Jurnal Inovasi Pendidikan, **Vol 6, No. 3**
https://journalversa.com/s/index.php/jip **Agustus 2024**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS POWERPOIN UNTUK MENINGKATKAN BELAJAR SISWA DI SDN 008 SEBERANG PANTAI

Mainiwati[1], Risnawati[2], Miftahir Rizqa[3]
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Email: watimaini11@gmail.com[1], risnawati@uin-suska.ac.id[2], miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id[3]

Abstrak: Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 008 Seberang Pantai. Metodologi penelitian dan pengembangan mengikuti model empat tahap Thiagarajan et al., dengan Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tahap pertama menetapkan kebutuhan instruksional, tahap kedua merancang model instruksional prototipikal, dan tahap ketiga mengembangkan dan menguji media pembelajaran. Uji keefektifan media dilakukan untuk menilai seberapa baik media tersebut meningkatkan hasil belajar siswa, dengan hasil yang dinyatakan dalam kriteria N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perilaku terpuji, khususnya kisah tobatnya Nabi Adam a.s. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini mendapat penilaian yang baik dari berbagai aspek, termasuk isi materi, desain, dan pemrograman. Dari pengujian keefektifan media pembelajaran, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi PAI dari pre-test hingga post-test, dengan semua siswa yang sebelumnya tidak tuntas berhasil meningkatkan hasil belajar mereka menjadi tuntas. Kesimpulannya, media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat sekolah dasar.
Kata Kunci: Belajar, Media Pembelajaran PAI, Powerpoin, Siswa.

Abstract: *The main aim of this research is to develop and test the effectiveness of PowerPoint-based learning media in improving student learning outcomes in PAI subjects at SDN 008 Seberang Pantai. The research and development methodology follows Thiagarajan et al.'s four-stage model, with Define, Design, Develop, and Disseminate. The first stage determines instructional needs, the second stage designs a prototypical instructional model, and the third stage develops and tests learning media. Media effectiveness tests are carried out to assess how well the media improves student learning outcomes, with the results expressed in the N-Gain Score criteria. The research results show that the use of interactive PowerPoint-based learning media is effective in increasing students' understanding of the material on commendable behavior, especially the story of the repentance of Prophet Adam (AS). Validation from experts shows that this media has received good assessments from various aspects, including material content, design and programming. From testing the effectiveness of learning media, there was a significant increase in understanding PAI material from pre-test to post-test, with all students who were previously incomplete managed to improve their learning results to complete. In conclusion, this interactive PowerPoint learning media can be an effective alternative for improving the quality of PAI learning at the elementary school level.*
Keywords: *Learning, PAI Learning Media, Powerpoint, Students.*

PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya zaman, kurikulum di Indonesia menghadapi berbagai tantangan (Suhandi & Robi'ah, 2022; Utami, 2020). Salah satunya adalah kesenjangan antara kurikulum yang ada dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa (Liriwati, 2023). Kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran tematik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi tantangan utama. Selain itu, penerapan Kurikulum 2013 masih memerlukan peningkatan dalam hal pengembangan guru yang profesional dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan di era digital ini. Tantangan lainnya termasuk kesenjangan dalam ketersediaan sumber daya dan kurangnya keterampilan khusus dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidikan harus terus beradaptasi dan mengembangkan strategi yang sesuai dengan tuntutan zaman untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya.

Urgensi kurikulum terletak pada perannya sebagai panduan dalam proses pendidikan yang membentuk arah dan tujuan pembelajaran di sekolah (Kuswanto, 2014; Wahid, 2018). Dalam kurikulum, media memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang variatif dan mendukung, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Media pembelajaran membantu memperluas cakupan materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Melalui integrasi media dalam pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mereka, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Dwiyogo, 2022; Fathoni, 2023). Oleh karena itu, hubungan antara kurikulum, media, dan pembelajaran menjadi sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran. Ini bisa berupa alat, bahan, atau situasi yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa (Mashuri, 2019; Riyana, 2012). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada siswa.

Adopsi teknologi modern seperti Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran mencerminkan evolusi kurikulum pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman (Muthoharoh, 2019; Sari et al., 2020). Kurikulum yang mengadopsi teknologi tersebut akan memanfaatkan alat presentasi seperti PowerPoint untuk menyajikan materi pembelajaran

