

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT
POWERPOINT PADA MATERI HADIS TENTANG CIRI-CIRI ORANG MUNAFIK
UNTUK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**

Anis Ulfatul Kamilah¹, Lailatur Rohmah², Sinta Karlina Dewi³, Abdus Syakur⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Madura

¹ulfatulanis@gmail.com, ²laialturrohmah2101@gmail.com

³sintakade@gmail.com, ⁴abd.syakur@gmail.com

ABSTRACT

Learning the Qur'an and Hadith in Islamic elementary schools still faces obstacles in utilizing interesting and interactive learning media, especially in schools with limited internet access. This condition results in low student engagement during the learning process and suboptimal understanding of the material and internalization of the values contained in the hadith. This study aims to develop interactive multimedia based on Microsoft PowerPoint with hyperlink features on the Hadith material about the characteristics of hypocrites for fifth grade students of Islamic elementary schools. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the media is assessed through validation by material experts and media experts, while implementation is carried out through a small group trial on six students using a response questionnaire, posttest, and posttest. The results of the study indicate that the developed multimedia is categorized as very feasible based on the results of expert validation. The implementation of the media also received a positive response from students and improved learning outcomes as indicated by an increase in the average score from 68.33 in the pretest to 95.83 in the posttest, with an average N-Gain of 0.896. The developed multimedia is also able to support the internalization of Islamic values through the integration of contextual videos, interactive quizzes, moral dilemma simulations, and self-reflection. Thus, interactive multimedia based on Microsoft PowerPoint has the potential to be an alternative learning media for Islamic Religious Education that is interactive, contextual, and can be applied to madrasas with limited internet access.

Keywords: interactive multimedia, PowerPoint, hyperlinks, Quran and Hadith

ABSTRAK

Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah ibtidaiyah masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran serta belum optimalnya pemahaman terhadap materi dan internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam hadis. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dengan fitur *hyperlink* pada materi Hadis tentang ciri-ciri orang munafik untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah . Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Kelayakan media dinilai melalui

validasi ahli materi, ahli media, sedangkan implementasi dilakukan melalui *small group trial* pada enam peserta didik dengan menggunakan angket respon, *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Implementasi media juga memperoleh respons positif dari peserta didik serta meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 68,33 pada *pretest* menjadi 95,83 pada *posttest*, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,896. Multimedia yang dikembangkan juga mampu mendukung internalisasi nilai-nilai Islam melalui integrasi video kontekstual, kuis interaktif, simulasi dilema moral, dan refleksi diri. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif, kontekstual, dan dapat diterapkan pada madrasah dengan keterbatasan akses internet.

Kata Kunci: multimedia interaktif, PowerPoint, hyperlink, Al-Qur'an Hadis

A. Pendahuluan

Pembelajaran pendidikan agama Islam di tingkat madrasah ibtidaiyah, khususnya pada materi Hadis, masih menghadapi berbagai permasalahan di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di MI daerah pedesaan, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, Tanya jawab, dan hafalan dengan penggunaan media yang terbatas, seperti buku, gambar, dan papan tulis. Keterbatasan media serta adanya kendala akses internet menjadi faktor utama minimnya penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI.

Padahal penggunaan multimedia interaktif telah terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan

minat dan keterlibatan peserta didik, serta mendukung penyampaian materi secara lebih kontekstual. (Fajtriansyah et al., 2025) Di sisi lain, karakteristik peserta didik yang cenderung mudah bosan, memiliki tingkat pemahaman yang beragam, semakin memperkuat pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik, serta belum optimalnya internalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Secara konseptual, pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan tetapi juga terhadap pembentukan karakter peserta didik, serta untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia. Kejujuran merupakan

nilai penting yang dijamin dalam Islam dan menjadi salah satu pilar untuk membentuk karakter peserta didik. (Suci Ramadani & Ainur Rofiq Sofa, 2024) Oleh karena itu pembelajaran Hadis seharusnya dirancang secara kontekstual, interaktif, dan mampu melibatkan aspek afektif peserta didik, agar nilai yang disampaikan tidak hanya sebatas pengetahuan saja. Abuddin Nata menegaskan bahwa pendidikan Islam pada dasarnya mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang agar nilai-nilai agama dapat terinternalisasi secara utuh pada peserta didik. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konseptual dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan aplikatif. (Jannah et al., 2025)

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Penelitian oleh Munir menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat menggabungkan teks,

gambar, audio, dan animasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. (Munir, n.d.) Kemudian penelitian oleh Mutaqin, dan Arbarini dengan judul "Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink dengan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Peserta didik Kelas III SD". Kajian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) dan menunjukkan bahwa media PowerPoint berbasis *hyperlink* yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 89% dari ahli media serta materi. (Mutaqin & Arbarini, 2023) Selain itu, Rohman, Estimurti, dan Misyanto (2024) dalam penelitian berjudul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint™ (Hyperlink) Dalam Proses Pembelajaran Jurusan Multimedia" mengkaji aspek kualitatif dari penggunaan media serupa di tingkat menengah kejuruan. Kajian tersebut mengungkapkan bahwa fitur *hyperlink* memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik karena mampu menghubungkan slide dengan berbagai konten

multimedia seperti video dan animasi secara terstruktur (Rohman et al., 2024)

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada pengintegrasian nilai-nilai Islam ke dalam multimedia PowerPoint berbasis hyperlink. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI sekaligus memperkuat internalisasi nilai Islam pada peserta didik MI. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa multimedia interaktif berbasis PowerPoint dengan fitur hyperlink yang dirancang untuk mengatasi keterbatasan fasilitas serta meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai kejujuran pada peserta didik MI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang sistematis dalam pengembangan

media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. (Rindrayani et al., 2023) Dengan pendekatan R&D produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis PowerPoint dengan fitur hyperlink pada materi Hadis ciri-ciri orang munafik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena memiliki tahapan sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran. (Winaryati et al., 2021)

Pada tahap Analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi lapangan untuk memetakan permasalahan dan karakteristik peserta didik. Tahap Design meliputi penyusunan indikator pembelajaran, perancangan storyboard, serta desain navigasi multimedia berbasis hyperlink. Selanjutnya, pada tahap Development, rancangan yang telah disusun direalisasikan ke dalam multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint™ yang memadukan materi hadis, video kontekstual, kuis interaktif, simulasi, dan refleksi. Produk yang dihasilkan

kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada peserta didik.

Subjek validasi terdiri atas satu ahli materi dan media. Uji coba produk dilakukan pada enam peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah sebagai bagian dari uji kelompok kecil (*small group trial*). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan pemahaman peserta didik setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint dengan Fitur Hyperlink

Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint yang memanfaatkan fitur hyperlink sebagai sistem navigasi utama. Multimedia ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah yang memiliki keterbatasan akses internet, sehingga dapat digunakan secara luring tanpa

mengurangi interaktivitas pembelajaran. Produk memadukan materi Hadis, video animasi, kuis, simulasi, dan refleksi diri dalam satu media pembelajaran. Setiap komponen dihubungkan melalui fitur hyperlink sehingga pengguna dapat berpindah antarbagian secara mudah dan sistematis sesuai kebutuhan belajar.(Pramesti et al., 2021)

Pengembangan multimedia tidak hanya berorientasi pada penyajian materi, tetapi juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.(Fajtriansyah et al., 2025) Materi Hadis disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, kemudian diperkuat melalui video animasi, kuis, serta simulasi penerapan nilai-nilai Islam yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi berbagai komponen tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami kandungan Hadis sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif.(Fajtriansyah et al., 2025)



Gambar 1. Tangkapan Layar
PowerPoint

Untuk menguji kelayakan sebelum produk dibawa ke ruang kelas, peneliti melakukan proses uji validitas instrumen dengan melibatkan ahli materi dan ahli media:

Tabel 1. Hasil Penilaian
Kelayakan oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	
2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa MI				√
3	Kebenaran isi materi hadis				√
4	Ketepatan penjelasan hadis yang disajikan			√	
5	Kesesuaian contoh dengan kehidupan				√

	sehari-hari siswa				
6	Materi mampu menanamkan nilai kejujuran dan menghindari sifat munafik				√
7	Materi disajikan secara runtut dan sistematis			√	
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				√
9	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang diajarkan			√	
10	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran			√	

Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai.

Keterangan:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Aspek Kelayakan Materi

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa MI				√
3	Kebenaran isi materi hadis				√
4	Kesesuaian penjelasan hadis yang disajikan				√
5	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa				√
6	Materi mampu menanamkan nilai kejujuran dan menghindari sifat munafik				√
7	Materi disajikan secara runtut dan sistematis				√
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				√
9	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang diajarkan				√
10	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran				√

Gambar 2. Validitas ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian instrumen oleh ahli materi, diperoleh total skor sebesar 34 dari skor maksimal 40, yang jika dipersentasekan menyentuh angka

85% dengan kategori “Sangat Baik/Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Indikator yang mendapatkan apresiasi tertinggi adalah kesesuaian contoh kasus dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membuktikan bahwa rancangan materi sudah memenuhi tuntutan pedagogis peserta didik. Tingginya skor validasi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik MI, serta penyajian materi yang konseptual. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi aspek pedagogis yang diperlukan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	1	2	3	4
1	Tampilan media menarik			√	
2	Pemilihan warna sesuai dan nyaman dilihat		√		
3	Ukuran huruf mudah dibaca		√		
4	Tata letak teks dan gambar proporsional			√	
5	Gambar yang digunakan relevan			√	

	dengan materi				
6	Fitur hyperlink berfungsi dengan baik			√	
7	Navigasi media mudah digunakan			√	
8	Media mampu meningkatkan keterlibatan siswa				√
9	Animasi dan transisi mendukung pembelajaran				√
10	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis				√
11	Media mudah dioperasikan guru			√	
12	Media mendukung proses pembelajaran secara efektif			√	

Berilah tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai

Keterangan:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Aspek Kelayakan Media

No	Indikator Penilaian	1234
1	Tampilan media menarik	√
2	Pemilihan warna sesuai dan nyaman dilihat	√
3	Ukuran huruf mudah dibaca	√
4	Tata letak teks dan gambar proporsional	√
5	Gambar yang digunakan relevan dengan materi	√
6	Fitur hyperlink berfungsi dengan baik	√
7	Navigasi media mudah digunakan	√
8	Media mampu meningkatkan keterlibatan siswa	√
9	Animasi dan transisi mendukung pembelajaran	√
10	Media dapat digunakan tanpa kendala teknis	√
11	Media mudah dioperasikan guru	√
12	Media mendukung proses pembelajaran secara efektif	√

Gambar 3, validitas ahli media

Berdasarkan penilaian instrumen angket ahli media, produk ini mendapatkan total skor sebesar 39 dari skor maksimal 48 dengan capaian persentase sebesar 81,25%, yang mengategorikannya ke dalam tingkat kelayakan "Baik/Layak dengan Perbaikan". Ahli media memberikan penilaian tinggi (Skor 4) pada visualisasi komik yang memanfaatkan karakter muslim/muslimah tiga dimensi karena sangat menarik perhatian siswa, didukung tata letak teks serta ukuran huruf yang proporsional. Namun demikian, terdapat dua catatan rekomendasi dari ahli media demi menyempurnakan aspek estetika dan teknis produk, yaitu pentingnya menjaga konsistensi gaya visual dengan mengganti gambar emoji kasar dan figur putih abstrak pada slide umpan balik kuis menggunakan ilustrasi kartun yang senada dengan karakter komik utama. Skor kelayakan media sebesar 81,25% menunjukkan bahwa aspek visual. Navigasi, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi standar media pembelajaran yang baik.

Implementasi Dan Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint

Tahap implementasi dilaksanakan dalam bentuk evaluasi formatif melalui *small group trial* yang melibatkan enam peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Hasil implementasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Dengan menggunakan ilustrasi komik muslimah tiga dimensi dan pemutaran video animasi, serta navigasi berbasis hyperlink yang berhasil mengunci perhatian siswa secara optimal. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil angket respons yang menunjukkan dominasi jawaban Sangat Setuju dan Setuju pada aspek kemenarikan media, kemudahan navigasi, dan peningkatan motivasi belajar. Meskipun sebagian kecil peserta didik memberikan catatan mengenai pengelolaan waktu dan urutan navigasi yang belum sepenuhnya intuitif, temuan tersebut tidak memengaruhi efektivitas penggunaan media secara keseluruhan. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang multimedia

interaktif berbasis PowerPoint yang menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur *hyperlink* mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel bagi peserta didik.(Pramesti et al., 2021)

Tabel 3. Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik

N	Pretest		Posttest		N-Gain
	X	S	X	S	
6	68,33	13,29	95,83	6,45	0,896

Efektivitas multimedia interaktif juga terlihat dari hasil tes pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,33 meningkat menjadi 95,83 pada *posttest*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 27,50 poin setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran. Selain ditinjau dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, efektivitas multimedia juga dianalisis menggunakan N-Gain score. Hasil tersebut menunjukkan rata-rata N-Gain score sebesar 0,896, yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan bukan hanya sekedar mampu

menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Hadis tentang ciri-ciri orang munafik.(Umar Manshur et al., 2024) Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer yang menyatakan bahwa peserta didik akan memahami materi dengan lebih baik ketika materi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, dan unsur visual lainnya.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui dua saluran pemrosesan, yaitu saluran verbal dan visual, secara bersamaan.(Richard E, 2021) Dalam penelitian ini, teks hadis dipadukan dengan ilustrasi komik dan video pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih terarah. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut membantu peserta didik menghubungkan konsep dengan visual yang lebih konkret sehingga

proses memahami materi menjadi lebih efektif.(Richard E, 2014)

Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian proses internalisasi nilai-nilai Islam ke dalam desain multimedia interaktif PowerPoint berbasis hyperlink. Berbeda dengan media PowerPoint konvensional yang umumnya bersifat linier dan menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, multimedia yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi melalui fitur kuis, simulasi dan refleksi. Fitur-fitur tersebut mendorong peserta didik untuk tidak hanya memahami ciri-ciri orang munafik secara kognitif, tetapi juga mempertimbangkan penerapannya dalam berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Abuddin Nata yang menegaskan bahwa keberhasilan pendidikan agama tidak hanya diukur dari penguasaan pengetahuan, tetapi juga dari kemampuan peserta didik menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.(Mahendra & Dewi, 2023)

Hasil penelitian ini memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowerPoint mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar diikuti oleh keterlibatan peserta didik yang lebih aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, fitur simulasi dan refleksi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi hadis dengan pengalaman kehidupan sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga berpotensi mendukung internalisasi nilai Islam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.(Rosyiddin et al., 2023)

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penerapan multimedia hanya dilakukan pada enam peserta didik dalam tahap uji coba kelompok kecil (*small group trial*) sebagai bagian dari evaluasi formatif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk

melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar serta menggunakan desain penelitian yang lebih komprehensif agar efektivitas multimedia dapat diuji secara lebih mendalam.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dengan fitur hyperlink pada materi Hadis tentang ciri-ciri orang munafik untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil validasi ahli, multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil implementasi pada tahap uji kelompok kecil (*small group trial*) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia memperoleh respons positif dari peserta didik dan mampu meningkatkan hasil belajar, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 68,33 pada *pretest* menjadi 95,83 pada *posttest*, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,896. Temuan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint tidak hanya efektif dalam meningkatkan

pemahaman peserta didik terhadap materi hadis, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung internalisasi nilai – nilai Islam melalui integrasi video kontekstual, kuis interaktif, simulasi dilema moral, dan refleksi diri. Dengan demikian, multimedia yang dikembangkan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kondisi madrasah yang memiliki keterbatasan akses internet. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas multimedia ini pada jumlah peserta didik yang lebih besar dan pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya sehingga manfaatnya dapat diuji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Faisal, M., & Ramdhani, L. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Oktober*, 01(04).

- Fajtriansyah, A., Merlianda, D., & Neni. (2025). Digitalisasi Materi Ajar PAI Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.240>
- Jannah, V. M., Latifah, I. A., & Ridlo, U. (2025). *PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MAN 1 KOTA SERANG: ANALISIS BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA*. 10.
- Mahendra, H., & Dewi, E. (2023). KONSEP PENDIDIKAN ISLAM ABUDDIN NATA. *EL-DARISA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1).
- Miswanto. (2025). Internalisasi Nilai Hadis Nabi SAW sebagai Strategi Pendidikan Efektif Mengatasi Kenakalan Remaja melalui Analisis Maudu'i Kontemporer. *Jawahir Al-Ahadis*, 1(2).
- Munir. (n.d.). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. *Alfabeta*.
- Mutaqin, M. Z., & Arbarini, M. (2023). *Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III Sd*.
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 258. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36>
- Richard E, M. (2014). Cognitive Theory of Multimedia Learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*.
- Richard E, M. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2023). *Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D Research and Development*. Penerbit Buku Sonpedia.
- Rohman, F., Estimurti, E. S., & Misyanto, M. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (Hyperlink) Dalam Proses Pembelajaran Jurusan Multimedia. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 2(1), 25–29. <https://doi.org/10.33084/jppp.v2i1.1458>
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Nugraha, H., Hadiapurwa, A., & Komara, D. A. (2023). The Effect of Interactive PowerPoint Media Design on Student Learning Interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1).
- Suci Ramadani & Ainur Rofiq Sofa. (2024). Kejujuran dalam Perspektif Pendidikan Islam: Nilai Fundamental, Strategi Implementasi, dan Dampaknya terhadap Pembentukan Karakter Santri di Pesantren. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 193–210. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i1>.
- Umar Manshur, Tamimi Insanul Jamil, & Saif Fakhruddin Sanusi. (2024). Enhancing Student Learning Outcomes in PAI Subjects: The Impact of PowerPoint Learning Media Application. *Educazione: Journal of Education and Learning*, 1(2), 66–. <https://doi.org/10.61987/educazion.e.v2i1.502>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D Model RD&D Pendidikan Dan Sosial*. PENERBIT KBM INDONESIA.