



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT  
INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF  
PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII  
DI SMPN 7 SIJUNJUNG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Penyelesaian Studi pada Jurusan  
Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

**OLEH:**

**RAJU HIDAYAT**  
**NIM. 1830101142**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS  
BATUSANGKAR  
2022 M/ 1444 H**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raju Hidayat  
NIM : 1830101142  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat maka saya bersedia menerima sanksi dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 22 Juli 2022  
Saya yang menyatakan,



**Raju Hidayat**  
NIM. 1830101142

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing SKRIPSI atas nama **RAJU HIDAYAT**, NIM. **1830101142**, judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG**, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan sidang *Munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, 29 Juni 2022  
Pembimbing,



**Romi Maimori, S.Ag., M.Pd**  
**NIP. 19780501 2007 10 2 002**

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama RAJU HIDAYAT, NIM. 1830101142, judul: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 26 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Adripen, M.Pd. NIP. 19650504 199303 1 003	Ketua Penguji		16/8/22
2.	Romi Maimori, S.Ag., M.Pd NIP. 19780501 2007 10 2 002	Sekretaris Penguji		22/8/22
3.	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd NIP. 19710826 200501 2 003	Anggota Penguji		15/8/22

Batusangkar, 22 Agustus 2022

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Dr. Adripen, M.Pd.  
NIP. 19650504 199303 1 003

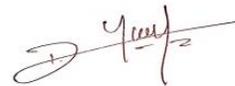
## BIODATA PENULIS



- Nama Lengkap** : Raju Hidayat
- Nama Panggilan** : Raju
- Tempat, Tanggal Lahir** : Solok, 14 Juli 2000
- Jenis Kelamin** : Laki – Laki
- Agama** : Islam
- Jurusan** : Pendidikan Agama Islam
- Fakultas** : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- No. Hp** : 0821 8087 2824
- Email** : [rajuhidayat1908@gmail.com](mailto:rajuhidayat1908@gmail.com)
- Alamat Lengkap** : RT01 RWO4, Gelanggang Betung,  
Kelurahan Nan Balimo, Kota Solok.
- Motto Hidup** : Sebaik-baik manusia adalah manusia yang  
bermanfaat bagi orang lain.
- Pendidikan** :
- A. SD : SDN 07 Kampung Jawa (2006-2012)
  - B. SMP : SMPN 1 Kota Solok (2012-2015)
  - C. SMA : SMAN 3 Kota Solok (2015-2018)
  - D. PT : UIN Mahmud Yunus Batusangkar (2018-  
2022)

- Orang Tua** :
- A. Ayah**
    - 1. **Nama** : **Fendri Z**
    - 2. **Pekerjaan** : **Pedagang**
  - B. Ibu**
    - 1. **Nama** : **Zuraida**
    - 2. **Pekerjaan** : **Ibu Rumah Tangga**
- Saudara Kandung** :
- A. Adik 1** : **Risky Prima Sartia**
  - B. Adik 2** : **Rezy Febry Mulyani**
- Pengalaman Organisasi** :
- A. Anggota Bidang Kaderisasi HMJ PAI Tahun 2019**
  - B. Kepala Bidang Kaderisasi HMJ PAI Tahun 2020-2021**

Batusangkar, 22 Juli 2022  
Penulis,



**Raju Hidayat**  
**NIM. 1830101142**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*dan Sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, Yaitu: "Bersyukurlah kepada Allah. dan Barangsiapa yang bersyukur (kepada Allah), Maka Sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan Barangsiapa yang tidak bersyukur, Maka Sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji (Q.S. Luqman Ayat 12)*

*niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. Al-Mujadillah Ayat 11)*

*Alhamdulillah . . . Alhamdulillah . . . Alhamdulillahirabbil'aalamiin . . .*

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW.

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat saya kasahi dan saya sayangi.

### ***Ayah dan Ibunda***

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang telah memberikan kasih sayang, serta dukungan, ridho dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat kalian berdua bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk Ayah dan Ibu yang selalu membuat saya termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendo'akan, selalu menasehati saya serta selalu meridhoi saya dalam melakukan hal yang lebih baik.

Terima kasih Ayah...Terima Kasih ibu...

### ***Adik-Adik Tersayang***

Sebagai tanda terima kasih, saya persembahkan karya kecil ini untuk adik-adik tersayang, Terima kasih telah memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Skripsi ini., walaupun terkadang kalian jahil dan absurd. Semoga do'a dan semua hal yang terbaik yang kalian berikan menjadikan saya orang yang baik pula...

### ***Dosen Pembimbing Skripsi***

Ibunda Romi Maimori, S.Ag., M.Pd. selaku dosen penasehat akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi, terima kasih banyak bu...sudah membimbing saya selama ini, sudah menasehati, sudah diajari, sudah mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai.

Mudah-mudahan Allah membalas jasa ibu atas ilmu yang telah ibu berikan kepadaku.

### ***SMPN 7 Sijunjung***

Ucapan terimakasih kepada SMPN 7 Sijunjung yang telah memberikan izin kepada saya untuk dapat melakukan penelitian, dengan kebaikan kepala sekolah dan unsur pimpinan, serta seluruh majelis guru disana, yang telah memberikan kelancaran dalam melaksanakan penelitian yang saya lakukan.

### ***Teman-teman PAI D***

Kepada Patmawati, Lina Apri Yana, Egi Kuniawan, Ahmad Dian Lufiano, A Irfandi Saputra teman-teman pemuda idaman para mertua, yang selalu mensupport selama perkuliahan, serta teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu Terima kasih telah memberi semangat selama di bangku perkuliahan. Kepada teman absurd (Vonny Aulia Octavianny) yang sudah mau menemani pada waktu penelitian, jauh-jauh ke Sijunjung, panas-panas, mau nahan lapar, ketahuan saja waktu itu dari mukanya, terimakasih banyak. Semoga perkuliahannya lancar dan skripsinya juga lancar.

### ***Para Petarung Toga***

Kepada teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada saya, selalu kebersamai dalam suka dan duka dari awal kuliah (Elsi Fadila Rahmi, Bunga Zulfa Idris, Dodi Ahmat Maulana, Fauzia Wulandari, Husni Nur Suci Lillahi, Sonia Paramita, dan Wahyuni Mesrizal), dan juga buat si sanak Yozara Hendri yang mau membantu kami sebagai alumni yang baik, memberikan masukan jika kami mengalami keraguan, selalu heboh di grub agar kami cepat-cepat menyelesaikan skripsi, semoga dapat kabar baik soal tes

nya ya sanak. Semoga Allah membalas kebaikan kalian, semoga Allah memudahkan setiap tujuan kita...

Aamiin...Yok gass yok...semangat semuanya...

Terima Kasih Semuanya...Wassalam...

**~RAJU HIDAYAT~**

## **KATA PENGANTAR**



*Alhamdulillah* rabbil 'alamin, segala puji dan syukur hanya untuk Allah SWT., yang telah memberikan nikmat yang begitu banyak kepada hamba-Nya, serta shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW., pemberi syafa'at untuk umatnya

di akhirat kelak. Dengan rahmat dan izin Allah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Eduktif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung”**.

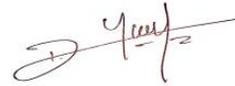
Penulisan skripsi ini adalah untuk mencapai gelar sarjana (S-1) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor IAIN Batusangkar.
2. Bapak Dr. Adripen M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, sekaligus dosen penguji dalam sidang Munaqasah, beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibunda Susi Herawati, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam sekaligus Ketua Penelitian Payung Jurusan PAI.
4. Ibunda Romi Maimori, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibunda Susi Herawati, S.Ag., M.Pd selaku Dosen Penguji dalam Sidang Munaqasah dari penulis yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis guna perbaikan skripsi yang baik lagi.
6. Bapak/Ibu Dosen, Karyawan/Karyawati Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang telah membantu penulis dalam perkuliahan.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua dari penulis yang selalu memberikan kasih sayangnya yang tak terhingga serta memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman jurusan PAI angkatan 18 terkhusus PAI D 18. Teristimewa untuk sahabat Pejuang Toga yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

9. Rekan Kerja HMJ PAI 2019 dan 2020 terkhusus Bidang Kaderisasi, yang memberikan semangat kepada penulis.
10. Dan seluruh pihak yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu dan telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Demikianlah ucapan terima kasih ini dari penulis semoga bantuan serta dukungan yang telah diberikan menjadi amal dan mendapat imbalan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mohon maaf atas kekhilafan dan kekeliruan yang terdapat dalam skripsi ini serta penulis mengharapkan masukan saran dan kritikan yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua, khususnya bagi penulis sendiri dan semoga bernilai ibadah hendaknya di sisi Allah SWT.

Batusangkar, 22 Juli 2022  
Penulis,



**Raju Hidayat**  
**NIM. 1830101142**

## **ABSTRAK**

**RAJU HIDAYAT, NIM 1830101142** judul skripsi “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG**”. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2022, yang terdiri dari 121 halaman.

Penelitian yang dilakukan bertolak dari permasalahan bagaimana penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Hal ini justru menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru atau tenaga kependidikan. Sebab mereka

harus dapat menciptakan inovasi atau terobosan baru guna meningkatkan semangat belajar siswa. Pada zaman sekarang, kebanyakan anak menyukai permainan, apalagi permainan yang bersumber dari handphone atau laptop yang mereka punya, permainan yang terhubung dengan internet kerap menjadi kecanduan bagi anak-anak. Permainan yang mereka mainkan tersebut, kebanyakan tidak mengandung unsur pendidikan didalamnya, malainkan hanya mengandung kesenangan dan hiburan semata. Dengan demikian, sebaiknya muncul sebuah ide untuk menciptakan media pembelajaran yang terinspirasi dengan permainan tersebut. Media ini adalah media pembelajaran berbasis games edukatif. Media pembelajaran berbasis game edukatif adalah sebuah media, alat, atau kegiatan yang menyenangkan, bersifat mendidik dan memiliki manfaat dalam mengembangkan kepribadian diri peserta didik. Dengan harapan media tersebut bisa meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, serta dengan adanya media ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Pada penelitian ini, desain dan prosedur pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*define, design, development, and disseminate*) yang mana *Define* (Menganalisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan).

Berdasarkan hasil validasi dan praktikalisisasi yang dilakukan peneliti, didapatkan hasil Validasi dari media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,8. Berdasarkan hasil tersebut, maka media pembelajaran yang dibuat peneliti dapat dikategorikan valid. Praktikalitas atau uji coba pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VII SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,9 Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penilaian yang dibuat peneliti dapat dikategorikan sangat praktis.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *powerpoint* interaktif, *games* edukatif, mata pelajaran PAI.

