

Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif “Prophet Paths” Tentang Kisah Nabi Muhammad SAW pada Mata Pelajaran PAI Kelas III SD

Rani Nursyifa¹, Alya Nurjannah,² Ani Nur Aeni³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

Corresponding Author: raninursyifa09@upi.edu

Abstract

This study aims to develop learning media, namely Interactive Power Point by utilizing technology in the development process. The method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The instrument used in this research is a questionnaire, while the parties involved are media experts, material experts and 26 third grade elementary school students. Based on the assessment, the results of the assessment by media experts were 100% (Very Feasible), the assessment by media experts was 97% (Very Feasible), and the assessment based on student responses was 92% (Very Feasible). Therefore, this media is said to be very feasible to use in learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Power Point Interaktif dengan memanfaatkan teknologi di dalam proses pengembangannya. Adapun Metode yang digunakan ialah *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, sedangkan pihak yang terlibat adalah ahli media, ahli materi dan 26 siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan penilaian, diperoleh hasil penilaian oleh ahli media sebesar 100% (Sangat Layak), penilaian oleh ahli media sebesar 97% (Sangat Layak), dan penilaian berdasarkan respon siswa sebesar 92% (Sangat Layak). Oleh karena itu, media ini dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Article History:

Received: 2023-04-12

Reviewed: 2024-04-26

Published: 2024-06-30

Keywords:

Learning media, Power point, Interactive, Elementary School, Prophet Muhammad SAW

Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-04-12

Direview: 2024-04-26

Disetujui: 2024-06-30

Kata Kunci:

Media pembelajaran, Power Point, Interaktif, Sekolah Dasar, Nabi Muhammad SAW

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam kemajuan sebuah negara. Melalui pendidikan, potensi, harkat dan martabat seorang individu dapat dikembangkan dan ditingkatkan (Moto, 2019). Pendidikan tidak akan berjalan dengan efektif tanpa adanya proses pembelajaran, sedangkan

pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan yang terencana, berkaitan dengan informasi dan lingkungan dengan tujuan memberikan kemudahan kepada peserta didik ketika belajar. Lingkungan belajar meliputi tempat belajar mengajar berlangsung, pendekatan, metode, media, serta peralatan yang

dibutuhkan dalam memberikan informasi (Wahyuni et al., 2023).

Kualitas sebuah pendidikan akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keahlian atau kecakapan seseorang. Oleh karena itu, beberapa pihak terkait harus memberikan yang terbaik demi melahirkan insan-insan dengan kemampuan intelektual yang tinggi, keterampilan yang mumpuni, dan moralitas yang baik. Melalui sebuah pendidikan, manusia tidak hanya menerima transfer ilmu, tetapi akan terjadi proses pengembangan diri. Seiring berjalannya waktu, setiap jenjang pendidikan yang ditempuh seseorang akan menghantarkan ia pada sebuah puncak yang ingin dituju.

Demi memaksimalkan pembelajaran, sebuah media perlu dihadirkan, hal tersebut akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi belajar. Kreativitas seorang perancang pembelajaran perlu dimaksimalkan, karena media yang menarik hadir dari kreativitas yang tinggi, sehingga ketika transfer ilmu terjadi, materi dikemas dalam bentuk media yang menarik. Media dikemas dengan lebih menarik agar peserta didik lebih antusias, semangat, dan gembira saat melakukan kegiatan belajar mengajar, sehingga materi akan lebih mudah diserap, proses pembelajaran juga akan lebih menyenangkan, hal tersebut akan memberikan keuntungan bagi pendidik maupun peserta didik. Menurut Mailani & Almi (2020) Media merupakan alat yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, hal tersebut bertujuan untuk memberikan rangsangan, perasaan, dan perhatian serta keinginan atau minat agar terjadinya proses belajar.

