermudah pemahaman), dan fungsi kompensatoris (membantu peserta didik dengan kelemahan tertentu) . Seluruh revisi yang dilakukan dalam media ini telah mencerminkan upaya untuk mengoptimalkan keempat fungsi tersebut, sehingga media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai fasilitator utama pembelajaran.

Jika ditinjau dari perspektif pendidikan Islam, media yang dikembangkan juga relevan dengan nilai-nilai dakwah dan transformasi keilmuan yang menekankan pentingnya sarana atau wasilah dalam

menyampaikan ajaran Islam secara efektif. Dalam QS. Al-Maidah ayat 35 disebutkan pentingnya mencari jalan (wasilah) dalam mendekatkan diri kepada Allah. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran dapat diibaratkan sebagai wasilah untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara tepat kepada peserta didik. Dengan demikian, media yang telah direvisi ini bukan sekadar alat bantu mengajar, tetapi juga sarana untuk menginternalisasikan nilai spiritual, historis, dan sosial yang terkandung dalam ajaran Islam. Revisi media ini juga mempertimbangkan keterbatasan sarana prasarana sekolah. Media ini dirancang agar tetap dapat digunakan secara optimal walau hanya dengan satu laptop dan proyektor yang berpindah antar kelas. File presentasi *PowerPoint* disimpan dalam format offline dan tidak memerlukan koneksi internet, sehingga kompatibel dengan lingkungan pembelajaran di sekolah dasar yang belum sepenuhnya digital. Bahkan dalam kondisi darurat, media masih dapat diputar tanpa suara, karena teks dan gambar sudah cukup representatif untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Hasil kajian terhadap produk yang telah direvisi menunjukkan bahwa pengembangan media ajar interaktif berbasis *PowerPoint* ini telah memenuhi dimensi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran PAI. Revisi yang dilakukan berbasis pada data empiris, evaluasi ahli, serta teori pembelajaran terkini, menjadikan media ini tidak hanya relevan secara pedagogis tetapi juga realistik secara praktis. Hal ini sesuai dengan harapan dalam pengembangan produk pendidikan, yaitu menghasilkan media yang

aplikatif, kontekstual, dan berdampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Perjuangan Khulafaurrasyidin di kelas V SD. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, serta tanggapan guru dan siswa, produk ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ini direkomendasikan untuk digunakan oleh guru PAI dalam kegiatan belajar mengajar, baik sebagai alat bantu presentasi di kelas maupun sebagai media belajar mandiri bagi peserta didik

2. Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran interaktif ini berpotensi untuk disebarluaskan secara lebih luas, tidak hanya di SD Negeri 21 Dauh Puri Denpasar, tetapi juga di sekolah dasar lainnya, termasuk madrasah ibtidaiyah yang memiliki karakteristik pembelajaran serupa. Diseminasi produk dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan guru, workshop pengembangan media pembelajaran, atau kolaborasi antar-sekolah. Namun, penyebarluasan produk harus tetap memperhatikan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kesiapan sarana prasarana sekolah agar pemanfaatan

media benar-benar optimal dan tidak menimbulkan kendala teknis di lapangan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Meskipun media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan revisi, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan agar kualitas produk semakin meningkat. Untuk itu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Media ini dapat dikembangkan dalam bentuk digital yang lebih modern, misalnya dengan mengintegrasikan *PowerPoint* ke dalam *platform e-learning* atau *Learning Management System* (LMS), sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran *hybrid*.
- b. Guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan bermakna. Media *PowerPoint* yang telah dikembangkan ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, berinteraksi dengan guru dan teman, serta terlibat aktif dalam proses belajar.
- c. Penelitian ini masih terbatas pada satu tema materi PAI, yaitu Perjuangan Khulafaurrasyidin. Oleh karena itu, diharapkan ada peneliti lain yang bersedia melanjutkan pengembangan media ini untuk tema

atau materi PAI lainnya, baik dalam bidang Aqidah, Akhlak, Fikih, maupun Al-Qur'an Hadis. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar tematik yang komprehensif untuk PAI di tingkat sekolah dasar

Sebagai penutup, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat tidak hanya bagi penulis, tetapi juga bagi para guru, peserta didik, dan pengembang pendidikan secara umum. Aamiin.



DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science+Business Media.
- Budi Purnama, & Ukar, K. (2017). *36 jam belajar komputer Microsoft Office Home & Business 2016*. PT Alex Media Komputindo.
- Danim, S. (Ed.). (2013). *Media komunikasi pendidikan: Pengembangan profesi guru*. Bumi Aksara.
- Daryanto. (2015). *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Gava Media.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (2015). *Al-Qur'an dan terjemah. Diponegoro*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2000). [Judul tidak disebutkan].
- Faruq, F., et al. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif online pokok bahasan barisan aritmetika berbantuan Microsoft Visual Basic. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Fichten, C. S., Jorgensen, M., Havel, A., King, L., Harvison, M., & Lussier, A. (2019). More than meets the eye: A Canadian comparative study on PowerPoint use among post-secondary students with and without disabilities. *International Research in Higher Education*, 4(2), 25–36. <https://doi.org/10.5430/irhe.v4n2p25>
- Fransisca, V. D. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft PowerPoint mata pelajaran IPA materi rangka manusia untuk siswa kelas IV SD Kanisius Gamping (Skripsi, Universitas Sanata Dharma).
- Hamzah, A. (2017). Metode penelitian & pengembangan R&D. CV Literasi Nusantara.
- Hamzah, M. A. (2014). *Evaluasi pembelajaran matematika*. PT Raja Grafindo Persada.

- Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21. Ghalia Indonesia.
- Imam Tabroni, Nurhasanah, A. S., & Maulidina, V. (2021). Build student character through Islamic religious education. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 23–26. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i3.58>
- Ishartono, N., Nurcahyo, A., Firdaus, S., & Afiyah, A. N. (2022). Employing PowerPoint in the flipped-learning-based classroom to increase students' understanding: Does it help?
- Jumardi. (2023). Pemanfaatan Microsoft Office PowerPoint pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis (Tesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau).
- Karunia, E., & Ridwan, M. (2022). Penelitian pendidikan. PT Refika Aditama.
- Kemdikbudristek. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Kesumawat. (2018). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematika siswa berbantuan media Schoology. *Jurnal Derivat*, 7(7).
- Kholil, M., & Usriyah, L. (2020). Pengembangan buku ajar matematika terintegrasi nilai-nilai keislaman dalam penanaman karakter siswa madrasah ibtidaiyah. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12(1), 52–62. <https://doi.org/10.18860/mad.v12i1.7442>
- Komalasari, M., & Yakubu, A. B. (2023). Implementation of student character formation through Islamic religious education. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), 52–64. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.16>
- M., W., & Andriani. (2016). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 143–157. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>

- Madona, A. S., & Fikri, H. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Samudra Biru.
- Majid, A. (2014). Belajar dan pembelajaran pendidikan agama Islam. Remaja Rosdakarya.
- Mensah, J. Y., & Nabie, M. J. (2021). The effect of PowerPoint instruction on high school students' achievement and motivation to learn geometry. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 331–350. <https://doi.org/10.46328/ijte.55>
- Mudeing, I. T., Rauddin, & Syam, N. (2023). Pelatihan pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada mata pelajaran di SDN. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 350–359. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2301>
- Muhlisrarini, & Hamzah, M. A. (2014). Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika. PT Raja Grafindo Persada.
- Mutmainah, H., & Mufid, M. (2018). Upaya guru PAI dalam peningkatan kecerdasan emosional dan spiritual. *At-Tuhfah*, 7(1), 80–95. <https://doi.org/10.36840/jurnalstudikeislaman.v7i1.118>
- Nadiroh. (2022). Implementasi komunikasi pembelajaran PAI berbasis media PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMAIT Buahati Jakarta Timur (Tesis, Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta).
- Naidoo, J., & Hajaree, S. (2021). Exploring Grade 5 learners' perceptions about videos and PowerPoint presentations when learning fractions. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.846>
- Nur Izzati, & Dewi, M. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Nurlatifah. (2015). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Microsoft Office PowerPoint interaktif pada siswa kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul (Tesis, Universitas PGRI Yogyakarta).

- Nursit, I. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis PowerPoint (macro-enabled) pada mata kuliah geometri Euclid. *Jurnal Media Pendidikan Matematika J-MPM*, 4(1).
- Osman, N., Noor, S. S. M., & Norhayati Che Hat, N. M. R. (2022). The use of PowerPoint in developing multimedia-based teaching and learning materials for learning Arabic. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 15–21. <https://doi.org/10.52462/jlls.163>
- Papachatzzi, A., & Pappos, C. (2017). The relationship between the use of PowerPoint in the classroom and teacher sense of efficacy. *Asian Journal of Education and Training*, 5(5), 69–78. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2017.55.69.78>
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan spin game berbasis PowerPoint sebagai media evaluasi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Putriana, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint pada pembelajaran IPA kelas V (Tesis, Universitas Negeri Padang).
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran. IAIN Antasari Press.
- Riduwan. (2018). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.
- Rusman. (2011). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers.
- Setyosari, P. (2010). Metode penelitian pendidikan. Kencana.
- Soenarto, S. (2012). Media pembelajaran teknologi dan kejuruan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sripradith, R. (2023). Getting to the (Power) point: Unleashing the impact of assertion-evidence design in PowerPoint. [Jurnal tidak disebutkan], 45–57.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan. UNY Press.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wati, E. R. S. (2016). Ragam media pembelajaran. Kata Pena.

Widodo, A. (2020). Proses internalisasi nilai-nilai karakter madrasah inklusi. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v3i1.562>

Yamin, M. (2012). Strategi dan metode dalam model pembelajaran. GP Press Group.