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Pentingnya Pengembangan .....	11
I. Keterbatasan Pengembangan.....	12
J. Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran Interaktif .....	15
B. Powerpoint .....	20
C. Animasi Pembelajaran.....	22
D. Game EduKatif.....	24
E. Mata Pelajaran PAI .....	25
F. Pemetaan KI dan KD Mapel PAI kelas VII SMP .....	29
G. Penelitian yang Relevan .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	41
B. Desain dan Prosedur Pengembangan .....	42
C. Subjek Uji Coba .....	45

D. Jenis Data .....	45
E. Instrumen Penelitian.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan .....	50
1. Tahap <i>Define</i> .....	50
2. Tahap <i>Design</i> .....	52
3. Tahap <i>Development</i> .....	84
4. Tahap <i>Disseminate</i> .....	93
B. Pembahasan.....	93
C. Keterbatasan Penelitian .....	97
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

### **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel 2.1.</b> Pemetaan KI dan KD Mata Pelajaran PAI Kelas VII Semester Ganjil....	29
<b>Tabel 2.2.</b> Pemetaan KI dan KD Mata Pelajaran PAI Kelas VII Semester Genap ...	32
<b>Tabel 3.1.</b> Tahap dan Langkah Pengembangan.....	43
<b>Tabel 3.2.</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi.....	46
<b>Tabel 3.3.</b> Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	47
<b>Tabel 3.4.</b> Kriteria dan Interval Lembar Validasi.....	48
<b>Tabel 3.5.</b> Kriteria dan Interval Lembar Angket Respon Siswa.....	49

<b>Tabel 4.1.</b> Skor Hasil Validasi .....	85
<b>Tabel 4.2.</b> Kriteria dan Interval lembar Validasi .....	86
<b>Tabel 4.3.</b> Validasi Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif .....	87
<b>Tabel 4.4.</b> Revisi Produk Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif.....	89
<b>Tabel 4.5.</b> Skor Hasil Pernyataan Respon Siswa.....	90
<b>Tabel 4.6.</b> Kriteria dan Interval lembar Validasi .....	91
<b>Tabel 4.7.</b> Hasil Praktikalisasi Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif.....	92

## **DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar 4.1.</b> Bahan untuk produk media powerpoint interaktif.....	53
<b>Gambar 4.2.</b> Proses mengubah backround menjadi fullscean.....	54
<b>Gambar 4.3.</b> Mengubah backround menjadi putih .....	54
<b>Gambar 4.4.</b> Mengubah backround menjadi putih .....	55
<b>Gambar 4.5.</b> Mengubah backround sesuai tema games.....	56
<b>Gambar 4.6.</b> Mengubah backround sesuai tema games.....	56

<b>Gambar 4.7.</b> Mengubah background sesuai tema games.....	57
<b>Gambar 4.8.</b> Memasukkan poin-poin menu .....	57
<b>Gambar 4.9.</b> Memasukkan poin-poin menu dan animasi pendukung .....	58
<b>Gambar 4.10.</b> Hyperlink poin menu untuk slide yang dituju .....	59
<b>Gambar 4.11.</b> Hyperlink poin menu untuk slide yang dituju .....	59
<b>Gambar 4.12.</b> Sumber Materi dari Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif.....	60
<b>Gambar 4.13.</b> Tampilan awal poin materi .....	61
<b>Gambar 4.14.</b> Hyperlink tombol next dan back.....	62
<b>Gambar 4.15.</b> Hyperlink tombol next dan back.....	62
<b>Gambar 4.16.</b> Merancang papan spinner .....	63
<b>Gambar 4.17.</b> Menentukan jumlah soal dalam papan spinner.....	63
<b>Gambar 4.18.</b> Membuat penomoran papan spinner.....	64
<b>Gambar 4.19.</b> Grouping nomor soal papan spinner .....	65
<b>Gambar 4.20.</b> Menambahkan ornamen papan spinner .....	65
<b>Gambar 4.21.</b> Menambahkan ornamen lingkaran pada tepi spinner .....	66
<b>Gambar 4.22.</b> Menambahkan ornamen penyangga spinner .....	66
<b>Gambar 4.23.</b> Menambahkan ornamen di bawah penyangga spinner .....	67
<b>Gambar 4.24.</b> Menambahkan ornamen jarum .....	68
<b>Gambar 4.25.</b> Menambahkan tombol start dan pause .....	68
<b>Gambar 4.26.</b> Menetapkan nama tiap ornamen.....	69
<b>Gambar 4.27.</b> Memberikan animasi pada spin .....	69
<b>Gambar 4.28.</b> Memberikan opsi effect saat spin berputar .....	70
<b>Gambar 4.29.</b> Menentukan durasi putaran spin.....	70
<b>Gambar 4.30.</b> Menentukan animasi jarum spin.....	71
<b>Gambar 4.31.</b> Menentukan efect jarum saat masuk.....	71
<b>Gambar 4.32.</b> Menentukan trigger pada jarum.....	72
<b>Gambar 4.33.</b> Menyiapkan menu yang dibutuhkan dalam soal .....	73
<b>Gambar 4.34.</b> Memberikan animasi pada tombol jawaban dan tombol back.....	73
<b>Gambar 4.35.</b> Memberikan animasi pada komponen isi jawaban.....	74

<b>Gambar 4.36.</b> Menentukan dursi animasi pada komponen isi jawaban .....	74
<b>Gambar 4.37.</b> Memberikan efect masuk pada komponen isi jawaban .....	75
<b>Gambar 4.38.</b> Memberikan trigger komponen isi jawaban .....	75
<b>Gambar 4.39.</b> Hyperlink tombol back to spin .....	76
<b>Gambar 4.40.</b> Ornamen yang dibutuhkan pada games benar salah .....	77
<b>Gambar 4.41.</b> Memberikan nama pada ornamen jawaban benar dan salah .....	77
<b>Gambar 4.42.</b> Memberikan animasi pada animasi jawaban benar .....	78
<b>Gambar 4.43.</b> Memberikan animasi pada animasi jawaban salah .....	79
<b>Gambar 4.44.</b> Memberikan animasi exit pada animasi jawaban benar .....	79
<b>Gambar 4.45.</b> Memberikan animasi exit pada animasi jawaban benar .....	80
<b>Gambar 4.46.</b> Memberikan animasi exit pada animasi jawaban salah .....	81
<b>Gambar 4.47.</b> Memberikan delay pada animasi jawaban .....	81
<b>Gambar 4.48.</b> Memberikan efect suara atau sound .....	82
<b>Gambar 4.49.</b> Tampilan awal dan menu dari media pembelajaran powerpoint interaktif .....	83
<b>Gambar 4.50.</b> Tampilan KI KD dan tujuan pembelajaran dari media pembelajaran powerpoint interaktif .....	83
<b>Gambar 4.51.</b> Tampilan tugas kelompok dan materi dari media pembelajaran powerpoint interaktif .....	83
<b>Gambar 4.52.</b> Tampilan game spin dan game benar salah dari media pembelajaran powerpoint interaktif. ....	84

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b>	Silabus PAI dan BP Kelas VII .....	103
<b>Lampiran 2</b>	Daftar Tim Ahli Validator Instrumen.....	125
<b>Lampiran 3</b>	Kisi-Kisi Lembar Validasi .....	127
<b>Lampiran 4</b>	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	129

<b>Lampiran 5</b>	Lembar Validasi Oleh Tim Ahli.....	131
<b>Lampiran 6</b>	Angket Respon Siswa.....	142
<b>Lampiran 7</b>	Tabel Hasil Validasi Oleh Tim Ahli dengan Analisis Aiken .....	173
<b>Lampiran 8</b>	Tabel Hasil Angket Respon Siswa .....	175
<b>Lampiran 9</b>	Dokumentasi Penelitian.....	177
<b>Lampiran 10</b>	Surat Penelitian dari IAIN Batusangkar .....	180
	Surat Penelitian dari Kesbangpol Kabupaten Sijunjung .....	181
	Surat Izin Penelitian di SMP Negeri 7 Sijunjung .....	182
	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 7 Sijunjung .....	183
<b>Lampiran 11</b>	Tampilan Hasil Produk.....	185

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Membimbing atau mengatur, serta mengorganisasikan seluruh proses yang dilalui oleh siswa dalam belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan dan mendorong siswa dalam menghadapi situasi belajar yang baik merupakan salah satu makna atau hakikat dari pembelajaran. Bimbingan tersebut harus dilakukan secara terarah agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu, lembaga pendidikan atau sekolah harus bisa memberikan fasilitas yang sempurna, agar proses untuk mencapai tujuan tersebut berjalan dengan lancar. Salah satu fasilitas yang dimaksud adalah peranan seorang guru dalam melakukan bimbingan terhadap proses belajar dan mengajar.

Peranan seorang guru dalam membimbing dan mentransfer bahan ajar atau ilmu yang dimilikinya, sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik. Namun dengan perkembangan zaman yang dirasakan sekarang, guru harus bisa mengembangkan dan memberikan pengalaman baru dalam memberikan bahan ajar atau ilmu kepada peserta didik, guru tidak akan lagi menerangkan bahan ajar hanya dengan satu metode secara terus-menerus. Dan hal ini juga akan berdampak kepada peserta didik, mereka akan lebih merasa bersemangat dan merasakan suasana yang baru saat belajar bersama.

Peningkatan atau pembaharuan dapat dilakukan terhadap proses pembelajaran saat ini, agar lebih efektif dan lebih baik untuk kedepannya. Diantaranya yaitu dapat dilakukan pembaharuan terhadap peningkatan metode maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan adanya peningkatan terhadap proses pembelajaran tersebut, diharapkan menjadi alternative bagi guru untuk menggali dan mencarikan solusi agar minat,

semangat, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat efektif dilakukan.

Pembelajaran yang efektif diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru, baik itu guru mata pelajaran khususnya agar memberikan fasilitas kepada peserta didik untuk dapat aktif dan memahami sumber belajar yang disediakan oleh guru. Yang mana nantinya dengan upaya tersebut bisa mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan efisien dalam pelaksanaannya (Ismaniati, 2010: 2).

Teknologi pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah upaya yang dilakukan guna untuk mencari masalah dalam proses pembelajaran atau pendidikan melalui teknologi yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan. Komponen yang terdapat didalamnya yaitu seperti disain, strategi, teknik dan metode, keterampilan, serta lingkungan pendukung belajar. Sehingga melibatkan siswa bisa belajar kognitif, efektif, konstruktif, autentik, kooperatif, dan mampu belajar berfikir kritis (Andri, 2017: 124).

Penggunaan media presentasi memiliki banyak keuntungan jika seorang guru dapat memanfaatkannya dengan baik dan juga apabila diiringi dengan kreatifitas yang mumpuni. Media presentasi yang digunakan mencakup banyak aspek diantaranya gambar, teks, animasi, maupun audio yang digabungkan dalam satu media. Dengan sedikit kreatifitas yang dikerahkan oleh guru, media presentasi ini pastinya akan mendapat perhatian khusus bagi peserta didik. Materi pembelajaran yang dipelajari akan terasa menarik dan menambah minat mereka dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik adalah sebuah tantangan bagi seorang guru. Yang menjadi tantangan bagi mereka yaitu bagaimana guru harus menciptakan inovasi atau terobosan baru guna meningkatkan semangat belajar. Kebanyakan anak-anak menyukai sesuatu yang memiliki banyak warna, tulisan, dan animasi yang menarik, apalagi berhubungan dengan permainan. Pada zaman sekarang

dengan adanya handphone dan laptop yang terhubung dengan koneksi internet banyak sekali anak-anak yang lebih menggunakan media tersebut sebagai media hiburan dan permainan bagi mereka (game). Namun dari permainan yang mereka mainkan tersebut kebanyakan tidak mengandung unsur pendidikan didalamnya, malahan hanya mengandung kesenangan dan hiburan bagi yang memainkan.

Dengan demikian, sebaiknya muncul sebuah ide dari guru untuk menciptakan media pembelajaran yang terinspirasi dengan permainan tersebut. Media yang dibuat tersebut bisa kita sebut dengan media pembelajaran berbasis games edukatif. Media pembelajaran berbasis game edukatif adalah sebuah media, alat, atau kegiatan yang menyenangkan, bersifat mendidik dan memiliki manfaat dalam mengembangkan kepribadian diri peserta didik. Pada media yang akan dikembangkan ini, didalamnya mengandung animasi, warna, dan tulisan yang indah serta menarik bagi peserta didik. Sehingga dengan menggunakan media tersebut, motivasi siswa dalam belajar akan meningkat, dan siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran, serta dengan adanya media ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Untuk mewujudkan hal tersebut perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, yang mana dalam (Agustinus, 2016: 5) menjelaskan bahwasanya media pembelajaran interaktif adalah salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, dimana dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih memudahkan guru dalam menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada siswa, serta juga dengan memanfaatkan media tersebut dapat memunculkan hubungan atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam poses pembelajaran yang dilakukan..

Oleh karena itu, penting sekali adanya media pembelajaran yang interaktif, dalam artian media tersebut harus bersifat interaktif dan komunikatif agar siswa dapat memahami materi dengan baik, terjadinya

komunikasi yang intens antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran yang diwujudkan media berbasis games edukatif, serta siswa diharapkan dapat bermain sambil belajar. Disini guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi, akan tetapi guru juga berperan sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang dia lakukan agar siswa mengerti akan yang dipelajari.