Zahwa dan Syafi'i (2022) menyatakan bahwa Selama berlangsungnya proses pembelajaran, seharusnya peserta didik menemukan materi maupun poin penting yang menjadikan proses pembelajaran

berlangsung dengan lebih menyenangkan, menantang, meningkatkan semangat belajar, serta membuat pembelajaran terasa lebih interaktif dan mengundang inspiratif. Hal tersebut membuat peserta didik mampu untuk berpartisipasi aktif dengan pendidik maupun peserta didik lainnya, hal tersebut juga mendorong peserta didik agar mampu menuangkan pendapat dan menampilkan kreativitasnya sesuai keinginan dan bakat yang dimilikinya. Tidak berhenti sampai disitu, kegiatan pendidikan juga semestinya melibatkan berbagai pihak yang diimbangi dengan adanya perkembangan teknologi yang kian canggih demi tercapainya suasana yang diinginkan. Dengan demikian, situasi pembelajaran akan terasa lebih nyaman, menarik dan mudah dipahami. Hakikatnya belajar adalah kegiatan pengarah yang dilakukan demi tercapainya suatu tujuan tertentu dengan melakukan berbagai kegiatan melalui pengalaman yang diciptakan. Dalam kegiatan belajar mengajar, pengaplikasian bahan atau media ajar memiliki tujuan untuk membantu peserta didik agar mereka mampu menyerap materi pembelajaran.

Dewi dan Hilman (2019) menyatakan bahwa kini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami kemajuan yang signifikan, hal tersebut menyebabkan perubahan pesat dalam prestasi siswa dan inovasi pendidikan di banyak negara. Seorang pendidik dapat meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan TIK, dalam memberikan pengetahuan dan kemajuan kepada peserta didik. Segala jenis TIK memberikan bantuan yang cepat, efisien, efektif, dan tepat guna dalam penyebaran informasi. Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan telah memberikan perubahan yang signifikan dalam kegiatan belajar peserta didik melalui cara belajar yang diberikan oleh pendidik mereka dan juga manajemen sekolah yang

telah ada sebelumnya. TIK menyebabkan perubahan peran pendidik, pendidik tidak hanya berperan sebagai fasilitator tetapi juga sebagai teman belajar peserta didik karena pendidik dapat memberikan berbagai pilihan dan memberikan dorongan yang kuat agar peserta didiknya berhasil dalam belajar. Sebagai hasil dari bimbingan pendidik, pengalaman peserta didik juga mengalami perubahan, dari partisipasi pasif menjadi partisipasi aktif yang menghasilkan banyak manfaat dan pertukaran (berbagi) pengetahuan dan pengalaman menjadi partisipasi. Dalam disiplin ilmu lain, peserta didik juga dapat belajar secara mandiri, selama mereka bekerja secara kooperatif dengan peserta didik lain.

Widiara (2018) menyatakan bahwa selama ini Indonesia berupaya terus menerus agar pembelajaran yang inovatif mampu dirancang demi menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompetitif, era digital berdampak besar terhadap kesejahteraan manusia, sehingga mustahil bagi manusia untuk hidup tanpa teknologi, terutama di sektor pendidikan di Indonesia.

Pelibatan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat, ambisi, dan partisipasi siswa ketika proses belajar. Bahkan, ini bisa memberikan dampak psikologis positif pada peserta didik. Bahkan dapat memberikan manfaat psikologis bagi peserta didik. Disaat proses belajar-mengajar berlangsung, seorang pendidik sebaiknya senantiasa mencari cara baru atau melakukan inovasi demi menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dengan melakukan pengembangan bahan ajar sebagai media yang mampu dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Putra & Ishartiwi dalam Dwiqi et al., 2020). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat adalah salah satu langkah yang dilakukan demi meningkatkan kualitas

dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Seiring berjalannya waktu, pembelajaran seharusnya mengalami kemajuan dibandingkan era sebelumnya, dan salah kegiatan yang dapat diupayakan yaitu dengan memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Kini, teknologi telah adalah bagian dari kehidupan. Oleh sebab itu, media pembelajaran di Sekolah Dasar harus dimaksimalkan ataupun ditingkatkan, karena media merupakan bagian dari komponen penting dalam pembelajaran (Gandamana & Marisa, 2021)

Jika melihat perkembangan zaman dan karakter peserta didik yang lebih senang belajar dengan melibatkan audio dan visual, maka ini akan menjadi sebuah tuntutan dan tantangan tersendiri bagi pendidik. Akan tetapi, tidak semua pendidik dapat mengoperasikan teknologi, apalagi pendidik yang terbelang sudah senior tetapi masih menerapkan metode dulu seperti ceramah, bahkan media pembelajarannya pun terbelang konvensional (Aeni, Khulqi, et al., 2022)