Lampiran 1

SURAT KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : HILMIYAH
NIM : 243206030036
Program : Magister
Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 23 Juli 2025

.....
yang menyatakan,



NIM. 243206030036

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 2

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



No : B.1022/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala SDN 21 Dauh Puri Denpasar
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Hilmiyah
NIM	:	243206030036
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)
Waktu Penelitian	:	3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
Judul	:	Pengembangan Media Ajar Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 4 Mei 2025
An. Direktur,
Wakil Direktur



Saihan

Tembusan :
Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : U3OpNipt



Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025
Peneliti	: Hilmiyah
Ahli Materi	: Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Kejelasan Kompetensi Inti					
2.	Kejelasan Kompetensi dasar					
3.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran					
4.	Kesesuaian Materi					
5.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran					
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.					
7.	Kesesuaian materi					
8.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi					
9.	Penyajian materi yang jelas.					
10.	Pemberian contoh materi					
11.	Daya tarik materi					
12.	Keterbaruan Materi					
13.	Kedalaman Materi					

14.	Kebenaran Materi						
-----	------------------	--	--	--	--	--	--

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan
1.	Materi belum lengkap	Lengkapi materi

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

E. Indikator Penilaian

1. Kejelasan KI dan KD dinilai dari ketepatan rumusan dan keterkaitannya dengan materi.
2. Tujuan pembelajaran dinilai dari kejelasan, keterukuran, dan kesesuaianya dengan kompetensi.
3. Materi dinilai dari kebenaran konsep, kedalaman, keterbaruan, dan daya tarik.
4. Penyajian dinilai dari kejelasan, kelengkapan, contoh yang relevan, dan tingkat kesulitan yang sesuai.
5. Media harus selaras dengan prinsip pembelajaran PAI di SD, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian

: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025

Peneliti

: Hilmiyah

Ahli Materi

: Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.					
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.					
3.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.					
4.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.					
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.					
6.	Aplikasi yang digunakan tepat.					
Aspek Tampilan Visual						
7.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.					
8.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.					
9.	Desain tombol yang digunakan sesuai.					

10.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.					
11.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.					
12.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.					
13.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.					
14.	Desain media rapi.					
15.	Media didesain secara menarik.					

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan
1.	Tombol yang digunakan masih ada eror	Perbaiki tombol Navigasi

C. Komentar/Saran

.....

.....

Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd.

D. Indikator Penilaian

1. **Efektivitas & Efisiensi** – Media dikembangkan dengan memanfaatkan waktu, biaya, dan sumber daya secara optimal.
2. **Kemudahan Penggunaan** – Media mudah dioperasikan, dikelola, dan dipelihara oleh guru maupun siswa.
3. **Keakuratan Aplikasi** – Pemilihan software atau platform yang digunakan tepat dan mendukung pembelajaran.
4. **Kejelasan Instruksi** – Petunjuk penggunaan media disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.
5. **Kualitas Tampilan Visual** – Pemilihan warna, huruf, desain tombol, dan tata letak harmonis serta mendukung keterbacaan.
6. **Relevansi Materi Visual** – Gambar, proporsi, dan efek suara selaras dengan materi pembelajaran.
7. **Kerapian & Daya Tarik** – Desain media rapi, estetis, dan mampu menarik minat belajar siswa.

Lampiran 5

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>PowerPoint</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar Tahun Pelajaran 2024/2025
Peneliti	: Hilmiyah
Ahli Materi	: Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Kejelasan Kompetensi Inti	✓				
2.	Kejelasan Kompetensi dasar	✓				
3.	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	✓				
4.	Kesesuaian Materi	✓				
5.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	✓				
6.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi.	✓				
7.	Kesesuaian materi	✓				
8.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi		✓			
9.	Penyajian materi yang jelas.		✓			
10.	Pemberian contoh materi		✓			
11.	Daya tarik materi		✓			
12.	Keterbaruan Materi		✓			
13.	Kedalaman Materi	✓				

14.	Kebenaran Materi	✓				
-----	------------------	---	--	--	--	--

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kelamin	Saran Perbaikan
1.	Materi belum lengkap	Lengkapi materi

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 06 Juli 2025

Ahli Materi



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 6

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint : meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar

Peneliti

Hilmiyah

Ahli Media

Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan kelayakan Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Schubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat						
1	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.		✓			
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			
3	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓	.			
4	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	✓				
6	Aplikasi yang digunakan tepat.					
Aspek Tampilan Visual						
7	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	✓				
8	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	✓				
9	Desain tombol yang digunakan sesuai.		✓			
10	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	✓				
11	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.		✓			
12	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	✓				
13	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		✓			
14	Desain media rapi.	✓				
15	Media didesain secara menarik.	✓				

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Tombol yang digunakan masih ada error	Perbaiki tombol navigasi

C. Komentar/ Saran

1. Propor di tumpuk pada bagian awal.
 2. Belum ada capslock, puntilgarus.
 3. masih ada tombol yang salah berjalan

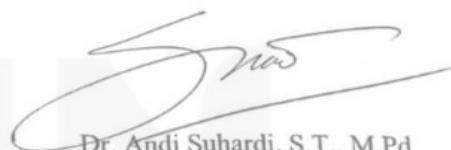
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan.
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

Ahli Media



Dr. Andi Suhardi, S.T., M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 7

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda check (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.
7. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?		
2.	Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?		
3.	Apakah Desain dalam media ini Menarik?		
4.	Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?		
5.	Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?		
6.	Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?		
7.	Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?		
8.	Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?		
9.	Apakah media ini mudah digunakan?		
10.	Apakah Anda tertarik untuk menggunakan media ini kembali?		