Disamping itu, berangkat dari fenomena sekarang ini banyak sekali anak-anak yang gemar bermain game, baik itu di handphone maupun laptop yang mereka punya. Dengan adanya fenomena yang menarik ini, ada baiknya dilakukan sebuah terobosan baru yang mengangkat game atau permainan dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Akan lebih baik jika kegemaran siswa terhadap permainan ini dapat dibawa ke lingkungan atau ranah belajar bagi siswa. Dengan adanya ide seperti ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti yang dijelaskan di atas adalah, dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Sangat sering sekali penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* ini hanya dipakai atau digunakan sebatas media presentasi saja, namun sebenarnya penggunaan media presentasi *powerpoint* ini bisa lebih dikembangkan lagi pemakaiannya dengan kreatifitas yang kita miliki. Peneliti menggunakan *Microsoft powerpoint* dalam mengembangkan media pembelajaran yang dibuat sebab, di dalam *powerpoint* sendiri terdapat beberapa fitur yang membantu dan mempermudah dalam proses pengeditan media berbasis games edukatif ini. Oleh sebab kepraktisan penggunaan tersebut, banyak sekali menu-menu yang peneliti gunakan dalam proses pengeditan, contohnya seperti *hypelink*, *trigger*, *animationpane*, *shapes*, *chart*, *Grouping*, serta memudahkan peneliti juga pada saat memasukkan

beberapa animasi yang sudah diunduh untuk digunakan untuk *powerpoint* berbasis games ini.

Dalam penggunaan media *Powerpoint* interaktif ini, tidak semuanya materi atau pokok pembahasan dapat dimasukkan, sebab akan ada beberapa kriteria materi yang dapat dipakaikan dalam media *powerpoint* ini, diantaranya yaitu materi yang dapat dimasukkan ke dalam media *powerpoint* interaktif dapat mengandung penanaman atau memahami sebuah konsep dan mengarah ke aspek kognitif dan afektif.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di sekolah tempat penelitian, penggunaan media *powerpoint* dalam proses pebelajaran yang dilakukan oleh guru didapati beberapa kekurangan, contohnya yaitu isi dan tampilan yang digunakan dalam media *powerpoint* hanya memuat teks dan gambar saja sehingga terlihat monoton, selanjutnya untuk tampilan *background* dan *ornament* pendukung kemenarikan *powerpoint* yang digunakan sangat minim, sedikit sekali ragam animasi yang dimunculkan untuk membuat siswa merasa tertarik dengan media *powerpoint* yang dibuat. Selanjutnya pada bagian quiz dan evaluasi, seharusnya bisa langsung dibuatkan dalam *powerpoint* tersebut, bahkan bisa dibuatkan berbagai macam quiz menarik, namun guru masih belum menerapkan hal tersebut.

Maka dari itu dalam penelitian pengembangan ini, dengan media *powerpoint* yang akan dikembangkan akan memberikan kemudahan bagi guru dan juga siswa. Beberapa diantaranya yaitu, akan menjadi perantara dan mempercepat proses pembelajaran di dalam kelas, selanjutnya mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru tidak lagi susah-susah untuk menjelaskan materi dengan berbicara panjang lebar didepan kelas, sebab dalam media yang akan dikembangkan, juga memuat penjelasan yang membantu guru untuk menjelaskan materi yang dipelajari, tugas guru hanya akan memberikan pendalaman terhadap materi. Sedangkan bagi siswa,

mereka akan dimudahkan dalam menyamakan persepsi terhadap materi yang dipelajari saat belajar dengan guru.

Tampilan yang akan dipakai dalam media yang dikembangkan, akan dibuatkan tampilan yang menarik layaknya tampilan game sederhana. Serta nantinya pada bagian akhir *powerpoint* akan terdapat evaluasi atau soal-soal yang berkaitan dengan materi, yang dibuat dalam bentuk game benar salah dan game spinner. Pada games benar salah, setiap soal yang berkaitan dengan materi akan dikumpulkan, lalu disediakan pilihan jawaban yang akan dipilih oleh siswa.

Selanjutnya pada game spinner beberapa pertanyaan akan dikumpulkan dalam game spinner yang sudah dibuatkan di dalam *powerpoint*, untuk menjawab pertanyaan tersebut, pertanyaan akan diacak secara berputar dan akan berhenti sesuai jarum yang sudah disediakan. Pertanyaan yang ditunjuk oleh jarum akan dijawab oleh siswa. Sehingga dengan tampilan media *powerpoint* seperti ini akan membawa peserta didik kepada nuansa belajar sambil bermain, inilah yang membedakan antara *powerpoint* yang digunakan hanya sebatas media presentasi dengan media *powerpoint* berbasis games edukatif yang dikembangkan.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penulis bersama Ibu Mimi Hariani S.PdI (2022, Wawancara SMPN 7 Sijunjung: 17 April 2022) selaku guru PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung. Didapatkan hasil bahwa, guru dalam menerangkan bahan ajar kepada peserta didik sangat jarang sekali menggunakan media *powerpoint*. Sebab beberapa orang guru ada yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media *powerpoint*, serta ada juga beberapa orang guru yang sudah bisa menggunakan *powerpoint*, namun dalam tampilan penggunaannya masih seperti *powerpoint* untuk presentasi biasa. Belum terdapat ide atau inisiatif guru dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif berbasis game edukatif. Dalam hal ini narasumber berpendapat bahwasanya perlu ada ide atau inisiatif bagi guru untuk membuat sebuah

media powerpoint yang dapat dikaitkan dengan games edukatif, sebab hal ini akan dapat berpengaruh terhadap kemudahan bagi guru sebagai perantara dalam menjelaskan dan menerangkan materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, maka pentingnya penulis melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI, materi meneladani perilaku terpuji al-khulafaur al-rasyidin. Yang nantinya menjadi inovasi bagi guru dalam menumbuhkan ide atau inisiatif dalam penggunaan media powerpoint interaktif. Serta sesuai dengan tujuan pembelajaran, dengan media yang dikembangkan dapat memuat tujuan yang mengarahkan siswa untuk bisa menyebutkan, menjelaskan, serta memberikan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan materi yang dipelajari.

Oleh karena itu berangkat dari adanya fenomena yang diuraikan diatas, penulis memiliki inisiatif dan memiliki ketertarikan untuk mengkaji lebih dalam bagaimana fenomena tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS GAMES EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 7 SIJUNJUNG.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat didefinisikan masalahnya sebagai berikut :

1. Masih sedikit sekali perhatian guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Maksudnya yaitu, guru mata pelajaran khususnya guru PAI masih belum terlalu dalam memahami penggunaan *Microsoft Powerpoint*.
2. Guru PAI di SMPN 7 Sijunjung masih merasa nyaman dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbicara di depan kelas dan tanya

jawab, sebab mereka merasa dengan menggunakan metode tersebut masih efektif untuk diterapkan dalam menjelaskan materi kepada siswa.

3. Pembelajaran yang dilakukan dengan menjelaskan dan tanya jawab secara terus menerus, terkadang cepat membuat siswa merasa bosan dan tidak focus mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini yaitu validitas dan praktikalitas media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI dengan materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Mengetahui validitas media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games Edukatif pada mata pelajaran PAI materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

2. Mengetahui praktikalitas penggunaan media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis games Edukatif pada mata pelajaran PAI materi meneladani perilaku terpuji Al-Khulafa Al-Rasyidin kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis
  - a. Menambahkan pemahaman serta wawasan guru terhadap pengembangan media Powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.
  - b. Melalui penelitian pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung, dapat dijadikan salah satu alternative untuk sebuah media pembelajaran yang memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.
  
2. Praktis
 

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap semua pihak baik itu bagi sekolah, guru, siswa, dan peneliti.

  - a. Bagi Sekolah
 

Dapat dijadikan acuan dalam penyediaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI untuk siswa SMPN 7 Sijunjung.
  - b. Bagi Guru
 

Dapat menjadi acuan serta memberi masukan bagi guru dalam upaya pengembangan media pembelajaran, yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran
  - c. Bagi Siswa

Menjadi media pembantu dalam proses pembelajaran, yang mana memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan baik, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa

d. Bagi Penulis

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Pendidikan Agama Islam di UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan untuk mendapatkan gelar sarjana S.Pd.

### G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang dilakukan pengembangan terhadap penggunaan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* ini tidak seperti penggunaan biasa. Namun materi pembelajaran yang dimuat didalamnya saat presentasi nanti, akan di setting tampilan dari media tersebut layaknya games atau permainan sederhana yang biasa kita temui pada aplikasi permainan di android.
2. Dengan adanya menu trigger dan hyperlink yang dapat membantu pembuatan media yang sudah ditentukan.
3. Dalam penggunaan *Microsoft Powerpoint* ini tidak hanya mengedepankan aspek visual saja, tetapi juga terdapat audio music pendukung, dan animasi lainnya untuk menambah kemenarikan media yang digunakan.
4. Poin-poin yang terdapat dalam menu nanti yaitu diantaranya yaitu profil, KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi, tugas kelompok, dan evaluasi.
5. Pada media yang dirancang ini, akan disediakan beberapa tombol yang dapat di klik secara otomatis yang memindahkan antara satu slide dengan slide yang lain. Diantaranya yaitu ada tombol next, tombol menu, dan tombol kembali.

6. Yang menarik pada media ini adalah yaitu pada bagian evaluasi pembelajaran. Akan disediakan beberapa quiz yang berupa games sederhana. Maksimal untuk evaluasi ini akan terdapat 2 games yang akan dimunculkan dan pastinya quiz tersebut berkaitan dengan materi yang dipelajari.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

1. Dengan adanya media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini dapat meningkatkan kreatifitas guru mata pelajaran khususnya guru PAI dalam memberikan penjelasan dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.
2. Guru mata pelajaran akan lebih sadar dengan adanya teknologi yang canggih dapat dipergunakan, serta memudahkan guru dalam melakukan penjelasan materi pembelajaran. Sehingga guru tidak lagi susah untuk berbicara dengan panjang lebar didepan kelas, dan mudahnya guru dapat menjelaskan lebih sedikit dengan adanya bantuan dari media ini.
3. Penggunaan media pembelajaran Powerpoint Interaktif ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa selama PBM berlangsung.
4. Dengan adanya animasi dan cara belajar yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran dalam waktu yang lama.
5. Media pembelajaran yang dapat dipindahkan atau di copy, guru dapat membagikan media tersebut kepada peserta didik. Sehingga dengan membaginya, siswa dapat mengulang kembali pembelajaran tersebut di laptop atau handphone mereka masing-masing.

## I. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam praktikalisisasi penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* ini yaitu terdapat pada infokus yang digunakan, sebab ditiap kelas tidak disediakan infokus atau proyektor untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang berhubungan dengan laptop. Infokus disekolah tersebut hanya terdapat di ruang tata usaha, biasanya dipergunakan untuk kegiatan atau acara sekolah saja. Jika salah seorang guru ingin menggunakan infokus untuk dipakai di dalam kelas, maka infokus tersebut akan dijemput dan dipasang sendiri.

Keterbatasan jumlah infokus pun menjadi salah satu kesulitan, terkadang guru mata pelajaran harus bergantian jika ingin menggunakan infokus untuk dipergunakan di dalam kelas.

## J. Definisi Operasional

### 1. Penelitian Pengembangan

Peneilitian pengembangan biasa juga disebut dengan *Research and Development*. Penelitian ini merupakan sebuah proses yang dilakukan guna untuk mengembangkan produk baru atau bisa juga menyempurnakan produk yang sudah ada. Pengembangan yang dilakukan terhadap sebuah produk pastinya harus ada pertanggungjawaban oleh si peneliti. Hasil dari penelitian pengembangan biasanya adalah sebuah produk yang dapat berupa media, baik itu yang berbentuk fisik seperti alat peraga, buku, modul dan media lainnya. Namun pada penelitian pengembangan ini juga dapat menghasilkan produk berupa media non-fisik seperti *software*, aplikasi, perangkat computer, dan lain semacamnya (Hasyim, 2016: 43).