secara lebih visual, interaktif, dan menarik bagi siswa. PowerPoint memungkinkan penggunaan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, yang dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan adopsi teknologi ini, kurikulum dapat menjadi lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital ini, meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Microsoft PowerPoint, sebuah perangkat lunak presentasi yang luas digunakan, telah menjadi tulang punggung dalam berbagai aktivitas presentasi di seluruh dunia. Perangkat lunak ini, diciptakan oleh Robert Gaskins dan Dennis Austin pada awalnya sebagai "Presenter," sebelum diakuisisi oleh Microsoft pada tahun 1987 (Daniel, n.d.). Dalam perkembangannya, PowerPoint telah menjadi bagian tak terpisahkan dari paket Microsoft Office. Kemudahan penggunaan, antarmuka intuitif, dan beragam fitur membuat PowerPoint menjadi pilihan utama bagi pengguna dalam membuat presentasi yang menarik dan interaktif. Dengan PowerPoint, pengguna dapat dengan mudah menyusun slide, menambahkan teks, gambar, video, dan audio, serta menerapkan efek animasi dan transisi. Selain itu, fitur kolaborasi dan kemampuan berbagi presentasi secara online memperluas jangkauan dan fleksibilitas penggunaan PowerPoint dalam berbagai bidang, mulai dari bisnis hingga pendidikan. Sebagai alat yang serbaguna dan efektif, PowerPoint terus menjadi salah satu pilihan utama dalam menyajikan informasi, ide, dan konsep di berbagai konteks profesional dan akademis.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 008 Seberang Pantai menghadapi tantangan signifikan terkait dengan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian oleh Sya'ada & Turistiani (2021), hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60,37 (Sya'ada & Turistiani, 2021). Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi PAI masih berada di bawah standar yang diharapkan, yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Situasi ini menggambarkan bahwa pendekatan konvensional dalam pembelajaran PAI tidak cukup efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, penelitian oleh Rahmadiska (2022) mengungkapkan kelemahan utama dalam pembelajaran PAI adalah kecenderungan guru untuk menggunakan metode konvensional yang dominan berupa ceramah dan penjelasan (Rahmadiska, 2022). Metode ini cenderung membatasi diskusi dan kreativitas dalam pendekatan pembelajaran. Akibatnya, variasi dalam metode pengajaran sangat terbatas, yang berkontribusi terhadap rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini

menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi, yang pada gilirannya mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap materi PAI. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Media ini memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran PAI dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta mengatasi keterbatasan yang ada dalam metode pengajaran konvensional.

Beberapa karya sepadan yaitu Suryaningsih, (2022) bahwa pengembangan media pembelajaran Microsoft PowerPoint terintegrasi audio visual untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas menghasilkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa (Suryaningsih, 2022). Indriarti et al., (2023) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 2 Depok memiliki dampak positif dan responsif terhadap pemahaman siswa kelas satu, dengan materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui penggunaan video dan gambar (Indriarti et al., 2023).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang dirancang khusus untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 008 Seberang Pantai, yang menggabungkan elemen visual, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan inovatif dalam penggunaan teknologi PowerPoint untuk mengatasi kelemahan metode pengajaran konvensional, yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa.

Terdapat gap signifikan dalam metode pengajaran PAI di sekolah dasar yang saat ini masih banyak mengandalkan metode ceramah konvensional yang kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Meskipun sudah ada penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan elemen multimedia dalam konteks PAI di sekolah dasar.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN 008 Seberang Pantai.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian dan pengembangan yang diterapkan dalam studi ini mengikuti model empat tahap yang diusulkan oleh Thiagarajan et al., yang terdiri dari tahap-tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate (Gazali & Nahdatain, 2019; Mahsunah & Shobah, 2022; Winarni, 2021). Pendekatan yang terstruktur ini memastikan pengembangan dan validasi media pembelajaran secara sistematis, sehingga menjamin efektivitas dan keandalannya dalam konteks pendidikan.

Pada tahap pertama, kebutuhan instruksional didefinisikan dengan jelas. Ini melibatkan identifikasi kebutuhan spesifik dan kesenjangan dalam metode pengajaran saat ini untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 008 Seberang Pantai. Masalah utama yang diidentifikasi adalah ketergantungan yang tinggi pada metode pengajaran konvensional seperti ceramah, yang sering kali menghasilkan keterlibatan dan pemahaman siswa yang rendah. Tujuannya adalah mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yang dapat secara efektif mengatasi masalah ini dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Tahap kedua melibatkan perancangan model instruksional prototipikal. Fokusnya adalah pada pembuatan presentasi PowerPoint yang kaya media yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Desain ini bertujuan untuk membuat konsep abstrak dalam PAI menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Model prototipikal dirancang dengan cermat agar sesuai dengan tujuan instruksional dan untuk memenuhi beragam gaya belajar siswa.

Pada tahap ketiga, model instruksional dikembangkan dan diuji secara ketat untuk keandalan dan efektivitasnya. Ini melibatkan implementasi awal media pembelajaran berbasis PowerPoint di lingkungan kelas, diikuti oleh pengumpulan data melalui angket dan wawancara dengan guru dan siswa. Proses pengumpulan data menggunakan skala Likert untuk mengukur efektivitas media. Umpan balik yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk data ulasan dan analisis statistik deskriptif untuk data angket.

Pengumpulan data merupakan komponen kritis dari tahap ini. Angket dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan umpan balik yang komprehensif dari guru dan siswa mengenai kegunaan dan dampak media pembelajaran. Data angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif, khususnya analisis berbasis persentase, untuk mengkuantifikasi respons.

Data wawancara dianalisis secara kualitatif untuk memberikan wawasan lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi para peserta.