Komentar/Saran

.....

Denpasar,
Nama Siswa

Indikator Penilaian

1. **Kejelasan Penyampaian Materi** – Materi disampaikan secara runut, mudah diikuti, dan sesuai tujuan pembelajaran.
2. **Kejelasan Contoh** – Contoh yang diberikan relevan dengan materi dan membantu pemahaman.
3. **Daya Tarik Desain** – Tampilan media (warna, layout, gambar) menarik dan mendukung fokus belajar.
4. **Kejelasan Pembahasan** – Isi materi dibahas secara lengkap, tidak membingungkan.
5. **Bahasa** – Bahasa yang digunakan komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami siswa.
6. **Motivasi Belajar** – Media dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.
7. **Pemahaman Materi** – Media membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik.
8. **Manfaat untuk Belajar** – Media memberikan kontribusi positif dalam proses belajar.
9. **Kemudahan Penggunaan** – Media mudah dioperasikan tanpa memerlukan bantuan khusus.
10. **Minat Penggunaan Ulang** – Siswa memiliki keinginan untuk menggunakan media kembali pada kesempatan berikutnya.

Lampiran 8

HASIL LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA**

Nama : Geben Amilia
 Kelas : 3

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai Powerpoint Interaktif

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

9. Apakah media ini mudah digunakan?

Ya Tidak

10. Apakah media ini anda tertarik untuk menggunakan media ini kembali?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

Saya sangat suka lampiran slide yang berisi apa yang kita membuat pada pelajaran lainnya. Saya sangat senang ketika membuat presentasi di dalam kelas dan hasil

Denpasar, 12 JUNI 2025

Siswa

Safira Amina P.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Dafina Afrina
Kelas : V

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai Powerpoint Interaktif

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasiaanya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

9. Apakah media ini mudah digunakan?

Ya Tidak

10. Apakah media ini anda tertarik untuk menggunakan media ini kembali?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

Dengan power point, penjelasan menjadi lebih jelas karena ada gambar dan animasi yang membantu. Saran saya.. menambahkan video pendek agar lebih menyenangkan

Denpasar, 17.2.2015
Siswa

Dafin Apriana

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LEMBAR ANGKET PENDAPAT SISWA

Nama : Aqila Purwanti
 Kelas : 5

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai Powerpoint Interaktif

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada pilihan jawaban dan berikan alasan singkat jika diperlukan.
3. Hanya diperkenankan memilih satu jawaban.
4. Semua pertanyaan wajib dijawab.
5. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran akuntansi dan dijaga kerahasianya.
6. Dimohon untuk memberikan komentar atau saran pada bagian yang telah disediakan.

Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

Pertanyaan.

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas?

Ya Tidak

2. Apakah pemberian contoh dalam media ini jelas?

Ya Tidak

3. Apakah Desain dalam media ini Menarik?

Ya Tidak

4. Apakah pembahasan materi dalam media ini dilakukan dengan jelas?

Ya Tidak

5. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami?

Ya Tidak

6. Apakah media ini dapat meningkatkan motivasi anda?

Ya Tidak

7. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda?

Ya Tidak

8. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda?

Ya Tidak

9. Apakah media ini mudah digunakan?

Ya Tidak

10. Apakah media ini anda tertarik untuk menggunakan media ini kembali?

Ya Tidak

Komentar dan saran:

fitur animasi b membuat saya lebih terlibat saat belajar.
Saya jadi lebih fokus. Saran saya perbaiki kuisnya lagi.

Denpasar, 12 Juni 2025.

Siswa

Aqila Purnama.

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9

MODUL AJAR

MODUL AJAR
PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM
DAN BUDI PEKERTI

UNTUK KELAS V/SEMESTER II

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Penyusun	: Hilmiyah
Instansi	: SD Negeri 21 Dauh Puri
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Fase C Kelas/Semester	: 5 (Lima) / II (Genap)
Tema	: Kisah Perjuangan Khulafaur Rasyidin
Materi Pokok	: a. Khalifah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a b. Khalifah Umar bin Khattab r.a c. Khalifah Ustman bin Affan r.a d. Khalifah Ali bin Abi Thalib r.a
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (3X30 menit)

B. Kompetensi Awal

Peserta didik memiliki pengetahuan dasar mengenai kisah para Khulafaur Rasyidin baik peran dan kontribusi Khulafaur Rasyidin dalam sejarah Islam dan karakteristik Khulafaur Rasyidin

C. Profil Pelajar Pancasila

- Gotong Royong
- Mandiri
- Kreatif
- Bernalar Kritis

D. Sarana dan Prasarana

- Buku Pendidikan Agama Islam kelas 5
- Laptop, Power Point Interaktif, LCD Projector, Spidol Hitam, Papan Tulis

E. Target Peserta Didik

Peserta didik kelas 5 SD Negeri 21 Dauh Puri

F. Model Pembelajaran

Pembelajaran pada materi ini menggunakan model pembelajaran tatap muka dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan drill and practice.

