

## PEMANFAATAN POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KEBUDAYAAN ISLAM MEKKAH BAGI SISWA SD

**Iman Kurnia**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[iman.kurnia@upi.edu](mailto:iman.kurnia@upi.edu)

**Memey Atia Maulidia**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[maulidiamemey@upi.edu](mailto:maulidiamemey@upi.edu)

**Rendra Gunawan**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[rendrag@upi.edu](mailto:rendrag@upi.edu)

**Ani Nur Aeni**

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

### Abstrak

*Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran power point interaktif berbasis digital pada materi pendidikan agama islam untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Desain and developmet (D&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Peffers dkk, dalam (Aeni, Erlina, et al., 2022). Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian langsung berupa angket. Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV berjumlah 20 peserta didik. Hasil penelitian dan pengembangan produk power point interaktif berbasis digital ini sangat baik digunakan dengan presentase 95,55% oleh ahli media, 81,9% oleh ahli materi. Pendidikan dan kebudayaan merupakan proses kreatif yang tidak dapat dipisahkan, diibaratkan dua sisi dari keping uang yang sama. Dalam proses pendidikan adalah kebudayaan, sedangkan pendidikan itu sendiri adalah proses (Bung Hatta). Pendidikan dan kebudayaan saling berkaitan sehingga tidak ada kebudayaan tanpa pendidikan.*

*Kata kunci : power point interaktif, kebudayaan, peserta didik*

### Abstract

*This research and development aims to produce digital-based interactive power point learning media on Islamic religious education material to increase students' learning interest in class IV. The method used in this research is the Design and Development (D&D) method using the development model put forward by Peffers et al, in (Aeni, Erlina, et al., 2022). Data collection techniques using direct assessment in the form of a questionnaire. Products that have been developed by researchers are then validated by media and material experts. The subjects of this study were students in class IV totaling 20 students. The results of research and development of digital-based interactive power point products are very well used with a percentage of 95.55% by media experts, 81.9% by material experts. Education and culture are creative processes that cannot be separated, likened to two sides of the same coin. In the educational process is culture, while education itself is a process (Bung Hatta). Education and culture are interrelated so that there is no culture without education.*

*Keyword : interaktif powerpoint, culture, learners*

## PENDAHULUAN

Sistem pendidikan nasional yang diselenggarakan oleh negara bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem pendidikan nasional juga mencakup semua jenjang, mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas hingga pendidikan tinggi. Pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Undang-undang ini mengatur tentang hak dan kewajiban pendidikan, struktur pendidikan, kurikulum, penjaminan mutu pendidik, dan pengelolaan pendidikan. Selain itu, pemerintah Indonesia juga mempunyai visi dan misi dalam bidang Pendidikan nasional, seperti pendidikan 4.0 dan gerakan literasi nasional.

Meskipun telah terjadi banyak perubahan dan kemajuan dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, masih banyak tantangan yang harus dihadapi, seperti kurang meratanya Pendidikan untuk semua kalangan masyarakat, kurang meratanya sarana prasana sekolah diseluruh wilayah Indonesia, kurangnya jumlah dan kualitas pendidik, dan kurangnya perkembangan proses pembelajaran yang kebanyakan sekolah masih belum menggunakan media pembelajaran digital.<sup>1</sup> Hal ini membuat pendidikan di Indonesia semakin tertinggal karena proses pembelajaran tidak berkembang sesuai dengan zaman, yang mana para siswa pada saat ini sangat akrab dan menyukai hal-hal yang berkaitan dengan teknologi, sehingga pada saat pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka akan menimbulkan rasa bos pada para siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang merupakan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang berperan penting dalam menunjang perkembangan moral siswa dan perkembangan sains teknologi. Namun pada kenyataannya, pelajaran PAI tidak berjalan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, karena masih kurangnya moral peserta didik yang dibuktikan dengan berbagai kasus, seperti penyalahgunaan narkoba, kekerasan, pergaulan bebas, dan kecintaan terhadap budaya asing.<sup>2</sup> Hal ini dikarenakan pembelajaran PAI yang masih menggunakan metode konvensional-tradisional sehingga membuat peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran PAI yang menyajikan kisah-kisah untuk diteladani. Karena masih banyak yang tidak menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran PAI, harusnya pembelajaran PAI sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menyajikan materi pelajaran supaya tidak membosankan dan mudah tersampaikan maknanya kepada siswa, bisa memanfaatkan media yang ada di sekolah seperti proyektor untuk menampilkan video atau powerpoint.