Tahap penganalisisan data meliputi tahap pengujian validasi oleh tim ahli pembelajaran, pengujian kevalidan media pembelajan power point, pengujian peingkatan hasil belajar siswa, dan pengujian keefektifan media pembelajaran PAI berbasis Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Seberang Pantai.

a. Uji Validasi Tim Ahli Media Pembelajaran

Untuk menentukan validitas media pembelajaran yang dikembangkan, serangkaian kriteria kualitatif ditetapkan. Kriteria ini membantu dalam menilai apakah media memenuhi standar pendidikan yang diinginkan dan layak digunakan di kelas. Proses evaluasi melibatkan pemberian skor pada media berdasarkan berbagai parameter, dengan hasil yang dikategorikan menurut kriteria validitas yang telah ditentukan. Proses validasi yang ketat ini memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya inovatif tetapi juga secara pedagogis dapat dipertanggungjawabkan.

Rumus skala likert:

$$V = {}_{N}\Sigma X \text{ x } 100\%$$

Tabel. 1 skala perhitungan validasi ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

b. Uji Validitas Media Pembelajaran

Tabel. 2 Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

Tahap selanjutnya melibatkan penyebaran model instruksional yang divalidasi. Langkah ini memastikan bahwa media yang dikembangkan dibagikan kepada audiens yang lebih luas,

termasuk sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Proses penyebaran meliputi presentasi temuan di konferensi pendidikan, publikasi hasil di jurnal akademik, dan penyelenggaraan loka karya bagi guru tentang cara efektif.

c. Uji Peningkatan Hasil Belajar

Uji peningkatan hasil belajar adalah suatu proses evaluasi yang dilakukan untuk menilai sejauh mana siswa telah meningkatkan pemahaman dan pencapaian mereka setelah mengikuti suatu program pembelajaran atau intervensi tertentu. Uji ini biasanya dilakukan dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan program atau intervensi tersebut.

Rumus penilaian untuk mengukur peningkatan hasil belajar dapat dinyatakan sebagai berikut:

Peningkatan=(Nilaisesudahpembelajaran−Nilaisebelumpembelajaran)×100%

Kriteria ketuntasan belajar biasanya ditetapkan sebelumnya, misalnya 75. Artinya, untuk dianggap telah mencapai ketuntasan belajar, peningkatan nilai setelah pembelajaran harus mencapai atau melebihi angka 75%.

d. Uji Kefektifan Media Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar

Proses uji keefektifan biasanya melibatkan dua kelompok siswa: kelompok yang menggunakan media pembelajaran dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Selanjutnya, kedua kelompok tersebut akan diuji pada materi yang sama, dan hasilnya akan dibandingkan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam pemahaman dan pencapaian antara kedua kelompok.

Hasil dari uji keefektifan media pembelajaran akan memberikan informasi berharga kepada para pengajar dan pengembang kurikulum tentang keefektifan dan kegunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Evaluasi ini juga dapat digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian pada media pembelajaran yang telah ada agar lebih efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

Rumus N-Gain = $\frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Ideal - Nilai\ Pretest}$

Tabel. 2 Kriteria N-Gain

Penilaian	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Peningkatan Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Peningkatan Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Define instructional requirements

Pada tahap awal, dilakukan analisis RPP. RPP untuk materi perilaku terpuji dengan sub pokok kisah Nabi Adam a.s. bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya menyesali kesalahan. Tujuan pembelajaran yang diidentifikasi meliputi:

a. Mampu menyebutkan arti tobat dengan benar.
b. Mampu menyebutkan syarat-syarat tobat dengan benar.
c. Mampu mencontohkan perilaku tobat Nabi Adam a.s. dengan benar.
d. Dapat menunjukkan sikap menyesal dan berjanji untuk tidak mengulangi kesalahan.
e. Membiasakan diri untuk memohon ampun kepada Allah dengan hati yang tulus.
f. Menunjukkan perilaku baik seperti mengakui kesalahan dan tidak putus asa dalam memohon ampun.
g. Membentuk karakter siswa yang religius, bertanggung jawab, mandiri, dan memiliki integritas.

Materi dengan fokus pada kisah tobatnya Nabi Adam a.s.:

a. Kisah Tobatnya Nabi Adam a.s.
   - Menyesali dosa
   - Memohon ampun
   - Allah menerima tobatnya

b. Pengertian Tobat
   - kembali
   - memenuhi syarat tobat

c. Perilaku Nabi Adam a.s. Setelah Tobat

- Berjanji tidak mengulangi
- Mengakui kesalahan.
- Memohon ampun kepada Allah
- Tidak putus asa

Beberapa kesulitan siswa:

a. Kurangnya minat siswa ketika membaca buku
b. Kesulitan memahami pelajaran.

Untuk mengatasi masalah ini, disarankan penggunaan PowerPoint interaktif sebagai media penunjang dalam pembelajaran. PowerPoint ini akan dilengkapi dengan video dan gambar ilustratif yang membantu siswa lebih mudah memahami konsep tobat melalui kisah Nabi Adam a.s. Media ini juga dirancang agar menarik dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang membutuhkan stimulasi visual dan audio.

Dengan menggunakan PowerPoint interaktif, Tobatnya Nabi Adam a.s. menjadi contoh yang baik bagi siswa tentang bagaimana mengakui kesalahan, memohon ampun, dan berjanji untuk tidak mengulangi kesalahan tersebut. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik siswa tetapi juga membentuk karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai agama.