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan drill and practice.

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik mampu:

1. Memahami peran dan kontribusi Khulafaur Rasyidin dalam Sejarah Islam
2. Mengetahui karakteristik masing-masing Khulafaur Rasyidin

B. Pemahaman Bermakna

Para Khulafaur Rasyidin adalah teladan kepemimpinan Islam yang adil, jujur, dan amanah.

hal ini diharapkan bahwa peserta didik akan memahami nilai-nilai luhur dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Siapa yang memimpin umat Islam setelah Nabi Muhammad SAW wafat?
2. Menurut kalian, apa saja ciri-ciri seorang pemimpin yang baik dan bijaksana?
3. Nilai-nilai apa yang dapat kita teladani dari para Khulafaur Rasyidin dalam kehidupan sehari-hari?

D. Kegiatan Pembelajaran

Kisah Khulafaur Rasyidin (90 menit)

1. Pendahuluan (5 menit)
 - 1) Siswa memulai pembelajaran dengan berdoa
 - 2) Guru melakukan presensi siswa
2. Apersepsi
 - 3) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa
 - 4) Guru mengajak siswa bernyanyi lagu lagu bertema Khulafaur Rasyidin untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
 - 5) Siswa menyanyikan lagu bersama-sama dengan gerakan ringan dan penuh semangat.
3. Kegiatan Inti (60 menit)
 - 1) Guru menjelaskan kisah Abu Bakar Ash-Shiddiq r.a (15 menit): siswa memperhatikan PPT dan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru apabila salah satu siswa ditunjuk
 - 2) Guru menjelaskan kisah Umar bin Khattab r.a (15 menit): siswa memperhatikan PPT dan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru apabila salah satu siswa ditunjuk
 - 3) Guru menjelaskan kisah Ustman bin Affan r.a (15 menit): siswa memperhatikan PPT dan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru apabila salah satu siswa ditunjuk
 - 4) Guru menjelaskan kisah Ali bin Abi Thalib r.a (15 menit): siswa memperhatikan PPT dan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan guru apabila salah satu siswa ditunjuk
4. Kuis (10 menit)
 - 1) Guru memberikan kuis kepada peserta didik melalui ppt interaktif yang telah disiapkan
 - 2) Setiap siswa yang berhasil menjawab kuis akan diberi apresiasi
5. Refleksi (5 menit)



SCAN UNTUK MENGAKSES
MEDIA PEMBELAJARAN

- 1) Peserta didik menerima penguatan materi dan kesimpulan dengan kompetensi yang akan dicapai
- 2) Siswa menjelaskan pembelajaran yang di dapat dari awal pembelajaran sampai akhir

6. Penutup (5 menit)

- 1) Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. Refleksi

Releksi dapat dilakukan di tengah pembelajaran dengan tujuan untuk mengevaluasi pembelajaran. Apakah pembelajaran dapat dipahami? Dapat pula di akhir pembelajaran dengan memanfaatkan rubrik Refleksi pada buku siswa dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dilakukan setiap selesai pembelajaran.

F. Asesmen/Penilaian

- 1) Penilaian sikap spiritual dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrument penilaian jurnal sebagai berikut

No	Uraian	Ya	Tidak
1	Saya sudah tahu siapa saja yang termasuk khulafaurasyidin		
2	Saya sudah tahu silsilah para khulafaurasyidin		
3	Saya sudah menemukan keteladanan dari khulafaurasyidin		
4	Saya sudah tahu cara meneladani khulafaurasyidin dalam kehidupan sehari-hari		
5	Saya akan belajar lebih giat agar kelak bisa menjadi pemimpin seperti khulafaurasyidin		

- 2) Penilaian sikap sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrument penilaian jurnal sebagai berikut

No.	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					

- 3) Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian benar (B) atau salah (S), yaitu siswa memberikan tanda centang di kolom yang tersedia pada buku siswa.

LAMPIRAN

A. Soal Kuis

1. Karena Banyak Penghafal Al-Quran Yang Wafat Maka Yang Dilaukan Abu Bakar Adalah
 - a. Menggandakan Al-Quran
 - b. Penghafalan Al-Quran
 - c. Mengumpulkan Al-Quran
 - d. Penyusunan Al-Quran
2. Keputusan Ali Bin Abi Thalib Yang Paling Berani Dalam Peristiwa Menjelang Hijrahnya Nabi Muhammad Saw Adalah
 - a. Pergi Berhijrah Ke Madinah Sendirian
 - b. Masuk Islam Pada Usia Anak-Anak
 - c. Menikahi Fatimah Putri Rasulullah Saw.
 - d. **Tidur Mengantikan Rasulullah Saw. Di Tempat Tidurnya**
3. Dia Tidak Segan-Segan Untuk Mendermakan Hartanya Di Jalan Allah. Semua Harta Yang Diamanahkan Kepadanya Diunakan Untuk Perjuangan Dan Dkwhah Islam. Shabat Nabi Yang Dapat Diteladani Kedermawannya Adalah
 - a. Umar Bin Khattab
 - b. **Ustman Bin Affan**
 - c. Abu Bakar Ash-Shiddiq
 - d. Ali Bin Abi Thalib
4. Sikap Dan Perilaku Umar Bin Khattab Berubah Setelah Memeluk Agama Islam, Beliau Menjadi Pembeda Yang Benar Dan Salah, Sehingga Beliau Diberi Gelar
 - a. Al-Furqan
 - b. **Al-Faruq**
 - c. Saifullah
 - d. Dzunnurain
5. Rasulullah Saw. Memberi Gelar Ash-Shiddiq Kepada Abu Bakar. Alasan Abu Bakar Diberi Gelar Ash-Shiddiq Adalah
 - a. Orang Yang Paling Dekat Dengan Rasulullah saw.
 - b. Orang yang paling dermawan dari sahabat lainnya
 - c. Orang yang pertama beriman kepada Rasulullah saw.
 - d. **Orang yang selalu membenarkan perkataan Rasulullah saw.**