Pembelajaran PAI di SD dalam pelaksanaannya membutuhkan peningkatan yang signifikan karena banyaknya pembelajaran yang bersifat konvensional, jika tidak dilakukan inovasi dalam pembelajaran maka akan berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang dirasa akan monoton. Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar kerap dilakukan dengan metode ceramah, sering kali hal itu membuat siswa mudah merasa bosan (Yusuf et al., 2022)

Pendidik seyogyanya melakukan upaya untuk melakukan inovasi terhadap pembelajaran PAI demi menciptakan pembelajaran yang menarik. Inovasi nyata perlu dilakukan. Para guru PAI mempunyai kedudukan terhormat, karena masyarakat

menaruh kepercayaan agar pendidik mampu menjadikan siswa sebagai pribadi yang bermoral (Aeni et al., 2023)

Penggunaan alat penunjang pembelajaran berbasis Power Point yang interaktif ini dirancang khusus untuk memberikan dukungan bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi siswa di kelas tiga Sekolah Dasar. Media Power Point ini mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dibuat dengan menyesuaikan kandungan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan begitu, peserta didik dapat berinteraksi terhadap materi tersebut melalui cara yang disesuaikan dengan tingkatan pemahaman mereka. Sebagai hasilnya, media ini akan menjadi salah satu sarana pembelajaran yang menarik efektif.

Sejauh ini, pendidik hanya memanfaatkan media power point untuk presentasi yang memiliki gaya presentasi tunggal dan statis, di mana peserta didik hanya dapat memahami apa yang pendidik jelaskan dan mengamati apa yang pendidik ilustrasikan di power point tanpa adanya interaksi atau interaksi dengan siswa selama di kelas. Namun, dalam power point, terdapat fitur-fitur seperti hyperlink dan suara yang bisa digunakan guna mewujudkan presentasi yang interaktif (Dewi dan Izzati, 2020)

Power point dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Akan tetapi, terkadang pemanfaatan power point ini hanya sampai media presentasi yang sifatnya satu arah (non interaktif). Kombinasi antara slide Power Point dan hyperlink dapat menciptakan presentasi yang interaktif antara peserta didik dan pendidik (Apriani et al., 2018). Salah satu perbedaan utama antara penelitian multimedia power point dengan penelitian sebelumnya adalah adanya wordwall di dalam media pembelajaran tersebut.

Tujuan dari pembelajaran multimedia interaktif adalah untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, materi disajikan melalui grafik, foto, video, dan animasi yang terdapat di dalam multimedia, hal ini ditujukan supaya siswa dapat terbantu dalam memahami materi yang mungkin sulit untuk mereka pahami. Melalui cara seperti ini, materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan lebih menarik.

Hadirnya sebuah media dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, terlebih jika media tersebut melibatkan peran teknologi, sebab dalam zaman kontemporer ini, perkembangan teknologi semakin kencang, kemajuan tersebut akan memberikan dampak yang signifikan jika mampu dimaksimalkan dengan baik. Untuk itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Power Point tentang ajaran Nabi Muhammad (saw) bagi siswa kelas tiga Sekolah Dasar. Dikembangkannya produk ini, diharapkan memberikan kebermanfaatan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan topik-topik yang berkaitan dengan ajaran Nabi Muhammad saw. secara jelas dan ringkas bagi para pendidik dan pengelola sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjadi panduan atau referensi bagi para peneliti dan pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif, khususnya di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Didalam sebuah penelitian, tentunya penggunaan sebuah metode yang tepat perlu digunakan demi kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Sebuah metode penelitian ialah representasi dari hasil penelitian yang telah dijalankan. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penelitian yang akan berlangsung, sehingga akan membantu kelancaran kegiatan penelitian

(Masrurroh et al., 2023). Dengan menggunakan metode yang sesuai atau tepat, maka nantinya akan memperoleh hasil penelitian dengan kualitas yang baik dan memiliki kebermanfaatan.

Peneliti memanfaatkan pendekatan Design and Development (D&D) dalam penelitian ini, metode ini digunakan demi mengatasi masalah yang dihadapi, dengan cara menciptakan solusi yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan tahapan proses pengembangan. Metode penelitian ini juga memuat tahapan uji coba produk. Proses pengembangan produk secara terencana dengan menggunakan sasaran empiris ketika menciptakan suatu produk. Hal ini menyiratkan bahwa kegiatan analisis, perancangan, pengembangan dan evaluasi adalah hal yang paling penting dalam metode D&D, hal tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan produk dengan nilai kebermanfaatan yang diberikan kepada banyak orang (Maulid et al., 2022 dalam Aeni et al., 2023)

Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE dengan pendekatan yang merujuk pada tahapan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap analisis, terdapat hal-hal yang dapat dilakukan ialah melakukan (1) analisis kebutuhan; (2) analisis lingkungan; (3) analisis materi pelajaran, Disisi lain, peneliti dapat melakukan analisis literature guna memperoleh gambaran mengenai model D&D yang telah ada demi mendapatkan pemahaman lebih mengenai konsep juga teori yang relevan menggunakan pengembangan metode yang digunakan.

2. Merancang (*Design*)

Dalam tahap perancangan, mulai dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran yang mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut: 1) menyusun media dengan mengkaji Capaian Pembelajaran demi menentukan materi yang akan digunakan yang berdasar pada fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, serta menyesuaikan alokasi terhadap waktu pembelajaran, indikator serta instrumen penilaian yang diberikan pada peserta didik, 2) melakukan rancangan terhadap scenario proses belajar mengajar melalui pendekatan pembelajaran, 3) Perencanaan awal pada perangkat pembelajaran dan berdasar pada Capaian Pembelajaran 4) Merancang materi

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, berisikan kegiatan merealisasikan rancangan produk yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini peneliti membuat dan memodifikasi media yang ingin dibuat. Sehingga pada tahapan ini akan menghasilkan produk yang utuh yang siap diimplementasikan menurut tujuan yang ingin dicapai.

4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, peneliti akan mengaplikasikan produk utuh yang sudah dibuat sebelumnya kepada target pengguna. Peneliti juga dapat memantau respon dan mengambil tindakan yang sesuai jika mendapati kekurangan ataupun kesalahan

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti dapat menilai tingkat efektivitas, efisiensi serta kelayakan. Kemudian, Peneliti dapat memberikan umpan balik demi meningkatkan kinerja. Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan demi memberikan nilai pada produk pengembangan yang telah dibuat.

Penelitian ini melibatkan beberapa pihak, termasuk satu ahli media, satu ahli materi, dan 26 siswa kelas III Sekolah Dasar. Media pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan skala Likert. Hasil dari data yang dikumpulkan melalui instrumen

tersebut berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Katergori kelayakan dinyatakan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan (Sumber: Suharsimi Arikunto, 2013: 35)

Penilaian	Kriteria Interpretasi
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk Power Point sehingga dapat digunakan secara fleksibel baik oleh guru maupun siswa. Media ini berisi materi dengan tema kebudayaan dalam perspektif islam pada Mata Pelajaran PAI di kelas III Sekolah Dasar. Fokus materi pembelajarannya adalah pada kisah Nabi Muhammad saw. yang meliputi kelahiran, masa kanak-kanak, hingga masa remaja Nabi Muhammad saw.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, diperoleh hasil yang menyatakan bahwa terdapat berbagai hal yang terjadi secara substansial pada subjek yang telah diteliti. Ketika peneliti melakukan uji coba terhadap peserta didik dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan, mereka menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga merancang dalam proses penyampaian materi dibuat menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik merasa semangat dalam proses belajarnya.

Dalam melakukan penelitian dengan memakai metodologi Design and Development (D&D) menggunakan model

ADDIE, terdapat tahapan-tahapan yang perlu dilakukan peneliti diantaranya yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan analisis terhadap beberapa hal yang menjadi langkah utama pengembangan media. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai hasil analisis yang diperoleh beberapa hasil analisis yang didapat diantaranya yaitu (1) analisis kebutuhan, peneliti dapat mempertimbangkan hal yang menjadi kebutuhan pembelajaran, tujuan dalam penelitian, sasaran, dan juga menganalisis audience/target, pembelajaran masih banyak pembelajaran yang kurang melibatkan peran ICT dalam pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif juga kurang dimaksimalkan; (2) analisis lingkungan, peneliti menemukan fasilitas yang dapat dimanfaatkan demi melaksanakan kegiatan uji coba produk dengan melibatkan media yang hendak dikembangkan. Beberapa fasilitas yang dapat digunakan diantaranya seperti speaker, dan LCD proyektor; (3) analisis materi pelajaran, dilakukan analisis pada muatan materi. Analisis menghasilkan Capaian Pembelajaran (CP). Materi yang digunakan adalah kisah Nabi Muhammad saw. dari mulai kelahiran, kemudian masa

kanak-kanak, hingga masa remaja Nabi Muhammad saw.