Microsoft Power Point adalah software yang biasa digunakan untuk melakukan presentasi, dengan power point kita memasukan gambar, video, suara dan teks sehingga presentasi

---

<sup>1</sup> Agustang, A., & Asrifan, A. (n.d.). *Masalah Pendidikan di Indonesia Oleh*.

<sup>2</sup> Nursaadah SDN, N. (2022). *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar*. 2(1), 2022. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>

yang kita bawakan menjadi semakin jelas dan mudah dipahami. Dengan fitur yang ada didalam power point ini juga memungkinkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan memasukan gambar, video, suara, dan teks sehingga akan menciptakan suasana belajar yang baru bagi siswa. Media seperti ini yang menjadi solusi untuk pembelajaran PAI yang membosankan bila hanya dilakukan secara konvensional, dengan media power point bisa menyajikan kisah-kisah yang dapat diteladani siswa lewat penyajian yang menarik dan akrab dengan mereka.<sup>3</sup>

Berdasarkan penelitian sebelumnya untuk mengembangkan media power point yang berjudul Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Pina Herliana dan Erwin Rahayu Saputra pada tahun 2022. Media Power point dinyatakan tingak efektifitas dan kelayakannya mencapai angka 95% yang mana angka tersebut menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak. Media power point juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi interaktif.<sup>4</sup> Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media power point untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar tentang kisah nabi muhammad saw.

Kemudian, dari hasil observasi ke SDN Cilangkap, pembelajaran PAI belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, bahkan jarang menggunakan media pembelajaran, hanya dengan metode ceramah dan juga buku pegangan siswa dan guru. Sehingga membuat para siswa bosan saat pembelajaran PAI berlangsung, mereka hanya mendengarkan ceramah, membaca teks, dan menulis saja, hal ini tentunya sangat tidak menarik bagi siswa. Sehingga minat belajar dan antusias siswa pun menurun, yang membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari materi PAI.

Berdasarkan pada latar belakang, peneliti tergerak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pembelajaran PAI, dengan judul penelitian “ Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Islam Bagi Siswa SD “

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan yaitu model *Design and Development* (D&D) atau diartikan kedalam bahasa Indonesia yaitu Desain dan Pengembangan merupakan salah satu model yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah dalam pendidikan secara

---

<sup>3</sup> Ege, B., Faisal, H. (2020) Studi Pendidikan Komputer, P., Persada Khatulistiwa Sintang, S., Studi Pendidikan Biologi, P., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point* (Vol. 1, Issue 1).

<sup>4</sup> Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>

empiris dan sistematis melalui serangkaian penelitian pada proses desain, pengembangan dan evaluasi.<sup>5</sup> Desain pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE.<sup>6</sup>

Dalam Model Design and Development ini terdapat enam tahapan yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya:<sup>7</sup>

1. Identifikasi Masalah (*Identify the Problem*)

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mencari masalah yang terjadi untuk kemudian diatasi menggunakan produk yang dibuat dan dikembangkan.

2. Mendeskripsikan Tujuan (*Describe the Objectives*)

Tahap mendeskripsikan tujuan ini didalamnya terdapat apa saja yang memungkinkan dapat menyelesaikan masalah yang terjadi dan apa saja yang ingin dicapai peneliti ketika produk tersebut digunakan.

3. Desain dan Pengembangan (*Design and Development the Artifact*)

Produk yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti yaitu Powerpoint interaktif mengenai kebudayaan. Peneliti membuat dan mengembangkan produk ini berdasarkan masalah yang ditemukan, yaitu belum adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut dengan menggunakan Powerpoint interaktif.

4. Uji Coba Produk (*Test the Artifact*)

Tahap ini dilaksanakan ketika tahap desain dan pengembangan produk telah dilakukan atau ketika produk sudah dikembangkan dan siap digunakan. Peneliti melakukan uji coba ke salah satu sekolah dasar di daerah Kabupaten Sumedang yaitu SDN Cilangkap.

5. Evaluasi Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)

Tahap ini dilaksanakan pada saat data yang diperoleh dari respon siswa dan guru telah terkumpul untuk kemudian dilakukan analisis supaya mendapatkan kesimpulan apakah produk yang dibuat dan dikembangkan sudah sesuai atau tidak.

6. Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (*Communicating the Testing Result*)

Hasil dari analisis yang telah didapat dari proses evaluasi hasil uji coba, kemudian dikomunikasikan dengan cara disusun menjadi laporan tertulis berupa laporan penelitian yaitu artikel.<sup>8</sup> Selain dikomunikasikan secara tertulis, hasil analisis juga peneliti

---

<sup>5</sup> J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>

<sup>6</sup> Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>

<sup>7</sup> Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>

<sup>8</sup> Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan

komunikasikan secara lisan pada saat presentasi perkuliahan mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam (SPAI).

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan menggunakan teknik penilaian secara langsung berupa angket. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli yang kemudian hasilnya dapat memberikan evaluasi serta mengetahui kualitas produk yang telah dibuat dan dikembangkan.<sup>9</sup> Lembar validasi ahli ini dapat diisi oleh Guru PAI SDN Cilangkap dan proses pengisian secara langsung pada lembar angket dan melihat langsung bagaimana produk Powerpoint interaktif ini digunakan.

Penelitian ini juga, peneliti meminta respon peserta didik mengenai produk yang telah dibuat dan dikembangkan serta telah diuji cobakan kepada mereka dengan menggunakan angket. Hasil dari respon ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka setelah belajar menggunakan produk Powerpoint interaktif. Proses pengisian lembar angket ini juga secara langsung diisi oleh peserta didik setelah produk digunakan.

Untuk memudahkan dalam pembacaan, data yang telah dianalisis diubah menjadi bentuk persentase dengan mengacu pada format dibawah ini:

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

**Tabel 1.1**  
**Presentase kelayakan**

No.	Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
1.	5	81% - 100%	Sangat Baik
2.	4	61% - 80%	Baik
3.	3	41% - 60%	Cukup
4.	2	21% - 40%	Kurang
5	1	0% - 20%	Sangat Kurang

---

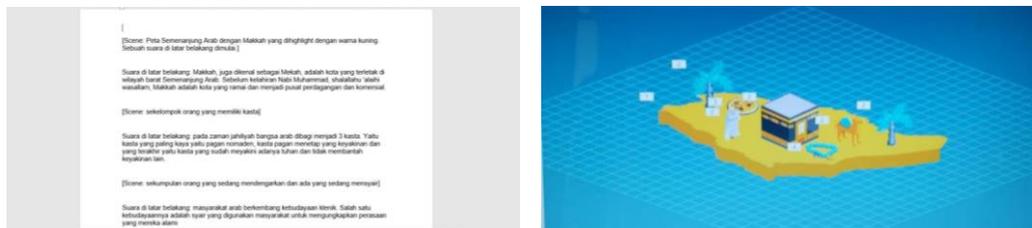
Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>