B. Bahan Bacaan Guru Dan Peserta Didik

- Buku panduan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kemendikbud Tahun 2021
- Buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kemendikbud Tahun 2021
- Sumber belajar lain yang relevan (buku cerita kisah para sahabat Nabi, internet, dll)

C. Glosarium

Khalifah	: gelar yang diberikan untuk penerus Nabi Muhammad saw. dalam kepemimpinan umat Islam
-----------------	---

Khulafaur Rasyidin	: empat khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW, yaitu Abu Bakar, Umar, Utsman, dan Ali, yang memimpin dengan adil dan berdasarkan ajaran Islam.
Teladan	: sesuatu yang patut ditiru atau di contoh
Hijrah	: perpindahan Nabi Muhammad saw. dan para sahabat dari Mekkah menuju Madinah

D. Daftra Pustak

- Buku panduan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 5 Kemendikbud Tahun 2021
- Buku siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 5 Kemendikbud Tahun 2021
- Buku cerita kisah para sahabat Nabi
- Internet

MATERI

KHULAFaur RASYIDIN

A. ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ R.A

Setelah Rasulullah saw. wafat, umat Islam merasa kehilangan dan bingung. Menurut kalian, siapa tokoh yang paling tepat memimpin umat saat itu dan mengapa?

a) Peran & Kontribusi Abu Bakar Ash-Shiddiq

- Khalifah pertama setelah wafatnya Rasulullah saw.
- Masa pemerintahan sebagai Khalifah yaitu 2 tahun sejak 632-634 M
- Ia mempersatukan umat islam yang kehilangan panutan ketika Rasulullah saw. wafat
- Mengutus pasukan ke Syam dan Irak untuk menyebarluaskan Islam
- Memadamkan pemberontakan dan memerangi orang murtad dalam Perang Riddah
- Sahabat yang paling dekat, setia, dan cinta kepada Nabi Muhamad saw. untuk memutuskan perkara di tengah umat
- Mengumpulkan Al-Qur'an dalam satu mushaf karena banyak penghafal Al-Qur'an gugur dalam peperangan
- Sahabat pertama yang masuk Islam dari kalangan pria dewasa

b) Karakteristik Abu Bakar Ash-Shiddiq

- Diberikan gelar Al-Shiddiq oleh Rasulullah saw. karena sikapnya yang membenarkan peristiwa Isra Mi'raj Rasulullah saw.
- Pemimpin yang adil, bijaksana, santun, rendah hati, pengasih, setia dalam persahabatan, dan lemah lembuh terhadap orang-orang lemah
- Bersikap tegas kepada orang-orang yang zalim

B. UMAR BIN KHATTAB R.A

Tahukah kalian, siapa Umar bin Khattab? Apakah kalian sudah mengetahui bagaimana beliau ketika menjadi khalifah?

a) Peran & Kontribusi Umar bin Khattab

- Khalifah kedua menggantikan Abu Bakar Ash-Shiddiq
- Masa pemerintahan sebagai Khalifah yaitu 10 tahun sejak 634-644 M
- Pembela agama Allah yang paling disegani dan ditakuti oleh kaum kafir Quraisy
- Masuknya beliau dalam islam, dakwah nabi dilakukan secara terang-terangan bukan lagi secara diam-diam
- Membentuk administrasi pemerintahan Islam: lembaga keuangan (baitul mal), sistem peradilan, pos militer, kantor catatan sipil
- Memperluas wilayah kekuasaan Islam ke Persia, Mesir, Palestina, dan Suriah.
- Mengatur kalender Islam (Hijriyah)

b) Karakteristik Umar bin Khattab

- Peristiwa masuk islam Umar bin Khattab pada tahun ke-6 kenabian ketika beliau mendengar adiknya, Fatimah telah memeluk agama islam dan sedang membaca Al-Quran
- Diberikan julukan al-Faruk yang artinya pembeda antara yang benar dan yang salah
- Terkenal dengan kecerdasannya
- Bersikap pemberani, adil, bijaksana, tegas, dan gagah
- Hidup sangat sederhana meski menjadi pemimpin dunia saat itu

C. USTMAN BIN AFFAN R.A

Apakah kalian sudah pernah membaca tentang kisah Usman bin Affan? Apakah kalian sudah pernah mendengar kisah kedermawanan Usman bin Affan?