2. Desain (*Design*)

Pada tahapan ini mulai dibuat rancangan produk. Peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan demi menciptakan produk yang ingin dibuat. Aplikasi yang peneliti gunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi untuk membuat desain grafis, aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan grafis media sosial, presentasi, poster, dan dokumen ataupun konten visual yang lainnya. Selain itu, canva menampilkan contoh-contoh desain lainnya untuk dimanfaatkan. Oleh karena itu, canva juga dapat disebut sebagai platform atau alat desain grafis yang dapat mendukung pengguna agar dapat membuat berbagai jenis desain kreatif dengan mudah.

Pengembangan power point interaktif "Prophet Paths" berbasis pembelajaran menyenangkan ini dirancang dan disajikan secara jelas, ringkas, dan menarik dengan tujuan untuk meningkatkan semangat dan daya tarik para peserta didik mengenai materi yang diajarkan tentang kebudayaan dalam perspektif islam dalam proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan dirancang

dengan mulai mengumpulkan bahan bacaan, merancang kuis, games dan mengumpulkan bahan pendukung seperti elemen, animasi, suara, hingga video.

3. Pengembangan (*Development*)

Tiba dimana rancangan produk yang sudah dirancang sebelumnya dibuat dalam bentuk nyata. Sehingga ini merupakan tahapan dalam pembuatan produk. Desain produk dibuat atau dirancang dalam aplikasi Canva dengan melibatkan sumber dukungan lain seperti wordwall untuk membuat games, elemen yang sudah dikumpulkan pada tahapan desain dirancang menjadi sebuah produk yang utuh. Produk yang dikembangkan menghasilkan beberapa keunggulan, diantaranya seperti memiliki tampilan desain yang menarik, kesesuaian bahasa yang digunakan, kebermanfaatan dalam proses pembelajaran, muatan materi yang tepat, dan penyajian produk yang menarik dan mampu merangsang aktivitas peserta didik. Kemudian, Dari segi pengimplementasian, media pembelajaran ini akan menghemat waktu namun tetap memperhatikan efektivitas pembelajaran, berikut beberapa tampilan produk:



Gambar 1. Tampilan Awal Media



Gambar 2. Tampilan Menu

Tampilan pada bagian awal berupa judul yang dipilih oleh peneliti untuk media pembelajaran ini. Di pojok kanan bawah terdapat icon menu yang mana ketika diklik maka akan langsung berpindah pada slide menu. Pada bagian menu, disajikan beberapa

pilihan diantaranya ialah icon CP dan tujuan pembelajaran, apersepsi, materi, kuis, games, dan referensi. Letak interaktifnya terdapat pada saat salah satu icon di klik maka akan otomatis berpindah sesuai dengan keterangan yang dituliskan pada icon tersebut.



Gambar 3. Tampilan Materi Bagian Isi



Gambar 4. Tampilan Kuis

Bagian isi memuat semua materi yang disajikan dalam satu jalur menyerupai peta yang mana ketika peserta didik mengklik salah satu icon lokasi yang berwarna merah maka akan muncul materi bacaan. Selain peserta didik dapat membaca materi secara manual, materi juga dikemas dalam bentuk

audio. Lalu, pada bagian isi juga terdapat kuis yang terdiri dari sepuluh pertanyaan yang dapat dipilih secara acak oleh peserta didik. Aktivitas interaktifnya terletak ketika peserta didik mengklik salah satu dari pilihan yang disajikan, maka slide akan otomatis berpindah pada pernyataan benar atau salah.