<sup>9</sup> Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

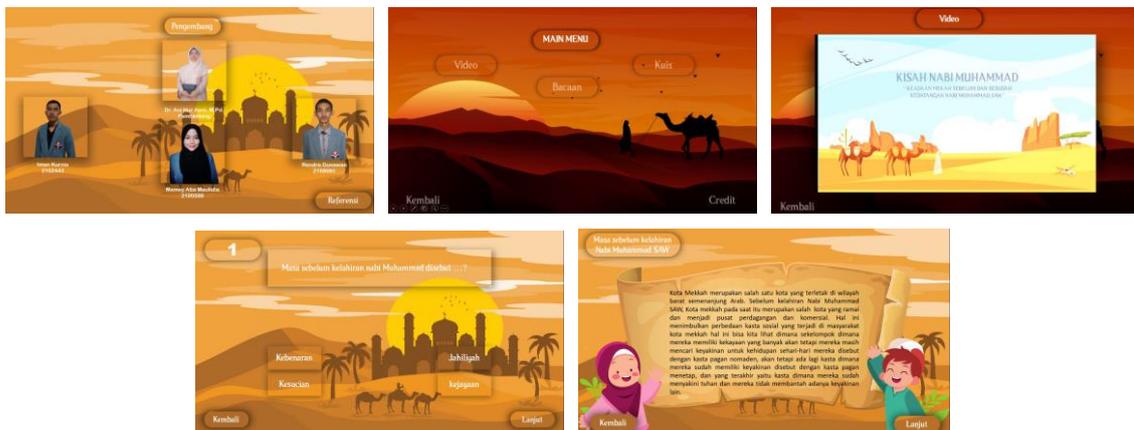
### Hasil penelitian

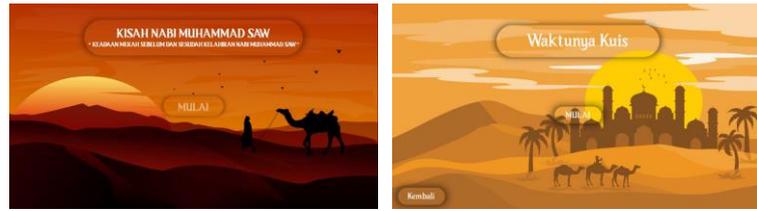
Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan suatu produk yang berbasis digital . Produk yang di hasilkan yaitu power point interaktif sebagai media pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar. Rancangan dan pengembangan media ini didasari analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar serta indikator capaian yang akan dicapai. Rancangan awal dalam pembuatan media power point interaktif ini diawali dengan rancangan awal. Produk yang dihasilkan dari rancangan ini dibuat dengan membuat desain, menentukan materi yang akan dipakai, pembuatan desain yang akan digunakan dan soal-soal yang akan disajikan di dalam produk. Adapun desain power point interaktif yang telah dirancang dapat dilihat di gambar 1.



Gambar 1

Dalam pembuatan desain ini disesuaikan dengan power point interaktif dengan menggunakan aplikasi canva menjadi format jpg, kemudian menggunakan web freepik dan cloudconvert menjadi format jpg, kemudian di masukkan kedalam capcut. Kemudian video yang sudah jadi dimasukkan ke dalam power point. Adapun hasil pengembangan power point interaktif dapat disajikan pada gambar 2.





Gambar 2

Produk yang telah dikembangkan nantinya akan di validasi. Uji validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan secara keseluruhan mengenai produk yang telah di kembangkan. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai informasi tingkat kelayakan produk yang telah di kembangkan.

### Hasil Validasi Media

Uji validasi ahli media ini bertujuan untuk melihat kelayakan media pada produk power point interaktif . Uji validasi ini dilakukan melalui lembar penilaian secara langsung oleh guru PAI SDN Cilangkap yang bernama Ibu Ibah Suaibah, S.Ag. beliau juga megajar PAI dari kelas 1-6. Berikut hasil penilaian mengenai power point interaktif menyakini adanya Nabi Muhammad SAW.

Tabel 2.1  
Hasil penilaian guru

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media power point ini berfungsi dengan baik pada saat digunakan					✓
2	Media power point ini mudah digunakann					✓
3	Media power point ini menarik bagi siswa SD					✓
4	Bahasa yang digunakan dalam media power point ini mudah dipahami oleh siswa SD				✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam media power point ini sesuai bagi siswa SD					✓
6	Materi yang disampaikan dalam power point sesuai dengan kebutuhan siswa SD					✓
7	Penyusunan materi dalam media power point ini memudahkan siswa dalam memahami keadaan dan kebiasaan penduduk kota mekkah sebelum adanya agama					✓

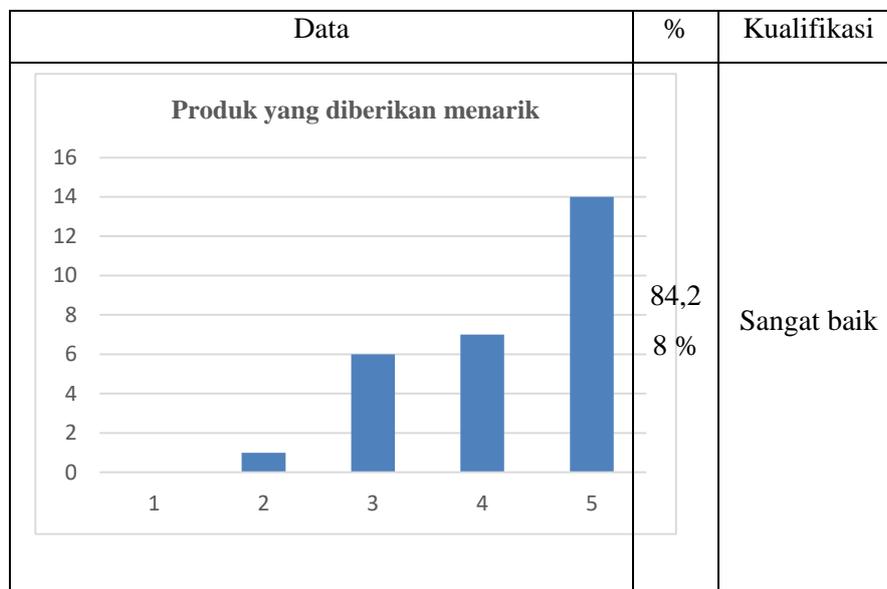
	islam dan sesudah adanya agama islam					
8	Kuis dalam media power point ini sesuai dengan kemampuan siswa SD				✓	
9	Ilustrasi dalam media power point ini sesuai dengan materi yang disajikan					✓
<b>Jumlah perolehan nilai</b>				<b>43</b>		
<b>Presentase</b>				<b>95,55%</b>		
<b>Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>		

Berdasarkan tabel 2 diatas merupakan rekapitulasi ahli media berdasarkan indikator penilaian. Dari indikator tersebut menghasilkan presentase sebesar 95,55% sehingga dikategorikan sangat baik.

### Hasil Validasi Materi

Uji validasi ahli materi ini bertujuan untuk melihat kelayakan materi pada produk power point interaktif. Uji validasi ini dilakukan dengan lembar penilaian secara langsung oleh siswa kelas 4 SDN Cilangkap. Berikut data yang di peroleh :

Tabel 3.1  
Produk yang diberikan menarik



Tabel 4.1

Produk power point interaktif ini mudah di akses

Data	%	Kualifikasi												
<p>Produk power point interaktif ini mudah di akses</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 4.1</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Nilai	1	4	2	2	3	6	4	13	5	3	66,4 2%	Baik
Kategori	Nilai													
1	4													
2	2													
3	6													
4	13													
5	3													

Tabel 5.1

Penyampaian materi melalui produk ini lebih mempermudah siswa

Data	%	Kualifikasi												
<p>Penyampaian materi melalui produk ini lebih mempermudah siswa</p> <table border="1"> <caption>Data for Tabel 5.1</caption> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Nilai	1	0	2	3	3	4	4	6	5	15	83,5 7%	Sangat baik
Kategori	Nilai													
1	0													
2	3													
3	4													
4	6													
5	15													

Tabel 6.1

Dengan adanya produk ini siswa lebih merasa tertarik untuk belajar

Data	%	Kualifikasi
<p>Dengan adanya produk ini siswa lebih merasa tertarik untuk belajar</p>	91,42%	Sangat baik

Tabel 7.1

Bahasa yang digunakan dalam produk ini dapat dipahami dengan mudah

Data	%	Kualifikasi
<p>Bahasa yang digunakan dalam produk ini dapat dipahami dengan mudah</p>	77,14%	Baik

Tabel 8.1

Dengan adanya produk ini dapat memudahkan siswa dalam belajar

Data	%	Kualifikasi
<p>Dengan adanya produk ini dapat memudahkan siswa dalam belajar</p>	88,57%	Sangat baik

Bersumber pada diatas, validasi oleh siswa sekolah dasar kelas 4 didapat rata-rata dari hasil survey mengenai power point interaktif materi meyakini kebenaran kisah Nabi Muhammad SAW adalah 81,9% termasuk ke dalam kategori “Sangat baik”.

## PEMBAHASAN

Power point merupakan software yang biasa digunakan untuk melakukan presentasi supaya lebih menarik, ringkas, dan gampang dipahami. Selain dari itu, power point juga bisa dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian diatas power point interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang menggunakan power point interaktif ini bisa menyajikan gambar, video, teks, dan suara yang dapat menunjang semua gaya belajar siswa.