a) Peran & Kontribusi Usman bin Affan

- Khalifah ketiga yang masa pemerintahannya selama 12 tahun yaitu 644-656 M
- Harta yang dimilikinya digunakan untuk kebaikan islam
- Rasulullah saw. pernah memerintahkan la untuk hijrah ke Habsyah ketika kaum Quraisy melakukan penyiksaan terhadap umat Islam
- Menyusun dan menyeragamkan Mushaf Al-Qur'an agar tidak terjadi perbedaan bacaan (mushaf Utsmani)
- Memperluas pembangunan masjid Nabawi dan fasilitas umum
- Mengembangkan armada laut Islam yang kuat

b) Karakteristik Usman bin Affan

- Mendapatkan gelar Dunnurain yang artinya pemilik dua cahaya, karena beliau menikah dengan dua orang putri Rasulullah saw. yakni Ruqayyah dan Ummu Kaltsum
- Salah satu sahabat yang kaya raya dan dermawan
- Terkenal sebagai orang yang memiliki akhlak mulia, sederhana, terhormat, dan pemalu

D. ALI BIN ABI THALIB

Apakah kalian pernah mendengar sahabat Nabi yang sangat cerdas dan dijuluki sebagai gerbang ilmu? Kira-kira siapa dia, dan apa keistimewaan kecerdasannya?

a) Peran & Kontribusi Ali bin Abi Thalib

- Khalifah terakhir dari Khulafaur Rasyidin
- Masa pemerintahannya selama 5 tahun yaitu 656-661 M
- Keberanian menggantikan tidur di tempat tidur Nabi Muhammd saw. padahal saat itu Nabi Muhammad saw.
- Akan dibunuh oleh kaum Quraisy
- Memimpin umat di masa fitnah besar dan konflik internal (Perang Jamal dan Perang Shiffin)
- Dikenal sebagai gerbang ilmu: banyak sahabat dan tabi'in belajar darinya
- Mendorong pengembangan ilmu fiqh dan keilmuan Islam

b) Karakteristik Ali bin Abi Thalib

- Menantu Nabi Muhammad saw. (suami dari Fatimah Az-Zahra)
- Terkenal dengan gelarnya yaitu Karramallahu Wajhah karena beliau tidak suka menggunakan wajahnya untuk melihat hal-hal buruk
- Pemuda cerdas dan berani dalam membela islam
- Sangat ulet dalam mempelajari berbagai ilmu dari Rasulullah saw.

Lampiran 10

SURAT KETERSEDIAAN VALIDATOR



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 66136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427006
 e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website: <http://pasca.uinkhas.ac.id>



No : 1711 /DPS.WD/PP.00.9/06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

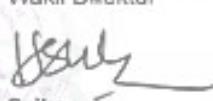
Nama	:	Hilmiyah
NIM	:	243206030036
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	:	Dr. H. Abd. Muhib, S.Ag, M.Pd.I.
Pembimbing 2	:	Drs H. Syamsul Bahri M.Pd.I
Validator 1	:	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Validator 2	:	Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Validator 3	:	-
Judul	:	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, kelebihan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 5 Juni 2025
 a.n. Direktur,
 Wakil Direktur



SAIFAN
 PENGARAH
 REPUBLIK INDONESIA





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
 e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id Website: <http://pasca.uinkhas.ac.id>



No : 1711 /Un.22/DPS.WD/PP.00.9/ 06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Hilmiyah
NIM	:	243206030036
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	:	Dr. H. Abd. Muhiith, S.Ag, M.Pd.I.
Pembimbing 2	:	Drs H.Syamsul Bahri M.Pd.I
Validator 1	:	Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Validator 2	:	Dr. Andi Suhardi, M.Pd.
Validator 3	:	-
Judul	:	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 5 Juni 2025
 a.n. Direktur,
 Wakil Direktur

Saihan
 Saihan



Lampiran 11

SURAT SELESAI PENELITIAN



ပြည်နယ်ရွှေခါးမြို့နယ်
PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 နိုင်ငံတော်းမြို့နယ်ပြည်သူမြို့နယ်
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 မြို့နယ်ရွှေခါးမြို့နယ်ပြည်
SEKOLAH DASAR NEGERI 21 DAUH PURI
 ရွှေခါးမြို့နယ်ပြည်၊ ဂျားလွှားလွှားလွှားလွှား
 Alamat: Jalan Pulau Yapen No. 18 Denpasar
 E-mail : sdn21dauhpuri@gmail.com



Denpasar, 01 Juli 2025

Nomor : 205/I.19.9.2/DS/2025
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
 di SD Negeri 21 Dauh Puri

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. Ni Gusti Ayu Tuti Suryani, M.Pd.**
 Nip : 19661231 200604 2 159
 Pangkat : Pembina/IVa
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 21 Dauh Puri

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : **HILMIYAH**
 Nim : 243206030036
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KHAS Jember
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 21 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat sejak bulan April 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar Negeri 21 Dauh Puri Denpasar*”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 PASCASARJANA
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
 e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3015/UJ.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Hilmiyah
NIM	:	243206030036
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 27 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 11 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.