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran yang menjadi *alternative* bagi seorang guru

atau pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Bentuk media pembelajaran dapat berupa media cetak sampai bahkan media elektronik seperti yang sudah ada pada perkembangan zaman sekarang (Said Alwi, 2017: 153)

Sehingga dengan menggunakan media ini, bahan ajar yang dipersiapkan dapat tersampaikan dengan baik jika ada bantuan media. Dengan adanya media pembelajaran, bisa menjadi sebuah cara belajar yang baru bagi peserta didik, sehingga meningkatkan minat, semangat, dan efektifitas pembelajaran peserta didik dalam belajar.

### 3. Media Interaktif

Media interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari seorang penyampai pesan kepada orang yang menerima pesan yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif 2 arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk memudahkan proses penyampaian pesan kepada tujuan atau sasaran.

Terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, dalam penggunaan media interaktif dapat menjadi perantara dalam penyampaian materi ajar kepada siswa yang membuatnya lebih variatif, sehingga siswa akan menjadi lebih tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media tersebut (Agustinus, 2016: 5).

### 4. *Powerpoint* Interaktif berbasis Games Edukatif

*Power point interaktif* berbasis games edukatif adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Microsoft Powerpoint* sebagai sarana pembelajaran yang buat atau disetting layaknya tampilan games edukatif. Tampilan tiap lebar kerja yang digunakan mencakup materi yang ada dalam RPP dituangkan ke dalam media ini. Dengan memanfaatkan media power point ini guru dapat mencurahkan kreatifitasnya sebaik mungkin.

Dengan tampilan *Microsoft Powerpoint* yang tidak seperti biasa atau bisa disebut dengan tampilan yang monoton, tampilan *powerpoint* yang layakmya seperti games ini dapat mengasah imajinasi, kecepatan berfikir, menjaga kestabilan emosi, dan keseimbangan mental peserta didik.

#### 5. Mata pelajaran PAI

Merupakan sebuah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan tujuan untuk membina dan mengarahkan peserta didik agar senantiasa memahami dan mengetahui serta meyakini tentang ajaran agama Islam dengan bimbingan dan pengajaran dari guru mata pelajaran yang sudah pada bidangnya. Serta dengan adanya bimbingan dan pengajaran disekolah, peserta didik dapat mengamalkan setiap ajaran ibadah oleh guru di sekolah sesuai dengan syariat Islam baik itu dalam Al-qur'an maupun Hadits.

#### 6. Meneladani Perilaku Al-Khulafa Al-Rasyidin

Materi ini terdapat pada BAB 12 semester genap di kelas VII SMP/MTs. Materi ini membahas tentang meneladani dan memahami tentang perilaku terpuji dari para sahabat nabi, diantaranya yaitu Abu Bahar Shidiq, Umar bin Khatab, Usman bin Affan, dan Ali bin Abitalib. Tujuan pembelajarannya yaitu menyebutkan sikap terpuji khulafaur rasyidin, menjelaskan sikap terpuji khulafaur rasyidin, menunjukkan perilaku terpuji khulafaur rasyidin, mencontohkan perilaku terpuji khulafaur rasyidin, menunjukkan contoh perilaku meneladani perilaku terpuji khulafaur rasyidin.

Materi ini akan dipakai untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif, sebab sesuai pada penjelasan di latar belakang, materi ini cocok dengan katakarakteristik yang telah ditunjukkan untuk dapat dimasukkan ke dalam media powerpoint interaktif. Dalam materi ini mengandung aspek kognitif dan aspek afektif, serta mengarahkan siswa dalam menanamkan dan memahami konsep,

serta memahami sejarah perjuangan dan memberikan contoh dalam meneladani kepribadian dari al- khulafaur rasyidin.

#### 7. SMPN 7 Sijunjung

SMP N 7 Sijunjung merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berlokasi di Jalan M. Syafei nomor 2 Muaro Sijunjung, Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung, provinsi Sumatera Barat. SMP ini berdiri sejak tahun 1981 di atas lahan seluas 9.500 m<sup>2</sup>. Kepala sekolah yang menjabat sekarang bernama Carly Marlinton, S.Pd. Letak sekolah yang berada dipusat Ibu kota kabupaten dan juga berdekatan dengan Mesjid Istiqlal serta Polres Sijunjung. Lingkungan sekolah juga merupakan daerah yang cukup kondusif karena berdekatan dengan sekolah-sekolah lainnya seperti SD dan SMA.

SMPN 7 Sijunjung merupakan sekolah yang pernah digelar sebagai Sekolah Menengah Pertama Negeri yang unggul di Kabupaten Sijunjung, pernah dinobatkan sebagai Sekolah Standart Nasional, RSBI, serta pada tahun 2017 telah dipilih sebagai rujukan nasional untuk tingkat kabupaten Sijunjung.

Jumlah guru yang mengajar di SMPN 7 Sijunjung adalah sebanyak 32 Orang. Terdiri dari guru PNS dan Non PNS. Guru non PNS ada sebanyak 10 orang. Sedangkan pegawai tata usaha ada sebanyak 13 orang termasuk kepala tata usaha, pegawai tata usaha tetap berjumlah 5 orang, dan pegawai tata usaha honor berjumlah 7 orang. Pustakawan 2 orang, satpam honor 1 orang, dan petugas kebersihan 4 orang.

#### 8. Validasi dan Praktikalisisasi

Validasi merupakan suatu tingkat kebenaran dan keabsahan suatu data serta memiliki sifat valid. Sedangkan praktikalisisasi merupakan sesuatu yang bersifat praktis dan efisien. Dengan adanya validasi dan praktikalisisasi instrument penilaian yang dihasilkan akan baik untuk digunakan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran Interaktif**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Media dalam bahasa latin merupakan jamak dari kata medium, yang secara harfiah memiliki arti sebagai pengantar atau perantara. Namun jika dipahami makna dari media yaitu hal-hal atau alat yang dapat membantu seseorang untuk menyampaikan pesan kepada sasaran atau orang yang menerima pesan. Ketepatan dan kesesuaian media yang digunakan akan menentukan keberhasilan dari isi pesan yang ingin disampaikan kepada penerima (Arif & Waskito, 2020: 1-3).

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan terencana yang mengkondisikan kegiatan belajar dengan baik. Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi dua arah yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Dari keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju pada tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Darwis, 2017: 338-339).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Interaktif adalah sifat saling melakukan aksi serta reaksi antarhubungan, saling aktif. Secara umum interaktif memiliki makna hubungan atau komunikasi dua arah antara satu dengan yang lain yang memiliki respon timbal balik antara keduanya. Jika dikaitkan dengan media interaktif, maka media tersebut dapat menghubungkan antara manusia dengan komputer sebagai software atau aplikasi yang menjalankan perintah dari penggunanya (Setyowati, dkk, 2020: 32).

Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang memiliki fungsi untuk membantu proses belajar mengajar, alat tersebut memperjelas makna pesan yang atau materi pembelajaran dengan baik. Dalam penggunaan ketika proses pembelajaran, guru harus dapat memilih dan memilah bentuk media

yang cocok untuk dipakai sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi lingkungan tempat mengajar. Adanya media pembelajaran, menjadi sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar (Kustandi & Darmawan, 2020: 6)

Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interatif adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara atau penyampaian pesan bagi guru kepada peserta didik terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari, media pembelajaran tersebut dikatakan interaktif jika media tersebut dapat memunculkan interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada public (Nurlaela, dkk, 2016: 52). Sejalan dengan pendapat diatas, menurut (Wanda Ramansyah, dkk, 2016: 30) menyatakan bahwa multimedia sering dikaitkan dengan *computer based learning* karena didalam multimedia digunakan perangkat computer yang mampu menampilkan media yang beragam, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, menurut Munir dalam (Joko dan Yosita, 2017: 59) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Menurut Wina Sanjaya dalam (Kasman, 2020: 143-144) multimedia dibagi menjadi dua, yaitu diantaranya:

### 1. Multimedia Linear

Multimedia Linear adalah multimedia yang bersifat sekuensial (berurutan), contohnya yaitu TV dan film. Setiap pengguna dalam pemakaian multimedia ini menggunakannya sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan. Termasuk pada proses pembelajaran multimedia yang digunakan oleh siswa saat belajar dilakukan berdasarkan bagian-bagian yang didisain sedemikian rupa secara berurutan dan dengan waktu yang udah ditentukan.

### 2. Multimedia Interaktif

Multimedia yang bersifat tidak linear, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan, seperti games. Dalam mempelajari suatu topic pembahasan, siswa akan diberikan pilihan untuk memilih pelajaran mana yang akan dipelajari terlebih dahulu. Dengan demikian ciri khas multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang bisa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang bisa berupa *icon*, *button*, *scrooll*, atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dikendalikan oleh siswa (pemakai) untuk mencari informasi yang diinginkan.

Unsur-unsur pendukung multimedia antara lain ;

1. Teks, bentuk data yang paling mudah disimpan dan dikendalikan
2. Grafik, sebuah gambar yang biasanya digunakan dalam sebuah presentasi yang tujuan menggunakan grafik ini akan lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.
3. Bunyi atau sound dalam multimedia sangat penting untuk menarik perhatian bagi yang memperhatikan media yang dibuat, biasanya dalam media presentasi bisnis, sekolah, atau games.
4. Video, adalah rekaman gambar hidup atau hambar bergerak yang saling berurutan.

5. Animasi, merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar (Agus Supardi, 2015: 164)

Menurut (Kasman, 2020: 143-144) juga menjelaskan beberapa manfaat dalam penggunaan multimedia dalam lingkungan pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Menarik perhatian peserta didik
2. Membantu memahami konsep-konsep yang sukar dipahami atau abstrak
3. Dapat mewujudkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan
4. Memupuk kemahiran dalam berfikir secara kritis dan kreatif.
5. Dengan menggunakan multimedia yang digunakan dapat melayani gaya belajar siswa yang berbeda-beda
6. Ikut melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kaitan antara media dengan proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu, pertama sebagai sarana yang membantu situasi pembelajaran agar lebih efektif, kedua sebagai komponen yang berhubungan antara komponen satu dengan yang lain dalam rangka menciptakan situasi belajar mengajar yang diharapkan, ketiga membantu mempercepat proses belajar mengajar, keempat meningkatkan kualitas belajar mengajar di dalam kelas, kelima mengkonkritkan yang abstrak sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Selain itu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah:

1. Dengan penggunaan media akan menyelaraskan persepsi siswa, objek yang sama dilihat oleh siswa akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran yang dilalui.

2. Dengan adanya gambar, grafik, dan bagan sederhana pada media yang digunakan, akan membantu siswa dalam memahami materi yang dirasa abstrak atau sulit dipahami.
3. Membantu siswa dalam memahami bentuk atau benda-benda yang sukar didapat dalam lingkungan belajar, contohnya seperti guru akan menampilkan sebuah candi, atau penjelasan tentang binatang buas, atau juga guru ingin menampilkan bagaimana bentuk dari sebuah bakteri atau virus.
4. Mempermudah guru dalam memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Contohnya seperti guru ingin memperlihatkan bagaimana pertumbuhan kecambah, kecepatan anak panah, mekarnya bunga (Nursetyo, 2011: 21-22).

Jadi dapat disimpulkan bahwa, fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu, alat yang memberikan kemudahan bagi guru atau pendidik dalam menerangkan materi pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung. Materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Manfaat yang akan dirasakan oleh peserta didik yaitu memberikan mereka pemahaman yang baik terhadap materi yang dirasa sulit atau sukar untuk dipelajari, adanya bantuan animasi maupun gambar yang dipaparkan guru pada media yang digunakan akan meningkatkan motivasi belajar, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

- 1) Media Audio, bentuk-bentuk dari media yang berupa audio diantaranya seperti radio, tipe recorder, pita audio, CD rekaman.
- 2) Media Visual, media visual terbagi menjadi dua yaitu : visual diam dan visual bergerak. Pada media visual diam diantaranya dapat berupa foto, buku, majalah, surat kabar, grafik, bagan, kliping, sketsa, poster, dan peta. Sedangkan media visual bergerak dapat berupa film bisu.

- 3) Media Audio Visual, media audio visual terbagi juga dalam dua bagian yaitu media diam dan bergerak. Media diam dapat berupa film bingkai bersuara dan televisi. Sedangkan media bergerak dapat berupa video CD, Infokus, dan lain sebagainya (Muhson, 2010: 6-7).
4. Perbedaan Media dan Multimedia

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dari seorang penyampai pesan kepada orang yang menerima pesan, media sendiri tidak hanya dalam bentuk media elektronik maupun media cetak saja, banyak hal yang dapat digunakan sebagai media, sebagai contoh dalam proses pembelajaran, ada juga terdapat media dalam bentuk media peraga, media cetak, media video dan lain sebagainya.

Perbedaan dengan multimedia adalah, multimedia didalamnya terdapat berbagai macam aspek seperti teks, audio, video, animasi, gambar, grafik dalam satu media, yang nantinya digabungkan juga berfungsi sebagai penyampaian pesan dan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

## **B. Powerpoint**

### 1. Pengertian *Powerpoint*

Pengertian *Powerpoint* menurut pendapat Arsyad (dalam Warkintin & Mulyadi, 2019) menyatakan bahwa *Powerpoint* merupakan sebuah program aplikasi komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft Corporation* yang memiliki fungsi untuk memudahkan seseorang dalam melakukan sebuah presentasi baik itu laporan, karya, maupun bahan ajar. Dengan adanya fitur yang membantu untuk merancang dan menggabungkan antara gambar, grafik, teks, animasi, video, dan sebagainya.

Menurut Apriani (dalam Dewi & Izzati, 2020) *Powerpoint* terdapat fitur hyperlink yang bisa memadukan suara dengan teks, serta perpaduan antar slide yang dibuat dalam *Powerpoint*, sehingga terciptalah sebuah media

presentasi interaktif. Dengan adanya fitur seperti ini, dalam dunia pendidikan peserta didik tidak lagi merasakan proses pembelajaran yang bersifat satu arah saja (non interaktif), sebab sering kali kita temui dalam penggunaan powerpoint ini peserta didik hanya sebatas dapat mendengar dan menonton saja tanpa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Tujuan dan Fungsi *Powerpoint*

- a. Menarik minat audience untuk memperhatikan presentasi dari guru atau penyaji
- b. Narasumber atau guru akan diberikan kemudahan selama menyampaikan materinya
- c. Narasumber atau guru lebih leluasa mengkreasikan media *powerpoint* yang mereka buat dalam presentasi nanti, sehingga tujuan dari presentasi tersebut dapat tercapai
- d. Pada lingkungan sekolah, penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- e. Untuk membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi siswa.

## 3. Fitur-fitur *Powerpoint*

Berikut ini beberapa fitur dari *powerpoint* yang peneliti gunakan dalam proses pengembangan yang dilakukan :

1. Hyperlink, menu ini bertujuan untuk menghubungkan antara suatu file yang berbeda atau menghubungkan slide pada file *powerpoint* dengan cepat, tanpa mencari file atau slide secara manual.
2. Trigger  
Perintah pada *powerpoint* yang berfungsi untuk memicu suatu animasi bergerak dengan menggunakan tombol berupa objek pada *powerpoint*.
3. Animation dan Animation Pane

Animation berfungsi untuk memberikan animasi bergerak pada objek yang kita tentukan. Sedangkan animation pane berfungsi untuk menampilkan daftar dari animasi yang ada dalam sebuah slide dari powerpoint, daftar ini mengurutkan animasi dari yang pertama muncul sampai terakhir, sehingga kita tahu mana objek yang akan kita berikan perintah atau yang kita tandai.

#### 4. Grouping

Tools ini berfungsi untuk menggabungkan beberapa objek atau file yang kita sediakan pada powerpoint, yang mana nantinya pengguna bisa membuat sesuatu dari gabungan shapes tersebut.

#### 5. Chart

Pada menu ini, pengguna bisa memunculkan sebuah diagram pada powerpoint yang dibuat. Didalamnya terdapat diagram lingkaran, diagram batang, dan lain sebagainya.

### C. Animasi Pembelajaran

#### 1. Pengertian Animasi

Pengertian animasi menurut Delen dalam (Muzakki dkk, 2016: 149) menjelaskan bahwasanya animasi berasal dari bahasa Yunani “*anima*” yang berarti memberi kehidupan. Dengan kata lain, animasi berarti memberikan “*ilusi*” bahwasanya benda-benda yang dianimasikan adalah benda hidup. Cara yang dimaksud untuk memberikan gerak pada benda tersebut adalah dengan cara memberikan gerak satu persatu (*frame by frame*). Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah gerakan. Hal sejalan juga dijelaskan oleh (Agus Suheri, 2006: 28-29) bahwasanya animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan

suatu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi.

## 2. Macam-macam Animasi

Secara umum jenis animasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

### 1. Animasi berdasarkan bentuk karakter

#### 1) Animasi stop motion

#### 2) Animasi 2 dimensi

Biasa dikenal dengan cartoon, yaitu kumpulan gambar-gambar lucu dalam film animasi untuk menghibur penonton.

#### 3) Animasi 3 dimensi

Animasi 3 dimensi ini merupakan perkembangan dari animasi 2 dimensi, yang mana objek dalam animasi akan terlihat lebih hidup.

### 2. Animasi berdasarkan teknik pembuatannya

1) Animasi cell, merupakan lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal.

2) Animasi frame, adalah animasi yang menggunakan gambar yang ditunjukkan secara bergantian.

3) Animasi path, adalah animasi dengan menggerakkan objek disepanjang garis yang ditentukan sebagai lintasan.

4) Animasi vector, merupakan animasi yang hampir sama dengan animasi sprite, namun pada animasi vector menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan sprite-nya.

5) Animasi karakter, cara bergerak animasi ini yaitu semua bagian dalam animasi bergerak bersamaan namun karakter setiap objek punya ciri dan gerakan yang berbeda (Tonni & Jenner, 2020: 104-105)

### 3. Tujuan Animasi dalam Pembelajaran

1. Memperjelas, memperkaya, dan melengkapi informasi yang diberikan secara verbal

2. Meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi
3. Menambah variasi penyampaian materi
4. Akan menimbulkan semangat, minat, dan mencegah kebosanan.
5. Mempermudah materi untuk dicerna, membekas, dan tidak mudah dilupakan.
6. Meningkatkan keingintahuan terhadap materi.
7. Memberikan stimulus dan mendorong respon (Kadek Suartama, 2017: 37-38).

#### **D. Games Edukatif**

##### **a. Pengertian Games Edukatif**

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game merupakan sebuah hiburan atau alat yang dirancang oleh si pembuat game dimana didalamnya terdapat beberapa peraturan untuk melalui dan menyelesaikan game tersebut. Game tidak terlepas dari seseorang dan dapat berkembang sesuai zaman. Dengan memainkan game bisa menjadi sebuah alat refreshing penghilang rasa penat dan lelah setelah menjalani rutinitas harian yang sudah dilalui (Ridoi, 2018: 2).

Permainan atau game edukatif merupakan sebuah kegiatan yang menyenangkan baik berupa cara, alat, atau media yang bersifat mendidik dan memiliki manfaat dalam mengembangkan kepribadian diri peserta didik. Permainan edukatif juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, bergaul dilingkungan baik itu di sekolah maupun di rumah, meningkatkan kemampuan berbahasa, menyalurkan kegiatan peserta didik, serta dapat mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik (Darmadi, 2018: 37).

##### **b. Manfaat Games Edukatif**

Manfaat games edukatif dalam dunia pendidikan dan pembelajaran diantaranya adalah:

1. Dapat meningkatkan imajinasi serta memberikan persepsi baru bagi peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam meningkatkan cara dan kecepatan berfikir serta mengembangkan mental.
3. Membantu meningkatkan rasa percaya diri dan menyeimbangkan perasaan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan media games edukatif.
4. Menjaga kestabilan emosi, konsentrasi, dan mengasah otak dengan membuat game yang tidak terlalu membosankan.
5. Dapat meningkatkan dan menjaga hubungan serta komunikasi antar peserta didik .

#### E. Mata Pelajaran PAI

##### 1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah sebuah tindakan atau usaha yang terencana dilakukan secara sadar dan sengaja dalam melakukan bimbingan yang mengarah pada terbentuknya kepribadian peserta didik sesuai dengan norma dan ajaran agama Islam. Kepribadian yang dimaksud adalah kepribadian yang menjadikan ajaran Islam sebagai landasan hidup, cara berfikir, merasa, dan bersikap sesuai dengan ajaran Islam (Abdullah. dkk, 2019: 2-3).

Sebenarnya dulu sebelum nabi Muhammad diangkat menjadi seorang nabi, pendidikan Islam sudah digambarkan oleh peristiwa malaikat jibril yang mendatangi nabi saat di gua Hira, sebagaimana dijelaskan dalam Surat Al-Alaq:1-5), Allah SWT berfirman :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ  
 مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ  
 بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

*Artinya: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia. 4. Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui.*

Sejalan dengan pendapat diatas (Dahwadin & Nugraha, 2019: 7) juga menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan penggunaan pengalaman, guna mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Tidak hanya itu, pendidikan agama Islam juga menuntut agar peserta didiknya dapat menghormati ajaran dan penganut agama lain dalam mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa, sesuai dengan kurikulum pendidikan.

## 2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam diantaranya yaitu, menanamkan pribadi peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islami, pendidikan agama islam harus mampu mendidik peserta didik agar memiliki kedewasaan dan kematangan dalam beriman, meningkatkan ketakwaan, serta dapat mengamalkan hasil belajar yang sudah dipelajari sehingga bisa aplikasikan dengan baik, serta ilmu tersebut dapat dibagikan dan bermanfaat bagi orang lain. Tujuan akhir dari pendidikan agama Islam adalah bagaimana kita sebagai seorang hamba dapat memiliki perasaan untuk menyerahkan diri sepenuhnya kepada Allah sebagai sang pencipta dan pengatur kehidupan umat manusia (Suryadi, 2018: 48).

Menurut (Pahrudin dan Wakke, 2021: 129-130) tujuan pendidikan agama Islam terdiri dari dua hal yaitu pertama, membekali peserta didik untuk mengenal Allah sebagai tuhan sang pencipta, serta mengenal seluruh ajaran-ajarannya dengan baik dan benar. Dengan tujuan tersebut diharapkan

peserta didik dapat menjalankan ibadah yang dilakukannya dengan penuh rasa khidmat serta penghayatan sesuai dengan tuntunan yang diajarkan dalam agama.

Kedua, pendidikan agama Islam mengajarkan dan membekali peserta didiknya untuk bisa menguasai dan memahami ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi, dengan tujuan agar mampu mengemban peran menjadi seorang khalifah Allah yang dapat membangun kehidupan peradaban dunia. Sebab dengan menguasai perkembangan teknologi bisa menjadi suatu keahlian yang bisa membantu dan diperlukan oleh masyarakat banyak.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan pendidikan yaitu diantaranya:

- a. Peserta didik dapat mengenal dan mengimani setiap ajaran agama dengan baik dan benar, dan menjadikan dasar agamanya sebagai landasan dalam menjalani kehidupan serta cara berfikir dan bersikap.
- b. Meningkatkan ketakwaan dan menanamkan nilai-nilai Islami pada diri peserta didik agar mampu menyeimbangkan kehidupan di dunia dan di akhirat.
- c. Ilmu yang diperoleh peserta didik diharapkan dapat disebarkan dan didakwahkan kepada orang banyak, sehingga menjadi manfaat bagi sesama.
- d. Dalam pendidikan agama Islam juga diajarkan untuk saling menghormati antar umat beragama agar terciptanya persatuan dan kesatuan.

### 3. Dasar Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah sebuah cabang ilmu pendidikan yang mengajarkan peserta didiknya untuk dapat mengenal Allah sebagai sang pencipta dan menanamkan pada diri peserta didiknya keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. Serta peserta didik mempelajari tentang

ajaran agama dengan baik dan benar sesuai dengan Al-Qur'an dan hadits sebagai landasan, dasar dan pondasi dalam menjalani kehidupan didunia.

Dari penjelasan diatas, menurut (Umam, 2021: 12-15) menjelaskan apa saja yang menjadi dasar dari pendidikan agama Islam, yaitu diantaranya :

a. Al-Qur'an

Al-Qur'an merupakan wahyu yang datang dari Allah yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW melalui perantara malaikat Jibril. Al-Qur'an berisikan pedoman hidup dan petunjuk bagi umat manusia untuk menjalani hidup didunia. Al-Qur'an berisikan hukum, dan aturan yang menuntun manusia agar dapat menentukan mana yang benar dan mana yang akan menimbulkan dosa. Disana Allah telah mengatur bagaimana kehidupan manusia dengan sang pencipta, manusia dengan manusia, dan kehidupan manusia dengan alam.

Maka dari itu dengan adanya Al-Qur'an sebagai dasar dan pedoman yang kokoh, maka pendidikan agama Islam memiliki landasan yang kuat dan tidak ada keraguan bagi manusia yang mempelajarinya.

b. Hadits

Hadits merupakan segala sesuatu baik perkataan, perbuatan, ketetapan, dan keadaan Rasulullah. Maksudnya yaitu setiap yang ada pada rasulullah merupakan tuntunan yang dapat dicontoh oleh umatnya. Tujuan adanya hadits adalah untuk menyempurnakan setiap aturan dan hukum yang ada dalam Al-Qur'an, dalam artian bukan berarti Al-Qur'an tidak sempurna, melainkan fungsi Hadits sebagai penjelas makna yang terdapat dalam Al-Qur'an. Sebagaimana dijelaskan dalam surat Al-Ahzab: 21,

Allah SWT berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَآ  
لْيَوْمِ الْآخِرِ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

**Artinya :** "Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah."

Berdasarkan dalil diatas dapat kita pahami bahwasanya hadits merupakan sumber dan dasar hukum kedua setelah Al-Qur'an. Dengan memposisikan hadits sebagai dasar hukum Islam, akan menjadi sebuah pedoman kuat dalam pendidikan Islam, contoh saja jika kita menemukan sebuah persoalan baru yang tidak muncul atau belum dijelaskan dalam Al-Qur'an maka kita dapat menjadikan penjelasan dari Rasulullah sebagai tuntunan terhadap penyelesaian masalah tersebut.

c. Ijtihad

Ijtihad merupakan sebuah ketetapan dari maksud sebuah ayat melalui penafsiran yang dilakukan oleh para Mujtahid. Ijtihad yang dilakukan oleh para mujtahid harus dilakukan dengan kesungguhan hati, dan penuh ketundukan kepada Allah. Ijtihad dilakukan ketika menemui persoalan-persoalan baru yang muncul ditengah umat, namun setiap pengambilan keputusan selalu bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.

**F. Pemetaan KI dan KD Mata Pelajaran PAI Kelas VII Kurikulum 2013**

1. Semester Ganjil

NO	KI	KD
1	KI1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Meyakini bahwa Allah Maha Mengetahui, Maha Waspada, Maha Mendengar, dan Maha Melihat

		<p>1.2 Mengetahui bahwa jujur, amanah, dan istiqomah adalah perintah agama.</p> <p>1.3 Menghayati ajaran bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam.</p> <p>1.4 Menunaikan sholat wajib berjamaah sebagai implementasi pemahaman rukun Islam</p> <p>1.5 Menghayati perjuangan nabi Muhammad SAW periode mekkah dalam menegakkan risalah Allah SWT.</p> <p>1.6 Terbiasa membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa Allah akan meninggikan derajat orang yang beriman dan berilmu.</p>
2	<p>KI2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p>	<p>2.1 Menunjukkan perilaku percaya diri, tekun, teliti, dan kerja keras sebagai implementasi makna al-Alim, al-Khabir, as-Sami'. dan al-Basir.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, amanah, dan istiqomah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan</p>

		<p>bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.</p> <p>2.4 Menunjukkan perilaku demokratis sebagai implementasi pelaksanaan shalat berjamaah.</p> <p>2.5 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad periode Mekkah</p> <p>2.6 Menunjukkan perilaku semangat menuntut ilmu sebagai implementasi QS. Al-Mujadalah/58: 11 ,dan QS. Ar-rahman/55: 33 ,dan hadits terkait</p>
3	<p>KI3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p>	<p>3.1 Memahami makna al-Asma', al-Husna, al-Alim, al-Khabir, as-Sami', al-Basir.</p> <p>3.2 Memahami perilaku jujur, amanah, dan istiqomah</p> <p>3.3 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan ketentuan syari'at Islam.</p> <p>3.4 Memahami ketentuan shalat berjamaah</p> <p>3.5 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad periode Mekkah</p> <p>3.6 Memahami QS. Al- Al-Mujadalah/58: 11 ,dan QS. Ar-</p>

		rahman/55: 33 ,dan hadits terkait dengan menuntut ilmu.
4	KI4. Mencoba, mengelola, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan menerangkan) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah, dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	<p>4.1 Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan orang yang meneladani al- Asma'ul Husna, al-Alim, al- Khabir, as-Sami', dan al-Basir.</p> <p>4.2 Menyajikan makna perilaku jujur, amanah, dan istiqomah</p> <p>4.3 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar</p> <p>4.4 Mempraktikkan sholat berjamaah</p> <p>4.5 Menyajikan strategi perjuangan yang dilakukan Nabi Muhammad SAW periode mekkah</p> <p>4.6 Membaca QS. Al- Al-Mujadalah/58: 11 ,dan QS. Ar-rahman/55: 33 , dengan tartil.</p>

**Tabel 2.1 Pemetaan KI dan KD Mata Pelajaran PAI Kelas VII Semester Ganjil**

2. Semester Genap

NO	KI	KD
1	KI1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	<p>1.7 Terbiasa membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang ikhlas, sabar, dan pemaaf.</p> <p>1.8 Beriman kepada malaikat-malaikat</p>

		<p>Allah Swt.</p> <p>1.9 Meyakini bahwa hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan berempati terhadap sesama adalah perintah agama.</p> <p>1.10 Menunaikan sholat Jum'at sebagai implementasi pemahaman ketaatan beribadah.</p> <p>1.11 Menunaikan sholat jamak qasar ketika berpergian jauh (musafir) sebagai implementasi pemahaman ketaatan beribadah.</p> <p>1.12 Menghayati perjuangan Nabi Muhammad Saw, periode Madinah dalam menegakkan risalah Allah Swt.</p> <p>1.13 Menghayati perjuangan dan kepribadian al-Khulafah al-Rasyidin sebagai penerus perjuangan Nabi Muhammad Saw dalam menegakkan risalah Allah Swt.</p>
2	<p>KI2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi</p>	<p>2.7 Menunjukkan perilaku ikhlas, sabar, dan pemaaf sebagai implementasi pemahaman QS. An-Nisa'/4 :146, QS. Al-Baqoroh/2 : 153, QS. Ali-Imran/3 : 134, dan hadits terkait</p>

	<p>secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p>	<p>2.8 Menunjukkan perilaku disiplin sebagai cerminan makna iman kepada malaikat.</p> <p>2.9 Menunjukkan perilaku hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan berempati terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.10 Menunjukkan perilaku peduli terhadap sesama dan lingkungan sebagai implementasi pelaksanaan sholat Jum'at</p> <p>2.11 Menunjukkan perilaku disiplin sebagai implementasi pelaksanaan sholat jamak dan qasar.</p> <p>2.12 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad Saw, periode Madinah</p> <p>2.13 Meneladani perilaku terpuji al-Khulafa al-Rasyidin.</p>
3	<p>KI3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya</p>	<p>3.7 Memahami makna QS. An-Nisa'/4 :146, QS. Al-Baqoroh/2 : 153, QS. Ali-Imran/3 : 134, dan hadits terkait tentang ikhlas, sabar, dan pemaaf.</p> <p>3.8 Memahami makna iman kepada</p>

	terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	<p>malaikat berdasarkan dalil naqli.</p> <p>3.9 Memahami makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama.</p> <p>3.10 Memahami ketentuan sholat Jum'at</p> <p>3.11 Memahami ketentuan sholat jamak dan qasar</p> <p>3.12 Meneladani perjuangan Nabi Muhammad Saw. Periode Madinah</p> <p>3.13 Meneladani perilaku terpuji al-Khulafah al-Rasyidin.</p>
4	<p>KI4. Mencoba, mengelola, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan menerangkan) sesuai dengan yang dipelajarari di sekolah, dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	<p>4.7 Membaca, menghafal, dan mengaitkan QS. An-Nisa'/4 :146, QS. Al-Baqoroh/2 : 153, QS. Ali-Imran/3 : 134, dan hadits terkait dengan baik.</p> <p>4.8 Menyajikan contoh perilaku yang mencerminkan iman kepada malaikat Allah Swt.</p> <p>4.9 Menyajikan makna hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, dan empati terhadap sesama.</p> <p>4.10 Mempraktikkan sholat Jum'at</p> <p>4.11 Mempraktikkan sholat jamak qasar</p> <p>4.12 Menyajikan strategi perjuangan</p>

		<p>yang dilakukan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.</p> <p>4.13 Menyajiikan strategi perjuangan dan kepribadian al-khulafa al-Rasyidin.</p>
--	--	---

**Tabel 2.2 Pemetaan KI dan KD Mata Pelajaran PAI Kelas VII Semester Genap**

Dari pemaparan KI dan KD pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti untuk kelas VII di atas, maka dalam penelitian ini penulis akan mengangkat sebuah materi yang terdapat di semester genap yaitu, Meneladani Perilaku Al-Khulafa Al-Rasyidin. Sebab dalam materi ini lebih mengarah pada aspek kognitif dan aspek afektif. Serta pada materi ini mengandung penanaman atau memahami sebuah konsep tentang meneladani perilaku para sahabat Nabi. Sehingga siswa dapat memahami sifat atau perilaku terpuji dari para khalifah, dan juga siswa dapat meneladaninya dalam kehidupan sehari-hari.

### **G. Penelitian Relevan**

1. Rifa Setiani Z, dan Erwin Rahayu Saputra (2022) , dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah dan Harkatnya”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaplikasian media *Powerpoint* yang dikombinasikan dengan *game* edukatif menunjukkan nilai rata-rata 92%, dengan predikat sangat baik. Dan jika dilihat dari hasil lembar penilaian angket, indikator penilaian terhadap penyajian mendapat nilai 100% dengan predikat sangat baik. pada indicator keefektifan memiliki nilai 88% dengan predikat sangat baik, dan keaktifan memiliki nilai 89% dengan predikat sangat baik.

Kalau dilihat dari hasil belajar siswa, jumlah siswa 13 orang terdapat 2 orang yang tidak memenuhi kriteria minimal ketuntasan minimal. Jadi dapat dikatakan bahwa media yang digunakan efektif dan efisien untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang digunakan. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah pada metode yang digunakan, metode yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE dan juga hasil penelitian ini melihat bagaimana tingkat hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan hanya sampai pada penilaian yang didapat pada lembar angket respon siswa. Perbedaan lain juga terdapat pada subjek uji coba media yang akan diterapkan, pada penelitian ini uji coba dilakukan pada siswa Sekolah Dasar. Namun persamaan yang terdapat dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pembelajaran PAI walaupun dengan materi yang berbeda.

2. Wardatul Mawaddah, dkk (2019), dengan judul “Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *powerpoint* dengan game *jeopardy* dikatakan layak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dilihat dari persentase nilai motivasi belajar siswa, media ini mendapatkan 81,83%. Sedangkan penilaian media dan materi mendapat 92,81% dan 92,32% dengan predikat sangat baik.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, pada penelitian relevan ini peneliti melakukan pengembangan media powerpoin dengan memfokuskan media tersebut menggunakan permainan Jeopardy. Selanjutnya metode pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan model 4D. Persamaan yang terdapat dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah, subjek uji coba sama-sama diterapkan pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama).

3. Agnesia., B., Anomeisa, dan Dian Ernaningsih (2020), dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil validasi dari produk yang dikembangkan menurut ahli materi mendapatkan skor atau nilai 4,15 dari 6, dan mendapatkan predikat sangat layak. Nilai dari ahli materi dan guru mata pelajaran Matematika SMA mendapatkan skor sebanyak 3,88 dari 5, dengan predikat Layak. Dari hasil praktikalisasi dengan siswa kelas sebelas mendapatkan sikap setuju dari hasil respon siswa, uji coba dilakukan pada kelas besar dan juga mendapatkan sikap setuju terhadap respon siswa. Dan dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan yang terdapat dari penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan terhadap *software* aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada model pengembangan yang dipakai, pada penelitian ini menggunakan model modifikasi dari pengembangan Borg dan Gall. Serta subjek uji coba penerapan proyek yang dikembangkan pada penelitian ini dilakukan pada siswa SMA.

4. Nadia Syafira (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya media yang dibuat, sangat layak untuk digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penilaian rata-rata menurut ahli, baik itu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa nilai yang didapat yaitu 90,97%, dengan predikat sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata yang didapat dengan praktikalisasi *one to one*, nilai yang didapat sebesar 92%, dengan predikat sangat baik.

Persamaan yang terdapat dari penelitian ini yaitu, sama-sama melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan *software Microsoft*

*Powerpoint* sebagai media nya. Namun perbedaan yang ditemui terkait penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan model ADDIE. Serta subjek uji cobapun berbeda, pada penelitian yang akan dilakukan uji coba diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

5. Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD”. Subjek uji coba dalam penelitian tersebut dilakukan pada 3 orang siswa yang memiliki kategori pengetahuan tinggi, sedang, rendah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat, menurut ahli materi mendapatkan nilai 100%, sedangkan dari ahli desain mendapatkan nilai 95%, berdasarkan kelayakan media mendapatkan nilai 89,2%. Berdasarkan hasil uji coba perorangan mendapatkan nilai sebesar 91,66% dengan prediket sangat baik.

Persamaan yang terdapat dari penelitian ini adalah pada media yang akan dilakukan pengembangan sama-sama menggunakan *software Microsoft Powerpoint*. Namun perbedaan dari penelitian ini adalah terdapat pada model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model 4D.

6. Mrr. Ratna Endang W dan Tsamara Gninah (2021), dengan judul “Game Edukasi Berbasis Microsoft Powerpoint sebagai Jawaban Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)” games edukasi berbasis Microsoft powerpoint merupakan inovasi pembelajaran yang menggunakan metode Kontekstual Teaching and Learning (CTL). Games edukasi berbasis Microsoft Powerpoint meningkatkan minat belajar siswa sebesar 20% dan meningkatkan nilai siswa hingga 15%. Koresponden yang ikut serta dalam program ini sebanyak 47% merasa sangat puas dengan sistem pembelajaran dengan menggunakan game edukasi. Indeks dari survai yang dilakukan adalah sebanyak 85% yang

menunjukkan bahwa pembelajaran games edukatif sangat memuaskan dan efektif di era pandemi.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah media atau basis yang digunakan sama-sama menggunakan Microsoft Powerpoint dan juga games edukatif. Namun perbedaan dari penelitian tersebut adalah dengan penerapan penggunaan media ini menggunakan metode Kontekstual Teaching and Learning (CTL).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pengembangan**

Sejalan dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Development*. Penelitian dengan menggunakan research and development adalah sebuah proses yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk baru, atau bisa juga melakukan penyempurnaan terhadap produk yang sudah ada, namun dengan pengembangan tersebut harus dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dilakukan pengembangan tersebut tidak hanya selalu dalam bentuk benda layaknya buku ataupun modul, namun juga bisa dilakukan pengembangan terhadap sebuah perangkat atau software computer, file, dan media lainnya (Hasyim, 2016: 43).

Dari definisi yang dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya penelitian pengembangan atau research and development dapat dilakukan sebuah penyempurnaan atau mengelola kembali sebuah produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini tidak akan menghasilkan sebuah produk dalam bentuk buku, modul, atau media dalam bentuk fisik, namun dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan terhadap media Microsoft Power point yang di setting layaknya games edukatif. Nantinya media ini akan diterapkan pada materi PAI kelas VII.

Penilaian terhadap berhasil atau layaknya media ini untuk gunakan sebagai media pembelajaran akan dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas penggunaan media power point interaktif berbasis game edukatif.

## **B. Desain dan Prosedur Pengembangan**

Pada penelitian ini, desain dan prosedur pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Dengan penjelasan tiap tahap sebagai berikut :

1. Tahap *Define*, adalah tahap studi pendahuluan, baik secara teoritik ataupun empiric. Pada saat peneliti telah memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan serta menentukan produk yang akan dikembangkan dan menentukan langkah awal yang perlu, maka langkah selanjutnya dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan studi linear, survey lapangan, observasi, wawancara, dan lain sebagainya.
2. Tahap *Design*, melakukan perencanaan terhadap model dan prosedur engembangan secara konseptual dan teoristik.
3. Tahap *Develop*, melakukan kajian empiric terhadap pengembangan awal produk, melakukan uji coba, revisi, dan validasi.
4. Tahap *Desseminate*, melakukan penyebar luasan hasil akhir ke sebuah populasi (Arifin, 2011: 128-129).

Jika kita perhatikan dari prosedur pengembangan tersebut, maka penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *Develop* saja, yaitu melakukan uji coba produk, revisi, dan validasi terhadap media yang dikembangkan. Karena pada tahap *Desseminate* akan lebih membutuhkan biaya dan tenaga yang memadai untuk mendistribusikan media pembelajaran Powerpoint Interaktif yang akan dirancang. Ditambah juga alasan keter atasan waktu dalam melakukan penelitian, kemudia penelitian hanya merujuk pada tujuan penelitian yang mana untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

Secara umum rancangan pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif sebagai berikut:

No	Tahap-Tahap pengembangan yang dilakukan	Langkah-langkah yang dilakukan
1	Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan observasi di SMPN 7 Sijunjung. Peneliti akan melihat situasi dan kondisi pelaksanaan proses pembelajaran PAI disana.</li> <li>b. Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI tentang penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif. Pada tahap ini wawancara dilakukan untuk mengetahui hambatan atau masalah yang dihadapi guru PAI sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif.</li> <li>c. Melakukan analisis karakter siswa. Untuk mengetahui karakteristik belajar siswa, dan respon siswa terhadap pembelajaran PAI yang dilakukan. Dengan ini bertujuan agar produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.</li> <li>d. Analisis buku, silabus, dan RPP yang bertujuan untuk menyempunakan pokok bahasan pada media yang</li> </ul>

		dibuat. Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap materi yang ada di dalam buku mata pelajaran PAI. Pokok bahasan atau materi yang diangkat yaitu Meneladani Perilaku Terpuji Al- Khulafa Al-Rasyidin.
2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Merancang media Power Point Interaktif berbasis Games Edukatif pada materi PAI kelas VII</li> <li>b. Membuat media Power Point Interaktif berbasis Games Edukatif pada materi PAI kelas VII</li> <li>c. Merancang dan membuat lembar validasi</li> <li>d. Merancang dan membuat Lembar angket respon siswa</li> </ol>
3	Tahap Validasi, Revisi, dan Pengujian Media ( <i>Develop</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan validasi terhadap media Powerpoint Interaktif oleh ahli atau pakar</li> <li>b. Melakukan revisi terhadap media yang sudah diberi masukan oleh ahli atau pakar</li> <li>c. Melakukan pengujian terhadap media yang dibuat dan dirancang kepada peserta didik SMPN 7 Sijunjung.</li> </ol>

**Tabel 3.1 Tahap dan Langkah Pengembangan**

### **C. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media power point interaktif ini adalah :

1. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 7 Sijunjung sebanyak 6 orang siswa. Pengujian media dilakukan saat pembelajaran PAI berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif.
2. Subjek evaluasi yang dilakukan untuk penelitian terhadap produk yang dibuat di nilai dan diberi masukan oleh 2 orang ahli yaitu dosen ahli media dan guru mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung.

### **D. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif data dihitung dengan mencari persentase masing-masing item pada lembar validasi, kemudian data hasil validasi dianalisis dengan teknik deskriptif untuk menggambarkan kualitas produk yang dikembangkan oleh dosen ahli mengenai media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Games Edukatif pada mata pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

### **E. Instrumen Penelitian**

Pada instrumen penelitian, alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar angket. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui apakah media power point interaktif tersebut praktis atau tidak digunakan serta diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Penilaian angket dengan menggunakan skala *Likert*. Yang mana setiap pernyataan menggunakan pilihan jawaban. Untuk SS (Sangat Setuju) dengan nilai 5, untuk S (Setuju) dengan nilai 4, untuk KS (Kurang Setuju) dengan nilai 3, untuk TS (Tidak Setuju) dengan nilai 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju)

dengan nilai 1. Berikut Kisi-Kisi Instrumen Validasi dan Angket Respon Siswa terhadap media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Games Edukatif pada mata pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung:

**1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Games Edukatif pada mata pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung**

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kelayakan Penyajian	Tampilan menarik	1
		Kesesuaian terhadap tema	2, 3
		Kemenarikan games	4, 5
		Kerapian dan kejelasan format evaluasi	6
		Keterlibatan peserta didik	7
		Kemudahan mengakses	8
2.	Kelayakan Bahasa	Bahasa mudah dipahami dan dimengerti	9
		Kejelasan tulisan	10
		Komunikatif	11
		Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	12
3.	Kelayakan Isi	Kesesuaian media dengan KI, KD	13. 14
		Kerapian dan kejelasan isi materi	17
		Penerapan dalam kehidupan	15
		Kesesuaian isi dengan materi	16
		Mendorong keingintahuan, sikap, dan pengamalan	18
		Sebagai perantara guru	20
		Kemudahan memahami dan menjawab soal	19

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi**

2. **Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon siswa media pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Games Edukatif pada mata pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung**

No.	Aspek	Indikator	No. Item
1.	Kelayakan Tampilan	Tampilan menarik	1
		Bahasa	4,5
		Kejelasan penulisan	3
		Kemudahan pemakaian	18
2.	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan silabus dan KD	6
		Esesuaian tengan tema	16
		Kepahaman isi	2
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	7,8
		Autentik/Sah	9,13
		Penerapan dilapangan	12
3.	Kelayakan Manfaat	Kemudahan mengakses	14
		Melibatkan peserta didik	10,11
		Dapat mengukur pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik	15,17,19
		Perantara bagi guru	20

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

**F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil review para ahli masih berupa huruf, kemudian diubah ke dalam bentuk angka seperti:

SS : Sangat Setuju : 5

S : Setuju : 4

KS : Kurang Setuju : 3

TS : Tidak Setuju : 2

STS : Sangat Tidak Setuju : 1

2. Teknis analisis data untuk lembar validasi dan angket respon siswa dilakukan dengan menggunakan analisis aiken yang rumusnya adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V : Indeks kesepakatan ahli mengenai validitas butir

S : Skor yang ditetapkan setiap ahli dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai

n : Banyak rater (pakar ahli)

c : Banyak kategori yang dapat dipilih rater

3. Kemudian hasil validasi dan angket respon siswa dijelaskan dalam beberapa kategori sebagai berikut:

a. Lembar Validasi

No	Kriteria	Interval
1.	Tidak Valid	0,00 – 0,20
2.	Kurang Valid	0,21 – 0,40
3.	Cukup Valid	0,41 – 0,60
4.	Valid	0,61 – 0,80
5.	Sangat Valid	0,81 – 1,00

**Tabel 3.4 Kriteria dan Interval Lembar Validasi**

## b. Lembar Angket Respon Siswa

No	Kriteria	Interval
1.	Tidak Praktis	0,00 – 0,20
2.	Kurang Praktis	0,21 – 0,40
3.	Cukup Praktis	0,41 – 0,60
4.	Praktis	0,61 – 0,80
5.	Sangat Praktis	0,81 – 1,00

(Sumber : Rahayu, 2012)

**Tabel 3.5 Kriteria dan Interval Lembar Angket Respon Siswa**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Sijunjung. Media pembelajaran ini mengangkat topik atau materi tentang Meneladani Perilaku Al-Khulafa Al-Rasyidin.