Pendidik dituntut untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan interaktif, dengan menyajikan berbagai media pembelajaran yang mendukung semua gaya belajar siswa, seperti gambar, suara, teks, dan video, dan tentunya semuanya harus bisa meningkatkan prestasi individu dan motivasi belajar siswa.<sup>10</sup> Pembelajaran juga harus berlangsung menyenangkan dan tidak menekan pikiran siswa, sehingga pembelajaran akan efektif. Pendidikan juga diberikan bukan untuk sesaat tetapi juga membekali siswa akan kecakapan hidup. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memudahkan

<sup>10</sup> Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI. In *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach TARBAWY* (Vol. 4, Issue 1).

siswa dalam memahami apa yang disampaikan guru dan memenuhi semua gaya belajar siswa secara bersamaan.<sup>11</sup> Menurut Ginsburg dan Oppen dalam Yudithia, dkk mengemukakan bahwa peserta didik mampu berpikir fleksibel dan juga efektif dalam menghadapi persoalan yang bersifat rumit atau kompleks. Berdasarkan tujuan pendidikan, karakteristik manusia Indonesia yang ingin diwujudkan melalui proses pendidikan adalah manusia yang memiliki karakteristik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Adapun kelebihan dari media Powerpoint Interaktif yang dikemas secara sistematis yang membuat pendidik mudah dalam menggunakannya, mulai dari KD, kemudian menu yang menyediakan pilihan materi mana yang disajikan terlebih dahulu, bisa dimulai dengan teks ataupun video yang tersedia, sesuai apa yang dipilih oleh siswa. Kemudian juga terdapat kuis interaktif yang akan membangkitkan rasa kompetitif dalam diri siswa sehingga mereka akan menyimak materi dengan sungguh-sungguh, serta dapat memberikan edukasi kepada peserta didik sekolah dasar supaya mengenal dan memahami kebudayaan yang ada pada agama Islam.

Terlepas dari kelebihan Media Powerpoint Interaktif, tentunya tidak lepas juga dari kekurangan, kekurangan yang timbul disini adalah terbatasnya akses untuk menjalankan Powerpoint Interaktif, siswa yang tidak mempunyai smartphone atau komputer tidak bisa menjalankannya.

## **KESIMPULAN**

Media powerpoint interaktif pada dasarnya sangat menarik minat belajar peserta didik. Adanya media powerpoint interaktif ini dapat memfasilitasi semua gaya belajar anak, karena di dalam powerpoint interaktif ini terdapat video pembelajaran, materi bacaan serta kuis yang dapat melatih pemahaman peserta didik. Desain powerpoint interaktif ini dibuat semenarik mungkin dengan memaksimalkan animasi dan materi dengan sebaik-baiknya. Validasi produk media powerpoint interaktif ini dengan meminta respon kepada guru PAI dan peserta didik di sekolah dasar. Validasi mengenai powerpoint interaktif mencapai 95,55% yang terkategori sangat baik, berarti media powerpoint interaktif ini sangat layak digunakan dan menarik. Desain dan pengembangan media powerpoint interaktif ini memang masih belum bisa dikatakan sempurna. Tetapi, peneliti harap para guru dapat mengimplementasikan powerpoint interaktif pada setiap proses pembelajaran di kelas

---

<sup>11</sup> Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (n.d.). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mendapat arahan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan artikel ini. Dengan demikian, peneliti ingin mengucapkan banyak-banyak terimakasih pada kesempatan kali ini kepada : pendidik dan peserta didik kelas IV SDN Cilangkap yang telah bersedia meluangkan tenaga dan waktunya untuk mencoba produk dan melakukan validasi untuk kebutuhan analisis; serta semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustang, A., & Asrifan, A. (n.d.). *Masalah Pendidikan di Indonesia Oleh*.
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan Lagu “Malaikatku” Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549–4557. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2722>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Ege, B., Faisal, H., Studi Pendidikan Komputer, P., Persada Khatulistiwa Sintang, S., Studi Pendidikan Biologi, P., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point* (Vol. 1, Issue 1).
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Layyinah, L. (2017). Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI. In *Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based on Scientific Approach TARBAWY* (Vol. 4, Issue 1).
- Nursaadah SDN, N. (n.d.). *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar*. 2(1), 2022. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (n.d.). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.

- Patriamurti, Y. D., Salbilla, A. S., Bilqis, A., Khairunnisa, A. A., & Aeni, A. N. (2022). Penerapan VLOKEBI (Vlog Kebudayaan Islami) Untuk Memperkenalkan Tradisi Ngalaksa Pada Siswa SD Kelas V. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1398. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1114>
- Patriamurti, Y. D., Salbilla, A. S., Bilqis, A., Khairunnisa, A. A., & Aeni, A. N. (2022). Penerapan VLOKEBI (Vlog Kebudayaan Islami) Untuk Memperkenalkan Tradisi Ngalaksa Pada Siswa SD Kelas V. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1398. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i4.1114>