Jember, 27 Oktober 2025

Direktur,

Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I

NIP. 197202172005011001



*Menggunakan Aplikasi Turnitin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

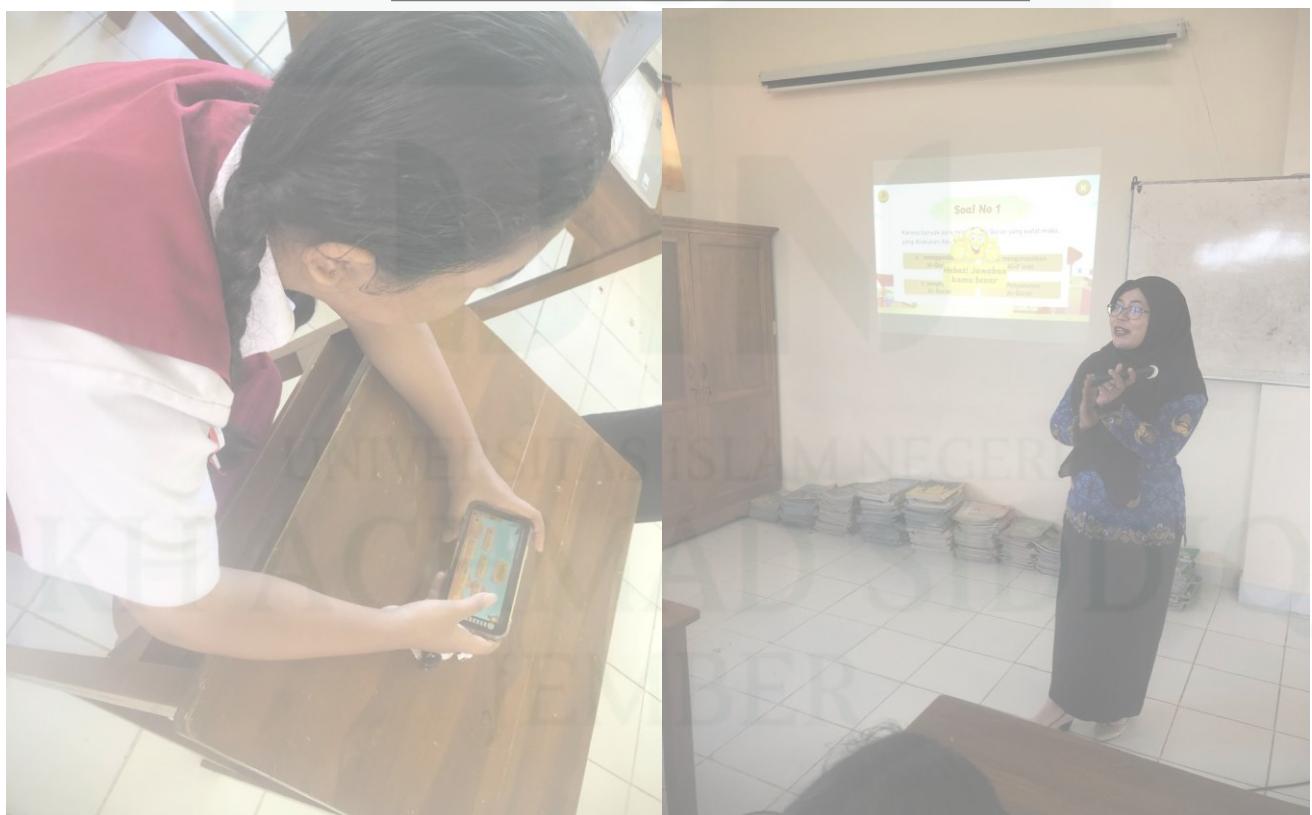


Lampiran 13

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



GURU MENGIMPLEMENTASIKAN PRODUK PPT
INTERAKTIF





TANYA JAWAB, PENGISIAN ANGKET DAN
WAWANCARA KE PESERTA DIDIK

Biodata Penulis

Nama	: Hilmiyah
Tempat, Tanggal Lahir	: Jembrana, 13 Oktober 1978
Alamat	: Jl. Kebo Iwa Selatan Gang Melon No.12 Padangsambian Denpasar – Bali
Universitas	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Program	: Pascasarjana
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Riwayat Pendidikan	
SD/MI	: Madrasah Ibtidaiyah Loloan Barat
SMP/MTS	: Mts Al Muslimun Negara
SMA/MA	: MAN Negara
S1	: Universitas Darul Ulum - Jombang
S2	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Biodata Penulis

Nama	: Hilmiyah
Tempat, Tanggal Lahir	: Jembrana, 13 Oktober 1978
Alamat	: Jl. Kebo Iwa Selatan Gang Melon No.12 Padangsambian Denpasar – Bali
Universitas	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Program	: Pascasarjana
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Riwayat Pendidikan	
SD/MI	: Madrasah Ibtidaiyah Loloan Barat
SMP/MTS	: Mts Al Muslimun Negara
SMA/MA	: MAN Negara
S1	: Universitas Darul Ulum - Jombang
S2	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember