

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS: PENGEMBANGAN POWERPOINT DAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS AI PADA KELAS XI MAN SAMPANG

Premuriska Eka Wulandari¹, Abdus Syakur²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Madura

¹25315012021@student.uinmadura.ac.id , ²abd.syakur@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Qur'an Hadith learning multimedia based on PowerPoint™ and Artificial Intelligence (AI)-based interactive videos on the topic of Halal and Good Food for eleventh-grade students at MAN Sampang and to determine its feasibility and effectiveness. The study employed a development research method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The developed product consisted of an interactive PowerPoint™ presentation and AI-based learning videos created using the InVideo AI application. The trial was conducted with 19 eleventh-grade students at MAN Sampang. Data were collected through interviews, observations, documentation, questionnaires, and learning achievement tests administered via Google Forms. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicated that the developed multimedia was considered feasible based on validation by subject matter and media experts. The implementation of the media also had a positive impact on students' learning participation and motivation. Evaluation results showed that the average student score reached 93.26, higher than the previous assessment average of 85. In addition, student responses achieved an average percentage of 92.62%, categorized as very good. Therefore, AI-based learning multimedia is effective for supporting Qur'an Hadith learning.

Keywords: Learning Multimedia, Interactive PowerPoint, AI-Based Interactive Video, Al-Qur'an Hadith, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis PowerPoint™ dan video interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) pada materi Makanan yang Halal dan Baik di kelas XI MAN Sampang serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa PowerPoint™ interaktif dan video pembelajaran berbasis AI menggunakan aplikasi InVideo AI. Uji coba dilakukan pada 19 peserta didik kelas XI MAN Sampang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar menggunakan Google Form. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Implementasi media juga memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai peserta didik mencapai 93,26, lebih tinggi dibandingkan rata-rata asesmen sebelumnya sebesar 85. Selain itu, respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 92,62% dengan kategori

sangat baik. Dengan demikian, multimedia pembelajaran berbasis AI efektif digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, PowerPoint Interaktif, Video Interaktif Berbasis AI, Al-Qur'an Hadis, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di madrasah. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN Sampang masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan tertulis, dengan pemanfaatan media yang terbatas. Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, kurangnya minat belajar, serta belum optimalnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan(Sardila 2025). Selain itu, karakteristik peserta didik yang merupakan generasi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, sehingga terjadi kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan praktik pembelajaran yang berlangsung(Sarianti et al. 2026). Perkembangan Artificial Intelligence (AI) dalam dunia Pendidikan juga menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan inovatif(Fauzi et al. 2025). Pemanfaatan AI dalam pengembangan media pembelajaran memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi visual, audio, animasi, serta interaksi

digital yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Secara ideal, pembelajaran Al-Qur'an Hadis tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga harus mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik(Tia and Anwar 2023). Pembelajaran seharusnya dirancang secara menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (student-centered learning), serta memanfaatkan teknologi digital sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman(Hasibuan and Frista 2025). Pemanfaatan multimedia pembelajaran menjadi salah satu solusi yang relevan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi(Manurung and Khairiah 2026). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai kompetensi peserta didik secara holistik(Mustofa et al. 2023). Selain itu, integrasi AI dalam multimedia pembelajaran juga dapat membantu guru dalam merancang materi yang lebih variative, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik,

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik. Penelitian Dila Rukmini Octavia, et al, menunjukkan bahwa media interactive PPT dinyatakan valid dengan persentase validasi ahli sebesar 80%. Selain itu, hasil evaluasi siswa mencapai 87%, sehingga media dinilai efektif dan mendapat respon positif dalam pembelajaran(Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan 2022). Selain itu, penelitian Muhammad Al Imron, et al, menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 25%, serta respon positif dari guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan media dan meningkatnya motivasi belajar peserta didik(Muhammad Al Imron et al. 2025). Terakhir, penelitian Achmad Jalilul Chakam menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran PAI di SMP Al Furqan Madrasatul Qur'an dinilai baik dan efisien. Selain itu, penggunaan video membuat siswa lebih fokus, pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik, serta materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik(Achmad Jalilul Chakam et al. 2023).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pengintegrasian PowerPoint™ dan video interaktif dalam satu kesatuan multimedia pembelajaran berbasis AI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI MAN Sampang. Penelitian ini tidak hanya menitikberatkan pada penggunaan media, tetapi juga pada bagaimana kedua media tersebut dirancang secara terpadu untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam konteks pendidikan Islam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis PowerPoint™ dan video interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI), serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran(Torang Siregar 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru Al-Qur'an Hadis serta peserta didik kelas XI MAN Sampang. Hasil

analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan. Selain itu, karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan komunikatif. Analisis juga dilakukan terhadap capaian pembelajaran dan materi “Makanan yang Halal dan Baik” untuk menentukan isi dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pada tahap Design, peneliti merancang multimedia pembelajaran dalam bentuk PowerPoint™ interaktif yang memuat materi, gambar, animasi, video pembelajaran, serta evaluasi berbasis digital. Struktur media disusun secara sistematis mulai dari halaman pembuka, tujuan pembelajaran, penyajian materi, pemutaran video interaktif, hingga evaluasi pembelajaran. Selain itu, peneliti menyusun storyboard dan naskah video sebagai dasar pembuatan video berbasis AI.

Tahap Development dilakukan dengan mengembangkan produk multimedia sesuai rancangan yang telah dibuat. Materi disajikan dalam PowerPoint™ yang dilengkapi gambar, animasi, dan tautan video interaktif. Video pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi InVideo AI, yaitu platform berbasis kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan video secara otomatis dari instruksi

teks (*prompt*). Adapun *prompt* yang digunakan antara lain: “*Create an educational video about halal and good food (makanan halal dan baik) for grade XI Islamic senior high school students. Explain the definition of halal, haram, tayyib, and syubhat food, include Qur’anic verses and hadith related to halal consumption, provide examples from daily life, explain the benefits of consuming halal food and the consequences of consuming unlawful food. Use engaging visuals, narration in Indonesian language, Islamic-themed illustrations, and interactive educational style suitable for teenagers.*” Hasil video kemudian disesuaikan kembali dengan materi pembelajaran dan diintegrasikan ke dalam PowerPoint™. Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Tahap Implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 19 peserta didik kelas XI MAN Sampang. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang telah dikembangkan. Peserta didik mengikuti pembelajaran materi “Makanan yang Halal dan Baik” melalui PowerPoint™ interaktif dan video berbasis AI. Di akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan evaluasi menggunakan Google Form untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Tahap Evaluation dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi meliputi hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil observasi selama pembelajaran, respon peserta didik melalui angket, serta hasil evaluasi pembelajaran melalui Google Form. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Data penelitian bersumber dari guru, peserta didik, serta dokumen pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar melalui Google Form (Sumiati, Hermina, and Salabi 2024). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Instrumen validasi ahli materi dan ahli media disusun berdasarkan aspek penilaian media pembelajaran menurut Walker dan Hess yang mencakup kualitas isi dan tujuan (quality of content and objectives), kualitas pembelajaran (instructional quality), serta kualitas teknis (technical quality) (Walker and Hess 1984). Adapun angket respon peserta didik disusun berdasarkan aspek daya tarik media, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran.

Seluruh instrumen digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan dan efektivitas multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis PowerPoint™ dan video interaktif berbasis AI yang dikembangkan.

Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata skor untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan (Ade Rahayu 2025). Melalui analisis tersebut, peneliti dapat mengetahui sejauh mana multimedia pembelajaran berbasis AI mampu meningkatkan kualitas, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN Sampang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Kemajuan teknologi digital dan kecerdasan buatan memberikan kesempatan bagi sektor pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik (Rochmawati, Arya, and Zakariyya 2023). Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan dalam bab "Makanan yang halal dan Baik" dalam pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI MAN Sampang.

Pengembangan media ini dilakukan karena metode pengajaran sebelumnya banyak berfokus pada ceramah dan penggunaan buku teks, yang membuat siswa kurang berpartisipasi dan cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran (Ayshara and Kamil 2025). Selain itu, karakteristik siswa yang dekat dengan teknologi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif agar materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan menyenangkan (Novela, Ari Suriani, and Sahrun Nisa 2024). Oleh karena itu, penggunaan multimedia berbasis AI diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Pada model ADDIE tahap analisis, peneliti menemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran yang menggunakan metode visual dan audiovisual dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Hekmawati, Subkhan, and Atikah 2025). Di samping itu, penyampaian materi mengenai makanan halal dan baik perlu dilakukan secara kontekstual agar siswa dapat mengerti bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Aliyah et al. 2025). Selanjutnya, pada tahap desain peneliti mengembangkan

bahan ajar multimedia dalam bentuk PowerPoint™ interaktif yang mencakup konten, gambar, animasi, serta video interaktif yang didasarkan pada AI. Video pembelajaran dibuat dengan menggunakan alat AI "InVideo AI" yang mampu secara otomatis menciptakan video berdurasi panjang sesuai dengan naskah atau intruksi teks. Video tersebut mencakup penjelasan tentang apa itu makanan halal dan baik, contoh-contoh makanan yang halal dan baik, dalil dari Al-Qur'an dan hadis, serta konsekuensi dari mengonsumsi makanan yang tidak halal, dan juga nyanyian. Pemanfaatan video AI bertujuan agar materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap development, PowerPoint™ yang interaktif dan video berbasis AI disusun dengan cara yang sistematis berdasarkan capaian pembelajaran. Produk yang telah dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia pembelajaran sebelum diterapkan di kelas (Aini et al. 2023). Guru Al-Qur'an Hadis kelas XI MAN Sampang yang menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi, penggunaan dalil, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, guru pengampu menyatakan bahwa materi yang

disajikan dalam multimedia pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, isi materi, penggunaan dalil Al-Qur'an, serta contoh-contoh yang diberikan dinilai sudah tepat dan relevan dengan tema "Makanan yang Halal dan Baik". Oleh karena itu, validator materi menyatakan bahwa tidak terdapat kesalahan substansi maupun konsep dalam materi yang dikembangkan sehingga tidak diperlukan revisi pada aspek materi.

Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Relevansi Materi Pembelajaran



Berdasarkan hasil validasi ahli materi, indikator "*Materi yang disampaikan relevan dengan tema Makanan yang Halal dan Baik*" memperoleh skor 5 (Sangat Baik) dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran telah sesuai dengan tema pembelajaran dan dinilai sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis kelas XI MAN Sampang.

Sementara itu, validasi media dilakukan oleh ahli

multimedia MAN Sampang yang memiliki kompetensi dalam bidang pengembangan dan pengelolaan media pembelajaran berbasis teknologi. Validator media menilai berbagai aspek yang meliputi desain media, tampilan visual, keterbacaan teks, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator media juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan tata letak beberapa slide, penyesuaian ukuran huruf dan tampilan video agar lebih menarik. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan yang diberikan, multimedia pembelajaran dinyatakan layak dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN Sampang.

Gambar 2. Diagram Kelayakan Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Media



Berdasarkan hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh ahli multimedia MAN Sampang, multimedia pembelajaran memperoleh skor 4 (Baik)

sehingga termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Penilaian meliputi aspek desain, tampilan, keterbacaan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta kualitas penyajian media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI MAN Sampang.

B. Implementasi Multimedia Pembelajaran di Kelas XI MAN Sampang

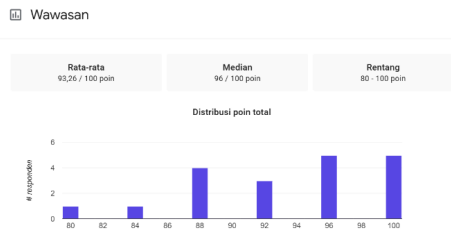
Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas XI MAN Sampang. Dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan multimedia pembelajaran yang didukung AI dengan PowerPoint™ interaktif sebagai alat utama untuk mengajarkan materi "Makanan yang Halal dan Baik". Di bagian awal pembelajaran, peneliti menunjukkan video interaktif berbasis AI yang telah dimasukkan ke dalam PowerPoint™, sehingga siswa dapat memahami materi melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih bersemangat dan

aktif dibandingkan dengan sesi pembelajaran sebelumnya (Ali et al. 2025). Mereka menjadi lebih konsentrasi saat menyaksikan video sebab penyampaian materi dilakukan dengan cara yang menarik dan komunikatif (Wijaksono and Grahita 2023). Di samping itu, pemanfaatan multimedia membantu siswa untuk lebih mudah mengerti tentang pengertian makanan yang halal, haram, tayyib, dan syubhat, serta pentingnya mengonsumsi makanan yang halal dan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Di akhir sesi pembelajaran, peneliti mengadakan evaluasi menggunakan aplikasi Google Form untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini mencakup pertanyaan pilihan ganda yang berhubungan dengan tema "Makanan yang Halal dan Baik". Dari hasil evaluasi, mayoritas siswa mendapatkan nilai yang berada di atas KKM dengan menunjukkan pemahaman yang baik mengenai materi. Penggunaan Google Form juga mempermudah pelaksanaan evaluasi sehingga menjadi lebih praktis, efisien, dan menarik bagi siswa.

Gambar 3. Rata-Rata Nilai Siswa



Berdasarkan hasil evaluasi melalui Google Form, rata-rata nilai peserta didik mencapai 93,26, lebih tinggi dibandingkan rata-rata asesmen sumatif sebelumnya yang sebesar 85. Peningkatan sebesar 8,26 poin atau sekitar 9,72% tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi “Makanan yang Halal dan Baik”.

C. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Berbasis AI

Hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran yang didasari AI memberi efek positif terhadap proses belajar Al-Qur'an Hadis. Para siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap penerapan PowerPoint™ dan video interaktif sebab metode pembelajaran menjadi lebih menarik, melibatkan, dan tidak membosankan(Jannah, Arifin, and Asrori 2025). Di samping itu, para siswa merasa lebih gampang memahami materi dengan adanya penjelasan visual dan audiovisual

yang ditampilkan dalam video interaktif yang berbasis AI.

Pemakaian multimedia yang menggunakan AI juga berhasil meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran(Saluky and Riyanto 2025). Hal ini terbukti dari bertambahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menyelesaikan penilaian pembelajaran melalui Google Form(Arfiany Nur Amalia and I Nyoman Ruja 2025). Media yang dikreasikan tidak hanya mendukung pengajaran materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Tabel 1. Respon Peserta Didik

	Indikator			Persentase Setuju
	Multimedia pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik			94,7%
	PowerPoint dan video interaktif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran			84,21 %

	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan			100%
	Video interaktif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah			89,47%
	Penjelasan visual dan audiovisual pada video membantu pemahaman materi			94,7%
Rata-Rata				92,616%

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh rata-rata persentase sebesar 92,616% yang termasuk kategori sangat baik. Sebagian besar peserta didik menyatakan setuju bahwa penggunaan PowerPoint™ dan video interaktif berbasis AI membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta membantu memahami materi “Makanan yang Halal dan Baik” dengan lebih mudah melalui

penyajian visual dan audiovisual. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respon positif dari peserta didik dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis PowerPoint™ dan video interaktif berbasis AI pada materi “Makanan yang Halal dan Baik” berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas XI MAN Sampang. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta relevan dengan tema yang diajarkan sehingga tidak memerlukan revisi pada aspek materi. Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain, tampilan, keterbacaan, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian media setelah dilakukan beberapa penyempurnaan.

Implementasi multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan PowerPoint™ interaktif yang terintegrasi dengan video berbasis AI mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran

berlangsung. Hasil evaluasi melalui Google Form menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik mencapai 93,26, lebih tinggi dibandingkan rata-rata asesmen sumatif sebelumnya yang sebesar 85, sehingga terjadi peningkatan sebesar 8,26 poin atau sekitar 9,72%.

Selain itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase 92,62% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis AI dinilai menarik, mudah digunakan, tidak membosankan, serta membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian visual dan audiovisual yang lebih komunikatif. Dengan demikian, multimedia pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis PowerPoint™ dan video interaktif berbasis AI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Jalilul Chakam, Sirojuddin Qosim, Asep Saepul Hamdani, and Irma Soraya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran." *TADBIR MUWAHHID* 7(2):205–55. doi:10.30997/jtm.v7i2.9532.
- Ade Rahayu. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(3):459–70. doi:10.54259/diajar.v4i3.5092.
- Aini, Kamilatul, Irsad Rosidi, Laila Khamsatul Muharrami, Yunin Hidayati, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. 2023. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Pencemaran Lingkungan." *Natural Science Education Research* 6(1):112–21. doi:10.21107/nser.v6i1.11527.
- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 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. doi:10.62386/jised.v3i1.115.
- Aliyah, Lia, Siti Qomariyah, Leni Sumarni, Ressay Resviati Putri, and Ai Siti Rahmawati. 2025. "Studi Kritis Bahan Ajar PAI Dan Budi Pekerti Pada Materi Hukum Halal Dan Haram Kelas VI SD Negeri Sindangsari." *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 2(6):56–63.
- Arfiyany Nur Amalia and I Nyoman Ruja. 2025. "Meningkatkan Semangat Belajar Dan Motivasi Siswa Melalui Platform Gamifikasi Quizizz Dan Refleksi Pembelajaran Digital Berbasis Google Form: Penelitian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4(2):9174–82. doi:10.31004/jerkin.v4i2.3122.

- Ayshara, Fhara Diba, and Kamil. 2025. "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5(2):3053–66. doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, and Moh Sahlan. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2(1):146–54. doi:10.32665/jurmia.v2i1.270.
- Fauzi, Muhammad Rizqi, Sholihah Fatimatuz Zahro, Abdul Bashith, and Moh Junaidi Mohtar Hakim. 2025. "Peluang Dan Tantangan Integrasi Artificial Intelligence Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran* 10(2):217–27. doi:10.21462/educasia.v10i2.345.
- Hasibuan, Kalayo, and Athyah Frista. 2025. "Student-Centered Approaches to Curriculum and Course Design." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5(1):4472–84. doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.17162>.
- Hekmawati, Shanti, Mohamad Subkhan, and Tia Siti Atikah. 2025. "Kajian Teoretis Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin* 6(1):46–51.
- Jannah, Aisyatul, Shokhibul Arifin, and Asrori Asrori. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(1):786–93. doi:10.54371/jiip.v8i1.6645.
- Manurung, Azhar Azmi, and Siti Khairiah. 2026. "Literatur Review: Konsep Student Centered Learning dalam Desain Pembelajaran PAI Abad 21." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 05(02):137–46. doi:<https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2026.005.02.03>.
- Muhammad Al Imron, Ilham Fathoni, Misalia Sari, Maylia Khairunnisa Baher, and Agus Jatmiko. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 3 Kampung Baru Kota Bandar Lampung." *Pekerti: Journal Pendidikan Islam Dan Budi Pekerti* 7(2):226–40. doi:10.58194/pekerti.v7i2.6340.
- Mustofa, Rodhman Hadi, Sabar Narimo, Noor Syahidah Mutiara Dzikra, Ni'matul Istiqomah, Ady Ferdian Noor, Muhammad Niam, and Muhammad Zulfi Ifani. 2023. "Media Belajar Ekonomi Berbasis Cuplikan Film Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dan Holistik." *Buletin KKN Pendidikan* 5(2):125–36. doi:<https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v5i2.11777>.
- Novela, Dina, Ari Suriani, and Sahrnun Nisa. 2024. "Implementasi Pembelajaran Inovatif Melalui Media Digital Di Sekolah Dasar." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4(2):100–105. doi:10.58737/jpled.v4i2.283.

- Rochmawati, Dwi Robiul, Ivan Arya, and Azka Zakariyya. 2023. "Manfaat Kecerdasan Buatan Untuk Pendidikan." *Jurnal Teknologi Komputer Dan Informatika* 2(1):124–34. doi:10.59820/tekomin.v2i1.163.
- Saluky, and Onwardono Rit Riyanto. 2025. *Multimedia Pembelajaran*. CV. Zenius Publisher.
- Sardila, Vera. 2025. "Perbandingan Metode Pembelajaran Konvensional dan Digital dalam Pengajaran Menulis di Perguruan Tinggi." *Jurnal pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 5(3):256–64. doi:<https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1575>.
- Sarianti, Dewi, Maulana Khalid Riefani, Muhammad Rifani Arsyad, Rumaisha Zahra Hanifa Rokhima, Musliha, and Nur Aulia Rahmah. 2026. "Analisis Kebutuhan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kelas X Di SMA Islam Insan Madani Dan SMA Negeri 10 Banjarmasin." *JPSP: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan* 6(1):27–49. doi:<https://doi.org/10.23971/yb7yhw93>.
- Sumiati, Sumiati, Dina Hermina, and Ahmad Salabi. 2024. "Rancangan Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam." *FIKRUNA* 6(1):1–21. doi:10.56489/fik.v6i1.134.
- Tia, Shinta Maghfiroh Ning, and Khoirul Anwar. 2023. "Metode Resitasi dalam Meningkatkan Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa." *ATTAQWA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 19(1):98–108. doi:<https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i1.101>.
- Torang Siregar. 2023. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1(4):142–58. doi:10.58355/dirosat.v1i4.48.
- Walker, and Hess. 1984. *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company.
- Wijaksono, Guntur Dwi, and Banung Grahita. 2023. "Efektifitas Media Animasi Dan Video Presentasi Terhadap Tingkat Kognitif Dan Tingkat Konsentrasi." *VISUALIDEAS* 3(2):99–106. doi:10.33197/visualideas.vol3.iss2.2023.1263.