2. Design prototypical instructional model

Media pembelajaran ini dirancang untuk materi perilaku terpuji dengan sub pokok kisah Nabi Adam a.s.

a. Pembuka

- Halaman Sampul: Halaman ini mencakup judul presentasi dan gambar ilustratif yang relevan dengan materi kisah Nabi Adam a.s. yang menunjukkan adegan terkait tobat.
- Doa Sebelum Belajar: Slide yang mengajak siswa untuk memulai pelajaran dengan doa, membiasakan mereka untuk selalu memohon berkah sebelum memulai aktivitas.
- Menu dan Petunjuk Penggunaan PowerPoint Interaktif: Slide ini memberikan panduan kepada siswa tentang bagaimana menggunakan PowerPoint ini. Menu interaktif memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai bagian materi dengan mudah.

b. Bagian Inti

- Materi: Slide ini menyajikan kisah Nabi Adam a.s., dimulai dengan penjelasan mengenai dosa yang dilakukan, penyesalan, permohonan ampun, dan penerimaan tobat oleh Allah. Penggunaan video, animasi, dan gambar ilustratif untuk memudahkan pemahaman siswa.
- Evaluasi Hasil Belajar (Ayo Berlatih): Slide ini berisi lima soal latihan. Soal-soal ini dirancang untuk memastikan siswa dapat mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

c. Bagian Penutup

- Rangkuman: Slide yang merangkum poin-poin penting dari materi, mengingatkan siswa tentang pelajaran yang telah mereka pelajari tentang kisah Nabi Adam a.s. dan pentingnya tobat.
- Halaman Penutup: Slide terakhir yang mengakhiri presentasi dengan ajakan untuk selalu menerapkan pelajaran yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Slide ini juga bisa menyertakan pesan motivasi atau doa penutup.

➢ Pengujian Validasi Tim ahli

Tinjauan dari para ahli sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi standar yang diinginkan. Para ahli akan memberikan umpan balik terkait:

a. Validasi Isi/Materi Pelajaran PAI kelas IV SDN 008 Seberang Pantai

Tabel Validasi Isi/Materi Pelajaran PAI

No	Indikator Uji Isi Mata Pelajaran	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian isi materi dengan Standar kompetensi	4	Baik
2	Ketepatan materi/isi dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian indikator yang disusun berdasarkan kompetensi dasar	4	Baik
4	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik
5	Kecakupan materi	3	Cukup Baik
6	Kejelasan materi/konsep	4	Baik
7	Urutan materi	3	Cukup Baik
8	Pemberian latihan	4	Baik
9	Keseimbangan materi dengan soal ujian	3	Cukup Baik

10	Kesesuaian latihan dengan kompetensi dasar dan indikator	5	Sangat Baik
11	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep, materi, dan latihan soal	4	Baik
12	Keseimbangan materi dengan soal latihan	4	Baik
13	Penggunaan bahasa dalam menjelaskan konsep	3	Cukup Baik
Jumlah		51	
Rata-Rata		3,92	
VKriteria		Cukup Baik	

Sumber: Data dioalah (2024)

Berdasarkan hasil validasi isi/materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan, terdapat beberapa aspek yang dinilai untuk menilai kevalidan isi dan materi pelajaran tersebut. Kesesuaian isi materi dengan standar kompetensi mendapat skor 4, yang menunjukkan penilaian "Baik". Hal ini mengindikasikan bahwa materi PAI sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan. Selanjutnya, ketepatan materi/isi dengan kompetensi dasar mendapat skor 5, menunjukkan penilaian "Sangat Baik". Ini menandakan bahwa materi PAI sangat tepat sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Sementara itu, kesesuaian materi dengan indikator mendapat skor 5, menunjukkan penilaian "Sangat Baik". Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang dinilai cukup baik atau cukup baik, seperti kecakupan materi. Namun, secara keseluruhan, rata-rata skor validasi isi/materi pelajaran PAI adalah 3,92, yang masih masuk dalam kriteria "Cukup Baik". Dalam konteks ini, kriteria "Cukup Baik" menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa aspek yang dinilai baik atau sangat baik, terdapat juga beberapa aspek yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan validitas isi dan materi pelajaran PAI secara keseluruhan. Perlu penyesuaian agar materi pelajaran PAI dapat mencapai tingkat kevalidan yang lebih optimal.

b. Validasi Tampilan Desain Power Point kelas IV SDN 008 Seberang Pantai

Tabel Validasi Tampilan Desain Power Point

No	Indikator Uji Tampilan Desain Power Point	Skor	Kriteria
1	Kejelasan sasaran target (target audience)	4	Baik
2	Penempatan gambar	4	Baik
3	Keterbacaan teks	5	Sangat Baik
4	Penggunaan bahasa petunjuk pemilihan menu	5	Sangat Baik
5	Pemilihan jenis dan ukuran font	5	Sangat Baik
6	Pemilihan warna dan komposisinya	5	Sangat Baik
7	Pemilihan gambar	4	Baik

8	Desain slide	5	Sangat Baik
9	Pemilihan background	5	Sangat Baik
10	Komposisi setiap slide	4	Baik
11	Konsistensi penyajian	5	Sangat Baik
Jumlah		51	
Rata-Rata		4,64	
Kriteria		Sangat Baik	

Sumber: Data dioalah (2024)

Tabel validasi tampilan desain PowerPoint untuk kelas IV SDN 008 Seberang Pantai menunjukkan hasil evaluasi terhadap beberapa indikator kualitas desain presentasi. Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa evaluasi dilakukan terhadap sejumlah 11 indikator yang mencakup berbagai aspek. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas indikator menunjukkan skor yang sangat baik atau baik, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 4,64, yang masuk ke dalam kriteria "Sangat Baik". Beberapa aspek yang mendapat penilaian sangat baik antara lain keterbacaan teks, penggunaan bahasa petunjuk pemilihan menu, pemilihan jenis dan ukuran font, pemilihan warna dan komposisinya, desain slide, pemilihan background, dan konsistensi penyajian.

