

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
POWERPOINT YANG TERINTEGRASI DENGAN VIDEO PEMBELAJARAN  
PADA MATERI AKHLAK MURID TERHADAP GURU DI MTS  
MIFTAHUSSUDUR**

Lailatul Jannah<sup>1</sup>, Abdus Syakur<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PAI Pascasarjana Universitas Islam Negeri Madura

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Madura

[lailatuljannah847@gmail.com](mailto:lailatuljannah847@gmail.com), [abd.syakur@uinmadura.ac.id](mailto:abd.syakur@uinmadura.ac.id)

**ABSTRACT**

This study aims to develop interactive, PowerPoint-based learning media integrated with instructional videos, focusing on the topic of student ethics toward teachers at MTs Miftahussudur. The study was motivated by the prevailing reliance on lecture-based methods in Islamic Religious Education, which resulted in low student engagement and comprehension, particularly regarding topics involving the affective domain. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were eighth-grade students at MTs Miftahussudur. Data collection techniques included questionnaires and learning outcome tests (pre-test and post-test). The results indicate that the developed learning media received a highly positive response from students, achieving an average score of 91.25%, which falls into the "excellent" category. Furthermore, a significant improvement in learning outcomes was observed, with the average score rising from 66.40 on the pre-test to 88.75 on the post-test. Integrating PowerPoint media with instructional videos, simulations, quizzes, and reflection activities enhanced student engagement and facilitated the internalization of ethical values in a more concrete and contextual manner. Consequently, the developed learning media is deemed effective, practical, and suitable for use in Islamic Religious Education instruction.

*Keywords: interactive learning media, PowerPoint, instructional video, students' conduct towards teachers, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi akhlak murid terhadap guru di MTs Miftahussudur. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyebabkan rendahnya keterlibatan serta pemahaman peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat afektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTs Miftahussudur. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respons sangat positif dari peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 91,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditunjukkan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 66,40 meningkat menjadi 88,75 pada posttest. Integrasi media PowerPoint dengan video pembelajaran, simulasi, kuis, dan refleksi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu proses internalisasi nilai-nilai akhlak secara lebih konkret dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, PowerPoint, video pembelajaran, akhlak murid terhadap guru, ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Transformasi ini menuntut adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran yang sangat penting karena tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian

materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pemanfaatan media interaktif mampu mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sibuea et al., 2024). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting karena tujuan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, khususnya dalam pembentukan akhlak peserta didik. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian materi secara verbalistik. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai akhlak yang disampaikan belum sepenuhnya dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran PAI dengan praktik pembelajaran yang terjadi di kelas (Soraya & Sukmawati, 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP atau MTs adalah materi akhlak murid terhadap guru, yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik. Materi ini menekankan pentingnya sikap hormat, taat, serta adab dalam berinteraksi dengan guru sebagai sosok yang memiliki peran sentral dalam proses pendidikan. Akan tetapi, penyampaian materi akhlak sering kali menghadapi kendala karena sifatnya yang cenderung abstrak dan normatif. Jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau teks, peserta didik akan kesulitan dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan contoh konkret melalui visualisasi dan simulasi yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Fauzi & Rezkiliyana, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi,

penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dipadukan dengan video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. PowerPoint sebagai media presentasi memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara sistematis dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, serta navigasi interaktif. Sementara itu, video pembelajaran mampu menghadirkan situasi nyata yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih kontekstual. Integrasi antara PowerPoint dan video pembelajaran memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Mulyadi et al., 2023). Bahkan, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PAI (Indriarti et al., 2023).

Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan unsur interaktif seperti simulasi, kuis, dan refleksi menjadi sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, serta melakukan evaluasi terhadap pemahaman mereka sendiri. Dalam konteks materi akhlak, keberadaan refleksi menjadi sangat penting karena dapat membantu peserta didik dalam mengevaluasi sikap dan perilaku mereka terhadap guru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berhenti pada pemahaman konsep, tetapi juga sampai pada tahap internalisasi nilai yang menjadi tujuan utama pembelajaran PAI (Yati & Rahmah, 2023).

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian pengembangan media pembelajaran masih berfokus pada

pengembangan multimedia interaktif secara umum atau penggunaan PowerPoint sebagai media presentasi tanpa integrasi yang lebih kompleks. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi akhlak murid terhadap guru di tingkat SMP atau MTs masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya research gap yang perlu diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam mengintegrasikan PowerPoint, video pembelajaran, serta unsur interaktif seperti simulasi, kuis, dan refleksi dalam satu kesatuan media pembelajaran yang terstruktur dan sistematis.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint yang Terintegrasi dengan Video Pembelajaran pada Materi Akhlak Murid terhadap Guru di MTs**

**Miftahussudur.”** Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi akhlak murid terhadap guru, serta membantu proses internalisasi nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)**. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan. Melalui model ini diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan guru, serta tujuan pembelajaran Pendidikan

Agama Islam. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa **media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran** pada materi **Akhlak Murid terhadap Guru untuk** siswa kelas VIII di **MTs Miftahussudur**.

Penelitian dilaksanakan di MTs Miftahussudur dengan subjek penelitian yang terdiri atas satu guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan siswa kelas VIII sebagai pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh satu ahli materi Pendidikan Agama Islam dan satu ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Penilaian validator meliputi aspek kesesuaian isi materi, kebahasaan, penyajian, tampilan media, integrasi video pembelajaran, interaktivitas media, serta kemudahan penggunaan.

Tahap **analisis (analysis)** dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran,

karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi Akhlak Murid terhadap Guru. Selain itu, dilakukan analisis terhadap kurikulum, capaian pembelajaran, serta media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap **perancangan (design)** dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran, materi, storyboard, desain tampilan PowerPoint, pemilihan video pembelajaran yang sesuai, penyusunan aktivitas interaktif berupa kuis dan refleksi, serta penyusunan instrumen penelitian yang digunakan dalam proses validasi dan uji coba produk.

Tahap **pengembangan (development)** dilakukan dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint yang dipadukan dengan video pembelajaran, animasi, hyperlink, kuis interaktif, serta menu navigasi yang memudahkan pengguna. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk

memperoleh masukan serta dilakukan revisi sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap

**implementasi (implementation)**

dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas VIII MTs Miftahussudur. Pada tahap ini siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran dalam proses pembelajaran materi Akhlak Murid terhadap Guru. Guru bertindak sebagai fasilitator selama penggunaan media berlangsung.

Tahap evaluasi (evaluation) dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Efektivitas media diukur melalui hasil belajar siswa menggunakan tes sebelum pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test), serta didukung oleh angket respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi,

pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons siswa, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, penyebaran angket, dokumentasi, dan pemberian tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam bentuk persentase, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran validator, serta temuan selama proses pengembangan.

Data hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respons siswa dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

Persentase Kelayakan =

$$P = (\sum X / \sum X_{maks}) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$  = Jumlah skor hasil penilaian

$\sum X_{\text{maks}}$  = Jumlah skor maksimum ideal

Kriteria interpretasi kelayakan media adalah sebagai berikut:

| Persentase | Kategori |
|------------|----------|
| 81–100%    | Sangat   |
| 61–80%     | Layak    |
| 41–60%     | Layak    |
| 21–40%     | Cukup    |
| 0–20%      | Layak    |
|            | Tidak    |
|            | Layak    |
|            | Sangat   |
|            | Tidak    |
|            | Layak    |

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Post-test} - \text{Pre-test})}{(\text{Skor Maksimal} - \text{Pre-test})}$$

Hasil N-Gain diinterpretasikan sebagai berikut:

Tinggi ( $G > 0,70$ )

Sedang ( $0,30 \leq G \leq 0,70$ )

Rendah ( $G < 0,30$ )

Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam penelitian ini memungkinkan proses pengembangan media pembelajaran dilakukan secara

sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi produk. Melalui tahapan tersebut diharapkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi Akhlak Murid terhadap Guru memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta internalisasi nilai-nilai akhlak siswa.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi akhlak murid terhadap guru dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Proses pengembangan ini tidak hanya berorientasi pada pembuatan produk semata, tetapi juga mempertimbangkan

kebutuhan nyata di lapangan serta karakteristik siswa sebagai pengguna utama media. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta adanya perubahan sikap dan pemahaman terhadap materi akhlak murid terhadap guru. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai yang efektif dalam pembelajaran PAI.

#### 1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan secara mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi di MTs Miftahussudur. Kegiatan analisis meliputi observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru mata pelajaran PAI guna memperoleh gambaran yang komprehensif

mengenai kondisi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan fasilitas jaringan internet di sekolah menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang membutuhkan koneksi internet secara stabil.

Lebih lanjut, hasil analisis juga menunjukkan bahwa materi akhlak murid terhadap guru belum disampaikan secara optimal karena sifatnya yang cenderung abstrak dan normatif. Siswa sering kali hanya memahami konsep secara teoritis tanpa mampu mengaitkannya dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat internalisasi nilai-nilai akhlak dalam diri siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, kontekstual, dan menarik sehingga dapat membantu siswa dalam

memahami sekaligus menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa pembelajaran PAI harus mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik agar nilai-nilai agama dapat tertanam secara utuh dalam diri siswa (Miswanto, 2025).

## 2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun tujuan pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran, serta merancang alur penyajian materi secara sistematis dan terstruktur. Pada tahap ini, peneliti menyusun storyboard sebagai panduan dalam pengembangan media, yang memuat urutan penyajian materi mulai dari pembukaan hingga penutup. Media dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, yaitu pemantik, materi inti, video pembelajaran, simulasi, kuis interaktif, dan refleksi. Pemantik digunakan untuk membangun perhatian serta mengaktifkan pengetahuan awal siswa, sedangkan materi inti berisi konsep-konsep utama terkait akhlak murid terhadap guru

(Martanti, Windi, Nisrokha, dan Wahyudin. 2020). Video pembelajaran disisipkan untuk memberikan contoh konkret perilaku yang sesuai maupun tidak sesuai dengan nilai akhlak, sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih kontekstual. Selain itu, simulasi dan kuis dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan refleksi bertujuan untuk membantu siswa mengevaluasi sikap dan perilaku mereka sendiri.

Berikut merupakan tampilan media pembelajaran yang dirancang:

**Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran, Storyboard**



Penggunaan storyboard dalam tahap ini sangat penting karena dapat membantu peneliti dalam memvisualisasikan alur

media secara sistematis sebelum dikembangkan menjadi produk nyata. Dengan adanya storyboard, proses pengembangan menjadi lebih terarah dan terstruktur. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa storyboard merupakan alat penting dalam pengembangan media pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas desain serta meminimalisir kesalahan dalam proses produksi (Kunto et al., 2021).

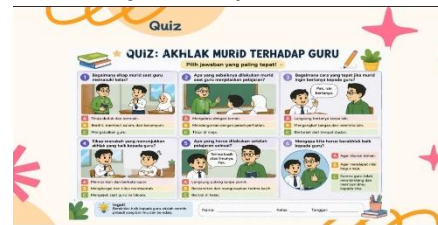
### 3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan (development), rancangan media yang telah disusun pada tahap desain direalisasikan menjadi produk media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Media dikembangkan dengan memanfaatkan fitur hyperlink sebagai sistem navigasi utama yang memungkinkan siswa mengakses setiap bagian materi secara fleksibel, sistematis, dan interaktif. Selain itu, media dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video

pembelajaran, simulasi, kuis interaktif, latihan soal, serta refleksi pembelajaran dalam satu kesatuan media yang utuh sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Hanif & Fauzi, 2022).

Berikut merupakan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan:

**Gambar 2.** Tampilan Media Pembelajaran, a) Halaman Utama



b) Materi



c. Video animasi



d) quis



Media pembelajaran ini memuat materi Akhlak Murid terhadap Guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penyajian materi disusun secara sistematis mulai dari kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyampaian materi, contoh penerapan akhlak kepada guru dalam kehidupan sehari-hari, latihan, evaluasi, hingga refleksi pembelajaran. Kehadiran video pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual karena siswa dapat mengamati secara langsung contoh perilaku yang mencerminkan sikap hormat, santun, dan taat kepada guru. Sementara itu, kuis interaktif dan simulasi yang tersedia memungkinkan siswa berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi lebih berpusat

pada siswa (student-centered learning).

Secara teoritis, penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam (Faisal & Ramdhani, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Akhlak Murid terhadap Guru.

Setelah produk media selesai dikembangkan, media selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Proses validasi dilakukan sebagai upaya untuk memastikan bahwa media yang

dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Media

| Va<br>lid<br>at<br>or     | Sk<br>or<br>Di<br>per<br>ole<br>h | Sko<br>r<br>Ma<br>ksi<br>mu<br>m | Per<br>sen<br>tas<br>e | K<br>at<br>eg<br>ori            |
|---------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|------------------------|---------------------------------|
| Ah<br>li<br>M<br>ed<br>ia | 48                                | 50                               | 96<br>%                | S<br>an<br>ga<br>t<br>va<br>lid |

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memperoleh skor 48 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang bersifat mendasar. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, pemilihan warna,

penggunaan font, navigasi melalui hyperlink, kualitas animasi, serta kemudahan penggunaan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik. Ahli media menilai bahwa tampilan media menarik, komunikatif, serta mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Penggunaan menu interaktif melalui fitur hyperlink juga dinilai memudahkan siswa berpindah dari satu materi ke materi lainnya tanpa mengalami kesulitan, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan.

Dari aspek teknis, media yang dikembangkan dinilai mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa. Struktur navigasi yang sederhana memungkinkan pengguna mengakses seluruh menu pembelajaran secara mandiri. Selain itu, integrasi video pembelajaran, gambar ilustrasi, animasi, kuis interaktif, serta latihan evaluasi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media telah memenuhi prinsip user friendly sebagai salah satu indikator penting dalam pengembangan

media pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan media, di antaranya penyesuaian ukuran huruf pada beberapa halaman agar lebih mudah dibaca, penambahan petunjuk penggunaan pada menu awal, penyempurnaan transisi antarslide, serta penataan kembali beberapa objek agar tampilan menjadi lebih konsisten. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi sebelum media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Persentase kelayakan sebesar 96% menunjukkan bahwa media sangat valid dan memiliki potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akhlak Murid terhadap Guru.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator   | Skor Diperoleh | Skor Maksimal | Persentase | Kategori     |
|-------------|----------------|---------------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 46             | 50            | 92 %       | Sangat valid |

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 92%. Hasil tersebut menempatkan media pada kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kaidah pembelajaran Pendidikan Agama Islam, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta disusun secara sistematis. Ahli materi juga menilai bahwa contoh-contoh perilaku

akhlak kepada guru yang disajikan melalui gambar dan video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual.

Dari aspek pedagogis, media dinilai telah mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penyajian aktivitas belajar yang interaktif. Keberadaan kuis, simulasi, latihan soal, dan refleksi pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, mengukur tingkat pemahaman, serta menginternalisasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan karakter siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil ini memberikan dasar yang kuat bahwa media memiliki kualitas yang baik dari aspek teknis maupun pedagogis, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta

efektivitas pembelajaran pada materi Akhlak Murid terhadap Guru.

#### 4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas terhadap siswa kelas VIII di MTs Miftahussudur. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media digunakan sebagai sarana utama dalam penyampaian materi sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran melalui tampilan visual, video pembelajaran, simulasi, serta kuis interaktif yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi dan pemberian pertanyaan pemantik untuk membangun motivasi serta menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru menyampaikan materi menggunakan media PowerPoint interaktif yang memuat ilustrasi gambar, animasi, video

pembelajaran, dan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pada tahap inti, siswa diajak mengikuti simulasi sederhana dan menjawab kuis interaktif yang tersedia pada media sebagai bentuk penguatan pemahaman. Di akhir pembelajaran, siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengalaman belajar yang diperoleh (Inayah & Khusnul, 2023). Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan angket respons untuk mengetahui tingkat penerimaan, ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media PowerPoint interaktif yang digunakan. Angket tersebut berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur aspek kepraktisan media berdasarkan pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3.** Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran

| Va<br>lid | Sk<br>or<br>Di | Sko<br>r<br>Ma | Per<br>sen | K<br>at |
|-----------|----------------|----------------|------------|---------|
|-----------|----------------|----------------|------------|---------|

| at<br>or                        | per<br>ole<br>h | ksi<br>mu<br>m | tas<br>e       | eg<br>ori                      |
|---------------------------------|-----------------|----------------|----------------|--------------------------------|
| Re<br>sp<br>on<br>Si<br>sw<br>a | 1.2<br>21       | 1.2<br>50      | 97,<br>68<br>% | S<br>an<br>ga<br>t<br>ba<br>ik |

Berdasarkan Tabel 4, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memperoleh skor sebesar 1.221 dari skor maksimum 1.250, dengan persentase 97,68% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari siswa. Tingginya persentase tersebut mengindikasikan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Respons positif siswa terlihat dari meningkatnya antusiasme selama pembelajaran, keaktifan dalam mengikuti diskusi, serta tingginya partisipasi ketika mengerjakan kuis interaktif. Penyajian materi yang

dikombinasikan dengan gambar, animasi, video, dan latihan soal membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, tampilan media yang menarik mampu mengurangi kejenuhan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Ali et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik, variatif, dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dikembangkan dinilai praktis, menarik, dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Miftahussudur.

**Tabel 4.** Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran

| Keterangan      | Pretest | Posttest |
|-----------------|---------|----------|
| Jumlah Siswa    | 28      | 28       |
| Rata-rata Nilai | 66,40   | 91,75    |

|                    |         |        |
|--------------------|---------|--------|
| Ketuntasan Belajar | 39,29 % | 96,43% |
|--------------------|---------|--------|

Berdasarkan Tabel 4, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,40 pada tahap pretest menjadi 91,75 pada tahap posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi, yaitu dari 42,86% sebelum penggunaan media menjadi 96,43% setelah proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga media PowerPoint interaktif dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh respons positif siswa terhadap penggunaan

media. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang disajikan. Penggunaan video pembelajaran, simulasi, serta kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi Akhlak Murid terhadap Guru. Evaluasi dilaksanakan setelah seluruh proses implementasi selesai dilakukan. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari hasil angket respons siswa serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest

dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat diketahui kontribusi media terhadap peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, hasil angket respons siswa juga digunakan sebagai indikator untuk menilai tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, tahap evaluasi memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas media yang dikembangkan, baik dari aspek kepraktisan maupun efektivitasnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Tabel 5.** Hasil Analisis N-Gain

| Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | N-Gain | Kategori |
|-------------------|--------------------|--------|----------|
| 66,40             | 91,75              | 0,75   | Tinggi   |

Berdasarkan data hasil implementasi, media pembelajaran memperoleh respons siswa sebesar 97,68% dengan kategori

sangat baik, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi serta diterima dengan sangat positif oleh siswa. Selain itu, hasil belajar juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 66,40 pada pretest menjadi 91,75 pada posttest. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif mampu membantu siswa memahami materi Akhlak Murid terhadap Guru secara lebih baik.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media secara lebih mendalam, dilakukan analisis menggunakan N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video pembelajaran, serta kuis interaktif sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari. Temuan tersebut

diperkuat oleh respons positif siswa selama proses implementasi. Tingginya persentase respons siswa menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Ali et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan variatif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil respons siswa, peningkatan nilai pretest dan posttest, serta analisis N-Gain, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Akhlak Murid terhadap Guru.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan video pembelajaran pada materi Akhlak

Murid terhadap Guru di MTs Miftahussudur berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dan ahli materi sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi, media mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dengan persentase sebesar 97,68%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata pretest dari 66,40 menjadi 91,75 pada posttest, dengan hasil analisis N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan tersebut membuktikan bahwa integrasi PowerPoint interaktif dengan video pembelajaran, animasi, simulasi,

kuis, dan refleksi mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa pada ranah kognitif, tetapi juga mendukung proses internalisasi nilai-nilai akhlak murid terhadap guru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta berpotensi untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Journal of Innovative Studies in Education Development (JISED)*, 3(1). <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

- Faisal, M., & Ramdhani, L. (2024). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4).  
<https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/IHSANIKA/article/view/568>
- Fauzi, H., & Rezkiliyana, N. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video Kinemaster guna meningkatkan hasil belajar. *At-Ta'lim: Kajian Pendidikan Agama Islam*, 5(2).  
<https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attalim/article/view/594>
- Hanif, A., & Fauzi. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran PAI di SMP IT Mutiara Ilmu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1616–1622.  
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3261>
- Indriarti, T., Nurhayati, S., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis PowerPoint. *IHSANIKA:*
- Inayah, A. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbentuk PowerPoint interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 1 SDN 1 Wringinanom. *Social Science Academic*, 1, 194.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.  
<https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>
- Maryanti, W., Nisrokha, & Wahyudin. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis video materi wudhu di MTs Nurul Ulum Warureja Tegal. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 43–63.

- Miswanto. (2025). Internalisasi nilai hadis Nabi SAW sebagai strategi pendidikan.
- Mulyadi, R., Faturrohman, N., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media Prezi video dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1).  
<https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/12563>
- Rohman, F., Estimurti, E. S., & Misyanto. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint (hyperlink). *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pendidikan*, 2(1).  
<https://doi.org/10.33084/jppp.v2i1.11458>
- Sibuea, P., et al. (2024). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12822>
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi media pembelajaran PAI berbasis video di SMP. MA ALIM: *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).  
<https://www.researchgate.net/publication/372950187>
- Yati, L., & Rahmah, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13373>