Gambar 5. Tampilan Pengembang



Gambar 6. Tampilan Referensi

Pada bagian penutup, terdapat profil dari para pengembang media pembelajaran power point interaktif ini. Selain itu, disertakan juga referensi dari seluruh materi yang disajikan dalam power point interaktif tersebut.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melewati tahap perancangan dan pembuatan produk, dihasilkan lah sebuah produk berupa media pembelajaran Powerpoint Interaktif dengan judul "Prophet Paths" yang berarti jalur nabi. Sesuai dengan namanya, isi power point interaktif ini merupakan sajian mengenai kisah Nabi Muhammad saw. mulai dari kelahirannya, masa kanak-kanak, hingga masa remajanya yang dikemas secara menarik membentuk sebuah jalur seperti dalam peta. Hal ini dilakukan dapat menambah minat serta semangat belajar peserta didik.

SD Negeri Padasuka I yang bertepatan di Desa Padasuka, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang menjadi tempat yang dipilih peneliti untuk melangsungkan uji coba produk pada tanggal 16 Maret 2024. Subjek yang terlibat untuk melakukan uji coba produk melibatkan 26 orang peserta didik kelas III.

Setelah pembuatan produk selesai, selanjutnya akan dilakukan peninjauan dan validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum produk diujicobakan kepada peserta didik, hal tersebut ditujukan untuk melihat juga menilai tingkat kelayakan dari produk yang sudah dikembagkan, selanjutnya dilakukan uji coba kepada 26 siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan penilaian tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Kegunaan	100	Sangat Layak
Tampilan	100	Sangat Layak
Bahasa	100	Sangat Layak
Rata-rata	100	Sangat Layak

Penilaian yang diberikan oleh ahli media terhadap media yang dikembangkan mendapatkan hasil yang sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 100% (sangat

layak). Kelayakan diukur berdasarkan tiga indikator, yaitu indikator kegunaan, tampilan dan bahasa.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Muatan Materi	95	Sangat Layak
Penyajian	97	Sangat Layak
Manfaat	100	Sangat Layak
Rata-rata	97	Sangat Layak

Berdasarkan data yang diperoleh, penilaian yang diberikan terhadap media memperoleh penilaian dengan persentase sebesar 97% menandakan kualifikasi yang

sangat layak, penilaian didasarkan atas tiga indikator yakni indikator muatan materi, penyajian, dan manfaat.

Tabel 4. Respon Siswa

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Materi	91	Sangat Layak
Media Pembelajaran	93	Sangat Layak
Rata-rata	92	Sangat Layak

Data pada tabel 4 menyatakan hasil dari angket respon siswa, lembar angket yang diberikan terdiri dari dua indikator, yakni indikator materi dan media pembelajaran. Pada indikator materi, berfokus pada penilaian apakah media tersebut memberikan kemudahan dalam memahami materi, apakah bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti, kesesuaian soal kuis, dan kejelasan butir pertanyaan, serta kemampuan media dalam membantu proses belajar. Disisi lain, Indikator media pembelajaran berfokus pada kemenarikan warna, elemen, dan animasi, alur dan cara bermain, serta

efektifitas media dari segi kualitas maupun tingkat kepuasan siswa.

Hasil penilaian yang diperoleh terhadap segi materi dan media pembelajaran memperoleh hasil yang tergolong sangat baik, penilaian mendapatkan perolehan persentase sebesar 92%. Terlihat antusias siswa ketika melakukan pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran ini.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi menjadi tahapan terakhir dalam metode ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan. Menurut Azzahra dan Fitria (2021) apabila ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)

semakin berkembang, maka akan berpengaruh terhadap perubahan zaman yang semakin berkembang, hal tersebut juga memberikan pengaruh yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Upaya-upaya dan pembaharuan dilakukan dengan memanfaatkan peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran. IPTEK berpengaruh terhadap efisiensi kegiatan pembelajaran karena kemudahan dalam pengaplikasian media dalam pembelajaran.

Dengan media pembelajaran Power point Interaktif yang telah dikembangkan, mengisyaratkan bahwa dengan menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi akan memberikan kemudahan kegiatan belajar antara pendidik dan peserta didik karena guru akan memberikan kesan menarik dalam proses belajar, hal itu akan memudahkan siswa dalam mencerna materi. Jika pelajaran PAI hanya disampaikan dengan cara konvensional seperti ceramah serta hafalan, dengan begitu hal tersebut akan membosankan dan berdampak pada kurangnya minat peserta didik. Hadirnya sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran PAI dapat dikemas dalam bentuk media pembelajaran maupun proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet (Aeni, Djuanda, et al., 2022).