Hasil evaluasi ini memberikan gambaran bahwa desain PowerPoint untuk kelas IV SDN 008 Seberang Pantai telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dalam hal presentasi visual. Penilaian ini memberikan dukungan positif terhadap efektivitas presentasi dalam menyampaikan informasi kepada audiens.

c. Validasi Pemrograman Power Point kelas IV SDN 008 Seberang Pantai

Tabel Validasi Pemrograman Power Point

No	Indikator Uji Pemrograman Power Point	Skor	Kriteria
1	Interaksi	3	Cukup Baik
2	Navigasi	4	Baik
3	Konsistensi button	4	Baik
4	Petunjuk penggunaan program	5	Sangat Baik
5	Pengaturan animasi	5	Sangat Baik
6	Kemudahan Penggunaan	5	Sangat Baik
Jumlah		26	
Rata-Rata		4,33	
Kriteria		Baik	

Sumber: Data dioalah (2024)

Berdasarkan hasil validasi pemrograman PowerPoint untuk kelas IV SDN 008 Seberang Pantai, terdapat enam indikator yang dievaluasi. Indikator tersebut meliputi interaksi, navigasi, konsistensi tombol, petunjuk penggunaan program, pengaturan animasi, dan kemudahan penggunaan. Setiap indikator dinilai dengan skor yang berkisar antara 3 hingga 5, dengan kriteria yang berbeda-beda.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan adalah 4,33, yang mengindikasikan bahwa kualitas pemrograman PowerPoint kelas IV SDN 008 Seberang Pantai termasuk dalam kriteria "Baik". Secara spesifik, beberapa aspek yang dinilai cukup baik adalah interaksi dan navigasi, dengan skor masing-masing 3 dan 4. Sementara itu, aspek lain seperti konsistensi tombol, petunjuk penggunaan program, pengaturan animasi, dan kemudahan penggunaan mendapat penilaian yang baik hingga sangat baik, dengan skor masing-masing 4 dan 5.

Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa pemrograman PowerPoint yang dibuat untuk kelas IV SDN 008 Seberang Pantai telah memenuhi standar kriteria yang ditetapkan, dengan kualifikasi keseluruhan yang baik. Hal ini menandakan bahwa program tersebut telah dirancang dan dikembangkan dengan baik, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan mendukung proses pembelajaran yang efektif bagi siswa.

- Pengujian Validitas Media Pembelajar Power point

Validasi dilakukan dengan mengumpulkan angket dari para ahli yang menilai berbagai aspek dari media pembelajaran. Umpan balik dari validasi ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan secara luas di kelas.

Tabel 3. Presentase Hasil Validitas Power Point Interaktif Menurut Tinjauan Ahli

No	Subjek Uji Kevalidan	Hasil Validitas	Kriteria
1	Uji Isi Materi Mata Pelajaran	78,46%	Valid
2	Uji Tampilan Desain Power Point	92,73%	Sangat Valid
3	Uji Pemrograman Power Point	86,67%	Sangat Valid

Sumber: Data dioalah (2024)

Berdasarkan tabel yang disajikan, hasil validitas dari penilaian ahli terhadap power point interaktif yang dikembangkan untuk kelas IV SDN 008 Seberang Pantai menunjukkan tingkat

validitas yang cukup tinggi. Dari uji isi materi mata pelajaran, didapatkan hasil validitas sebesar 78,46%, yang masih masuk dalam kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam power point interaktif dinilai cukup relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, dari uji tampilan desain power point, hasil validitas mencapai 92,73%, yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Hal ini menandakan bahwa desain dari power point interaktif tersebut dinilai sangat baik dan menarik secara visual, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Terakhir, dari uji pemrograman power point, diperoleh hasil validitas sebesar 86,67%, juga masuk dalam kriteria sangat valid. Ini menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif yang diimplementasikan dalam power point tersebut dapat berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Secara keseluruhan, power point interaktif ini dinilai memiliki validitas yang baik oleh para ahli, dengan setiap aspek dari isi materi, desain, dan pemrograman mendapatkan penilaian yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan power point interaktif ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan berkualitas untuk mendukung proses pembelajaran di kelas IV SDN 008 Seberang Pantai.

Berdasarkan hasil validasi tim ahli dan kevalidan media pembelajaran, bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif tentang perilaku terpuji dalam kisah Nabi Adam a.s. dapat digunakan untuk uji coba tanpa perlu revisi lebih lanjut. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep-konsep penting seperti penyesalan, tobat, dan pengampunan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

3. Develop tested and reliable instructional model

a. Pembuka

Pada bagian pembuka ini terdiri dari beberapa elemen penting yang disusun dengan rapi untuk memulai pembelajaran. Bagian pertama adalah doa. Urgensu berdoa sebelum memulai aktivitas belajar agar selalu mendapat berkah dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Dengan memulai dengan doa, siswa diingatkan untuk berdoa dalam setiap usaha mereka.

Selanjutnya, terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan para siswa untuk mengoperasikan PowerPoint ini. Petunjuk ini mencakup cara menggunakan slide interaktif, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami langkah-langkah yang harus diikuti. Dalam bagian ini juga disertakan kisah tobatnya Nabi Adam a.s sebagai pengantar materi. Kisah ini sangat relevan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral kepada siswa, serta

memberikan konteks sejarah yang mendalam tentang pentingnya tobat dalam kehidupan manusia.

Kemudian, presentasi dilanjutkan dengan slide yang menjelaskan pengertian tobat. Pengertian tobat ini penting mengenai konsep tobat dalam Islam. Dengan mengetahui definisi dan makna tobat, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Materi ini dirancang untuk disajikan dengan ilustrasi yang menarik. Terakhir, materi tentang perilaku tobatnya Nabi Adam a.s disajikan untuk memberikan contoh konkret tentang bagaimana Nabi Adam a.s menunjukkan penyesalan dan berusaha untuk memperbaiki kesalahannya. Kisah ini memberikan teladan yang kuat bagi siswa tentang pentingnya mengakui kesalahan dan berusaha untuk memperbaikinya. Dengan menggunakan PowerPoint yang interaktif, siswa dapat mengeksplorasi cerita ini. Dengan susunan yang sistematis ini, diharapkan media pembelajaran berbasis PowerPoint ini dapat meningkatkan pemahaman.

Gambar 1 Sampul, Doa, Menu

b. Bagian Inti

Bagian inti dari materi ini mengangkat kisah Nabi Adam a.s. Kisah ini sangat penting untuk dipelajari karena mengandung pelajaran berharga tentang ketaatan kepada Allah dan konsekuensi dari melanggar perintah-Nya. Selain itu, cerita ini juga menunjukkan betapa manusia rentan terhadap godaan, namun tetap diberi kesempatan untuk bertobat dan kembali

kepada Allah. Selanjutnya, materi menjelaskan tentang konsep tobat dalam Islam. Tobat diartikan sebagai kembali. Penjelasan ini penting untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya tobat sebagai sarana untuk memperbaiki diri dan mendekatkan diri kembali kepada Allah. Tobat merupakan bentuk pengakuan akan kesalahan yang telah dilakukan dan keinginan yang tulus untuk berubah.

Syarat-syarat tobat juga dijelaskan dalam materi ini. Pertama, menyesali dosa. Penyesalan ini harus datang dari hati yang tulus sebagai bentuk pengakuan akan kesalahan. Kedua, menghentikan perbuatan dosa dan beristigfar, yaitu memohon ampun kepada Allah. Hal ini menunjukkan komitmen untuk tidak melanjutkan perbuatan dosa tersebut. Ketiga, berjanji tidak akan mengulanginya di masa depan. Janji ini merupakan komitmen untuk memperbaiki diri dan tidak terjerumus kembali ke dalam dosa yang sama.

Untuk mengevaluasi pemahaman siswa, bagian inti ini juga dilengkapi dengan sesi "Ayo Berlatih". Dengan mengerjakan ujian tersebut, siswa dapat merefleksikan kembali guna siswa telah memahami konsep-konsep penting terkait kisah Nabi Adam a.s. dan tobat. Evaluasi ini juga membantu guru untuk menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan dan melihat apakah ada bagian dari materi yang perlu diperjelas lebih lanjut.

Gambar 2 materi dan evaluasi

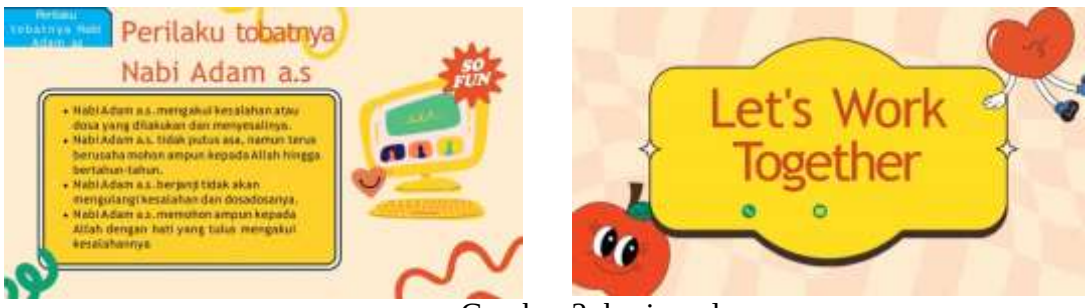
c. Bagian penutup

Menyoroti kesimpulan penting dari kisah Nabi Adam a.s. tentang pengakuan dan penyesalan atas kesalahan yang telah dilakukan. Nabi Adam a.s. menunjukkan contoh yang sangat baik dalam mengakui dosa dan berusaha untuk memperbaiki diri. Pengakuan ini merupakan langkah pertama yang krusial dalam proses tobat, di mana seseorang menyadari dan menerima bahwa apa yang telah dilakukan adalah salah. Dengan menyadari kesalahannya, Nabi Adam a.s. menunjukkan ketulusan dan keterbukaan hati dalam menghadapi konsekuensi dari perbuatannya.

Nabi Adam a.s. tidak menyerah pada keputusasaan meskipun diusir dari surga. Sebaliknya, beliau terus berusaha memohon ampun kepada Allah selama bertahun-tahun. Ini menunjukkan ketekunan dan komitmen yang luar biasa dalam mencari pengampunan. Ketekunan ini merupakan pelajaran berharga bagi siswa bahwa meskipun telah melakukan kesalahan, tidak boleh putus asa dalam memohon ampunan dan memperbaiki diri. Kesabaran dan konsistensi dalam memohon ampun adalah aspek penting dari tobat yang sejati.

Selain itu, Janji ini bukan hanya sekadar kata-kata, tetapi mencerminkan tekad dan niat yang kuat untuk berubah dan menjalani hidup sesuai dengan perintah Allah. Janji ini menunjukkan bahwa tobat yang sejati melibatkan perubahan perilaku dan komitmen untuk tidak kembali kepada dosa. Hal ini mengajarkan kepada siswa bahwa tobat harus disertai dengan tindakan nyata.

Nabi Adam a.s. bertekad untuk tidak mengulanginya. Doa dan permohonan ampunan yang tulus ini adalah kunci dari tobat yang diterima oleh Allah. Tindakan Nabi Adam a.s. memberikan teladan bagi siswa tentang pentingnya ketulusan dalam memohon ampunan dan memperbaiki diri. Kesimpulan dari kisah ini adalah bahwa tobat yang tulus, diiringi dengan pengakuan kesalahan, ketekunan dalam memohon ampun, dan komitmen untuk berubah, akan membawa seseorang kembali ke jalan yang benar dan mendapatkan ampunan dari Allah. Dengan demikian, kisah Nabi Adam a.s. memberikan pelajaran moral dan spiritual yang mendalam bagi siswa dalam memahami konsep tobat dalam Islam.



Gambar 3 kesimpulan

Selanjutnya uji coba media power point yaitu

a. Tahap uji coba secara personal

   Pada fase ini, diujikan pada 5 siswa dan hasilnya berkisar 55%.

b. Tahap uji coba secara kelompok kecil

   Selanjutnya pada fase ini yaitu dengan jumlah 10 siswa dengan nilai sudah memuaskan. Nilai ini di peroleh karena soal yang diberikan berupa pilihan ganda yang mudah bagi siswa untuk mengerjakan.

c. Tahap uji coba secara kelompok besar

   Dan terakhir pengujian pada seluruh siswa yaitu 17 siswa dengan memperoleh nilai 80% dengan kriteria memuaskan.

4. Disseminate instructional model

Media pembelajaran ini dirancang untuk memperjelas konsep perilaku terpuji melalui kisah Nabi Adam a.s. PowerPoint interaktif ini dilengkapi dengan video yang menjelaskan kisah Nabi Adam a.s., termasuk momen saat beliau melakukan kesalahan dan bagaimana beliau menunjukkan penyesalan dan tobatnya. Video ini membantu siswa lebih memahami tata cara bertobat dengan benar. Manfaat media ini memberikan pemahaman seperti menyesali kesalahan, meminta maaf, dan berjanji tidak mengulanginya, yang dilengkapi dengan gambar ilustratif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar yang mungkin belum lancar membaca.

Dengan menggunakan PowerPoint interaktif, siswa dapat lebih mudah menangkap konsep perilaku terpuji yang diajarkan melalui kisah Nabi Adam a.s. karena disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar dan memahami materi dengan lebih baik. Media PowerPoint menyajikan materi perilaku terpuji secara lebih interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan engaging, yang sangat penting untuk menarik perhatian siswa kelas IV. PowerPoint ini tidak hanya memudahkan penyampaian materi tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan fitur-fitur interaktif yang ada. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perilaku terpuji dan menginspirasi mereka untuk mengamalkan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

5. Pengujian Hasil Belajar Siswa SDN 008 Seberang Pantai

Pengujian hasil belajar siswa di SDN 008 Seberang Pantai merupakan suatu langkah penting dalam proses evaluasi pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pemahaman dan pencapaian siswa dalam berbagai mata pelajaran. Melalui pengujian ini, sekolah dapat memperoleh gambaran yang jelas serta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan atau tambahan pengajaran. Dengan demikian, pengujian hasil belajar siswa menjadi landasan untuk pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Tabel Peningkatan Hasil Belajar PAI Siswa SDN 008 Seberang Pantai

Kelas	Pre-Test		Post-Test	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Kelas IV SDN 008 Seberang Pantai	6	11	17	0
Kelas V SDN 008 Seberang Pantai	6	10	16	0

Sumber: Data dioalah (2024)

Berdasarkan tabel terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi PAI dari pre-test hingga post-test. Pada kelas IV, dari total 17 siswa yang mengikuti pre-test, sebanyak 6 siswa dinyatakan tuntas dan 11 siswa tidak tuntas. Namun, setelah mengikuti post-test, semua siswa yang sebelumnya tidak tuntas berhasil meningkatkan pemahaman mereka sehingga seluruhnya dinyatakan tuntas. Hal serupa juga terjadi pada kelas V, di mana dari 16 siswa yang mengikuti pre-test, 6 siswa tuntas dan 10 siswa tidak tuntas. Setelah mengikuti post-test, semua siswa yang sebelumnya tidak tuntas berhasil meningkatkan pemahaman mereka menjadi tuntas. Hasil ini menunjukkan hasil belajar sebelum menerapkan media pembelajaran power point terjadii penengkatan setelah penerapan pada pembelajaran PAI di SDN 008 Seberang Pantai.

6. Pengujian Kefektifan Media Pembelajaran Power Point Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran PAI

Pengujian keefektifan sebagai langkah penting dalam evaluasi efektivitas metode pembelajaran tersebut. Dalam konteks pembelajaran PAI, penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang kompleks dan bernuansa nilai. Dengan menggunakan media ini, menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat

dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, pengujian keefektifan media pembelajaran PowerPoint dalam pembelajaran PAI menjadi perhatian utama bagi para pendidik.

Tabel Pengujian Keefektifan Media Pembelajan dalam meningkatan Hasil Belajar PAI Siswa SDN 008 Seberang Pantai

Kelas	Nilai N-Gain Score	Kriteria
Kelas IV SDN 008 Seberang Pantai	0,68	Peningkatan Sedang
Kelas V SDN 008 Seberang Pantai	0,78	Peningkatan Tinggi

Sumber: Data dioalah (2024)

Tabel tersebut menunjukkan hasil pengujian keefektifan kelas IV dan V di SDN 008 Seberang Pantai. Nilai N-Gain Score, dengan rentang nilai antara 0 hingga 1. Dalam tabel tersebut, kelas IV mencapai nilai N-Gain Score sebesar 0,68, yaitu sedang. Sementara itu, kelas V mencapai nilai N-Gain Score sebesar 0,78, yaitu tingkat tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media meningkatkan pencapaian siswa PAI, dengan peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siswa kelas V. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran power point efektif dalam mendukung meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di SDN 008 Seberang Pantai.

KESIMPULAN

Hasil karya ini yaitu penggunaan PowerPoint interaktif di SDN 008 Seberang Pantai telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap perilaku terpuji melalui kisah tobatnya Nabi Adam a.s. Media ini tidak hanya membantu pemahaman akademik, tetapi juga membentuk karakter sesuai nilai-nilai agama. Validasi isi materi menunjukkan relevansi dan kesesuaian dengan kurikulum, sedangkan validasi desain menegaskan bahwa presentasi menarik secara visual. Fitur interaktif dalam PowerPoint juga berfungsi dengan baik, sehingga media ini dinilai layak digunakan dalam pembelajaran. Pengujian keefektifan menunjukkan dampak positif, dengan materi yang dirancang baik dari pendahuluan hingga penutupan, dan evaluasi yang mengukur pemahaman siswa. Uji personal dan kelompok besar menghasilkan nilai yang memuaskan. Media ini meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep tobat dalam Islam. Peningkatan signifikan terlihat dari hasil pre-test dan post-test, dimana semua siswa yang sebelumnya tidak tuntas berhasil mencapai pemahaman yang

tuntas. Secara keseluruhan, penggunaan PowerPoint interaktif efektif dalam pembelajaran PAI dan memberikan kontribusi positif bagi kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Daniel, C. (n.d.). *Presentations*.

Dwiyogo, W. D. (2022). *Pembelajaran visioner*. Bumi Aksara.

Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 31–38.

Gazali, Z., & Nahdatain, H. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi biologi sel untuk siswa SMA/MA kelas XI IPA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, *4*(5).

Indriarti, T., Kurniawan, M. A., Yuliana, V., Indriyani, R. A., & Pamungkas, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(4), 45–52.

Kuswanto, E. (2014). Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, *6*(2), 194–220.

Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 62–71.

Mahsunah, E., & Shobah, N. (2022). Developing student's English worksheet on reading materials for tenth grade. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, *5*(1), 19–25.

Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah*, *26*(1), 21–32.

Rahmadiska, W. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX. C SMP Negeri 01 Rejang Lebong Melalui Penerapan Sharing Dan Media Audio Visual. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *2*(5), 161–168.

Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.

Sari, D. A. R. P., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Microsoft Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2), 183–195.

Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan tantangan kurikulum baru: Analisis peran guru dalam kebijakan kurikulum baru. *Jurnal Basicedu, 6*(4), 5936–5945.

Suryaningsih, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terintegrasi Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI & Budi Pekerti di SMP 1 Mejobo*. IAIN KUDUS.

Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. (2021). Penggunaan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi Dan Surat Dinas Di Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Temayang. *Bapala, 8*(4), 17–30.

Utami, R. (2020). Integrasi kurikulum di indonesia dalam menghadapi era society 5.0. *Proceeding IAIN Batusangkar, 1*(3), 213–218.

Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam, 5*(2).

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.