Secara keseluruhan, adanya kolaborasi yang efektif antara pendidik dengan peserta didik merupakan faktor pendukung yang paling penting dalam mengimplementasikan suatu media pembelajaran yang dikembangkan (Purnama & Pramudiani, 2024). Dengan begitu, hal tersebut mampu menciptakan keterlibatan aktif para peserta didik ketika melakukan proses pembelajaran. Sementara, dengan hadirnya penggunaan media power point interaktif tersebut dapat memicu keinginan

dan rasa semangat siswa untuk belajar. Hal tersebut menjadi nilai tambah pada media pembelajaran power point interaktif "Prophet Paths" dalam memberikan inspirasi kepada para pendidik untuk mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi dan multimedia yang terus mengalami perkembangan di era yang semakin maju seperti saat ini. Dengan demikian, pengembangan kompetensi pendidik akan semakin mengalami peningkatan sejalan dengan kesadaran pendidik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk kepentingan proses pendidikan. Melalui power point interaktif "Prophet Paths" ini, gambaran mengenai materi yang diajarkan dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik, sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran bagi para peserta didik. Hasil yang didapatkan dari penilaian angket oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran Power point "Prophet Paths" mempunyai kualitas yang sangat baik. Media pembelajaran ini dikatakan sangat layak untuk diaplikasikan demi keperluan pembelajaran

Peneliti mengharapkan dengan semakin banyaknya inovasi dalam pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, sumber belajar, dan alat-alat pendukung lainnya yang dapat memperbarui serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik di sekolah. Hal tersebut menjadi tanggung jawab pendidik dan calon pendidik di masa depan untuk terus mengembangkan kompetensi mereka dalam menyediakan fasilitas-fasilitas tersebut. Selain itu, hal ini juga menjadi harapan besar bagi para peneliti untuk penelitian selanjutnya agar melakukan penelitian yang dapat memberikan kontribusi signifikan demi meningkatkan mutu dan kualitas dari pendidikan di Indonesia.

SIMPULAN

Di era saat ini, peran teknologi terhadap dunia pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap efektifitas dan efisiensi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Media Pembelajaran Power Point Interaktif ini dirancang dengan melibatkan teknologi. Melalui metode penelitian Design and Development (D&D) dan model ADDIE, yang mana model ini melalui tahapan-tahapan pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Produk yang dikembangkan dibuat dengan aplikasi Canva dan sumber-sumber pendukung lainnya, nilai interaktif dari media ini juga berhasil didapatkan. Sehingga, terlihat aktivitas siswa yang aktif dan antusias ketika melakukan pembelajaran dengan melibatkan produk yang telah dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif “Prophet paths” dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek demi menghasilkan media yang baik dan memiliki kebermanfaatan. Berdasarkan hasil penilaian, media ini memperoleh hasil yang sangat baik. Penilaian media didapatkan dari penilaian yang diberikan oleh satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan 26 siswa kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan penilaian oleh ahli media didapatkan perolehan nilai dengan persentase sebesar 100% (Sangat Layak), penilaian oleh ahli materi dengan persentase sebesar 97% (Sangat Layak), dan hasil respon siswa dengan persentase 92% (Sangat Layak). Berdasarkan data penilaian yang didapatkan, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dikatakan sangat layak untuk diaplikasikan didalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Aeni, A. N., & Ariefin, M. R. (2023).

Pengembangan E-Book KITANA (Kisah Keteladanan Nabi) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. 7(20), 194–208.

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., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>

Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 222–236. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexJIPPSDDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>

Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika paka Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>

- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadhilla Imanda Azzahra, Y. F. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADUKELAS IV SEKOLAH DASAR. SEJ (School Education Journal) Vol. 11 No. 3 Desember 2021. 11(3).*
- Gandamana, A., & Marisa, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 213. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i3.29585>
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 19. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v10i1.19283>
- Masrurroh, N. N., Ayu Aulia, A. A., Sari, W., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam kepada Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 876. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Pembelajaran, D., Islam, A., Sd, K., & Monika, T. S. (2022). *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol . 6 , No . 3 , Juli - September 2022. 6(3), 739–753.* <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1065>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Wahyuni, S., Surikno, H., Latifah, N., & As Sayfullooh, I. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Komik Strip Berbalon Kata Tidak Lengkap Bagi Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 121. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i1.43766>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>