Proses pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

##### **1. Tahap Analysis (Analisis)**

Tahap *Analysis* ini merupakan tahapan awal dari penelitian ini. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

###### **a. Melakukan Observasi di SMPN 7 Sijunjung.**

Penulis melakukan observasi pada tanggal 2 Agustus 2021, dari observasi tersebut didapatkan hasil bahwa SMPN 7 Sijunjung terletak di Jalan M. Syafei nomor 2 Muaro Sijunjung, Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung. SMPN 7 Sijunjung ini terdiri dari, dua puluh dua lokal yang terdiri dari kelas VII ada 8 lokal, VIII ada 7 lokal, dan IX ada 7 lokal. Jumlah guru PAI terdiri dari 2 orang guru tetap dan 2 orang guru yang menambah jam.

Hal lain yang didapatkan penulis disana adalah mengenai proses pembelajaran yang dilakukan, di SMPN 7 Sijunjung guru sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Beberapa diantaranya seperti media peraga, modul, dan media gambar. Namun

kebanyakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Wawancara tentang media pembelajaran dengan guru bidang studi.

Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan wawancara tentang media pembelajaran dengan salah satu guru PAI yang mengajar di kelas VII yaitu ibuk Mimi Hariani, S.Pd. Dari wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa pada proses pembelajaran, guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media peraga, modul, dan media gambar, serta media elektronik seperti proyektor untuk *powerpoint*. Namun untuk penggunaan media *powerpoint* sendiri, guru masih menggunakan tampilan penggunaan presentasi seperti pada umumnya, tidak dikreasikan lebih menarik lagi. Dan juga dalam penggunaan media *powerpoint* ini, guru hanya memakai nya sesekali saja.

Oleh karena itu penulis melakukan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI, agar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa dengan cara belajar yang menarik perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Analisis karakter siswa

Kemudian penulis melakukan analisis karakter siswa mengenai proses pembelajaran guna untuk mengetahui karakteristik belajar siswa serta mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran PAI yang dilakukan. Dalam hal ini didapatkan hasil bahwa respon siswa kelas VII terhadap pembelajaran PAI yang telah dilakukan mendapatkan

respon yang baik. Siswa sudah antusias dan ikut berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi terkadang siswa cepat merasa bosan dengan bentuk atau metode pembelajaran yang itu-itu saja. Hal lain yang menjadi kelemahan jika metode pembelajaran yang dilakukan terus menggunakan metode ceramah, materi-materi tertentu yang mengharapkan siswa untuk menyamakan persepsi atau pemahaman yang sama, tentu saja dengan metode ceramah hal tersebut sangat sulit dapat terwujud.

d. Analisis RPP / Silabus

Tahapan terakhir dari tahapan analisis ini adalah penulis melakukan analisis silabus/RPP guna untuk melihat KD dan indikator yang ada pada mata pelajaran PAI. Dalam hal ini penulis mengambil KD 3.13 materi PAI kelas VII semester dua. Materi tersebut membahas tentang Meneladani Perilaku Terpuji al-Khulafa al-Rasyidin. Dalam materi ini mengandung pembahasan tentang bagaimana siswa dapat meneladani perilaku dan juga dapat menerapkan perilaku akhlak terpuji yang dicontohkan oleh para khalifah.

**2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap selanjutnya merupakan tahap *Design* (perancangan), dalam hal ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merancang media *powerpoint* Interaktif berbasis Games Edukatif pada materi PAI kelas VII

Dalam hal ini didapati bahwa, pada tahap perancangan media, media yang akan dibuat adalah media *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif, yang mana dalam tampilan keseluruhan media ini lebih mengarah ke tampilan games sederhana. Games atau quiz yang

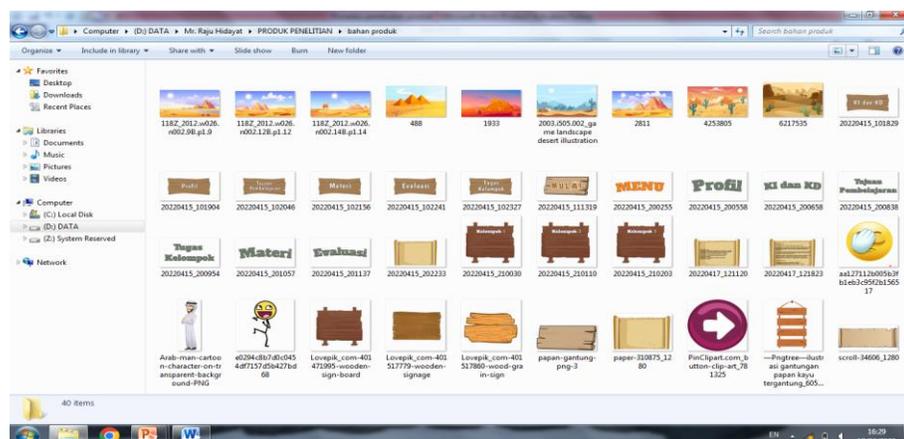
akan dibuat ada dua bentuk, yaitu games spin dan juga games benar salah.

Selain terdapat evaluasi, pada media yang dirancang terdapat juga indicator, tujuan pembelajaran, tugas kelompok dan penjelasan materi yang membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Untuk isi materi atau bahan, peneliti mengambil sumber materi dari buku pembelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

- b. Membuat media *powerpoint* Interaktif berbasis Games Edukatif pada materi PAI kelas VII.

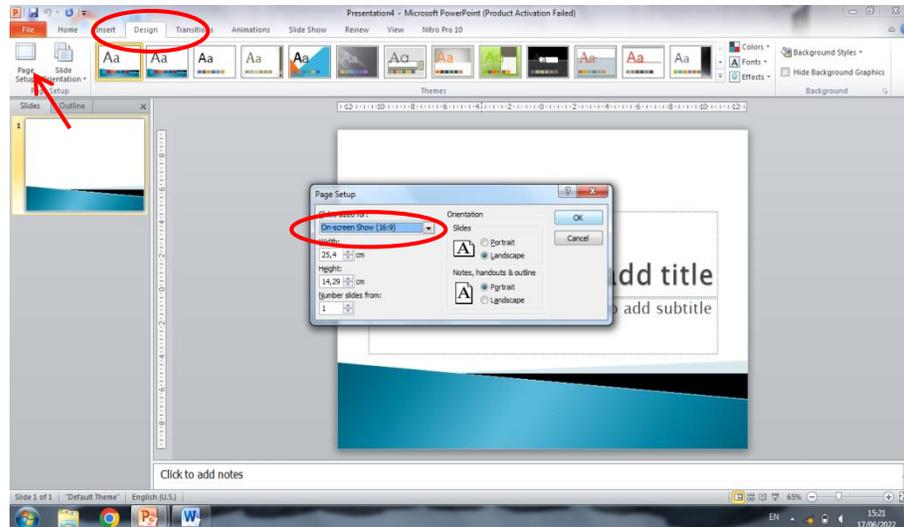
Berikut ini adalah cara atau langkah membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif :

1. Sebelum membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI, hal yang perlu dilakukan adalah mempersiapkan setiap bahan yang kita butuhkan untuk media pembelajaran tersebut. Diantaranya yaitu file materi, animasi, animasi yang memuat idikator dan tujuan pembelajaran, gambar, file soal-soal yang digunakan pada bagian quiz, serta animasi-animasi pendukung lainnya.



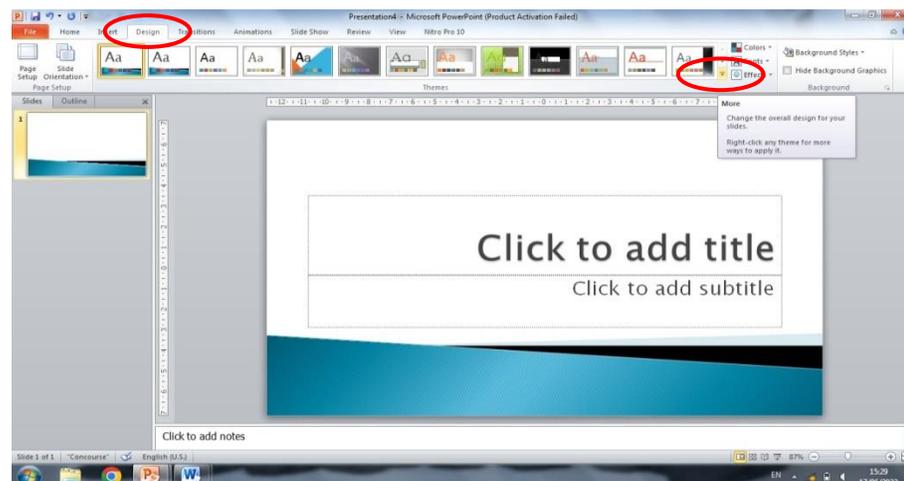
**Gambar 4.1. Bahan untuk produk media *powerpoint* interaktif**

2. Langkah selanjutnya masuk ke aplikasi Microsoft *powerpoint*.
3. Langkah pertama, peneliti mengganti ukuran background awal menjadi full screen, dengan melakukan klik pada menu Design > klik page setup > pilih slide size menjadi 16:9 > lalu oke.



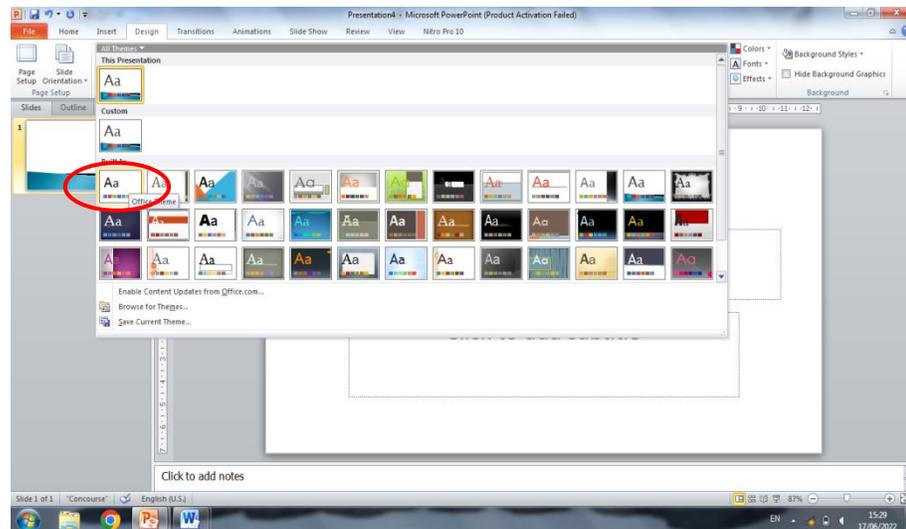
**Gambar 4.2.** Proses mengubah background menjadi fullscreen

4. Selanjutnya ganti warna *background* menjadi warna putih polos melalui menu design, dengan melakukan klik pada panah dua kebawah di ikon themes > lalu pilih *office theme*.



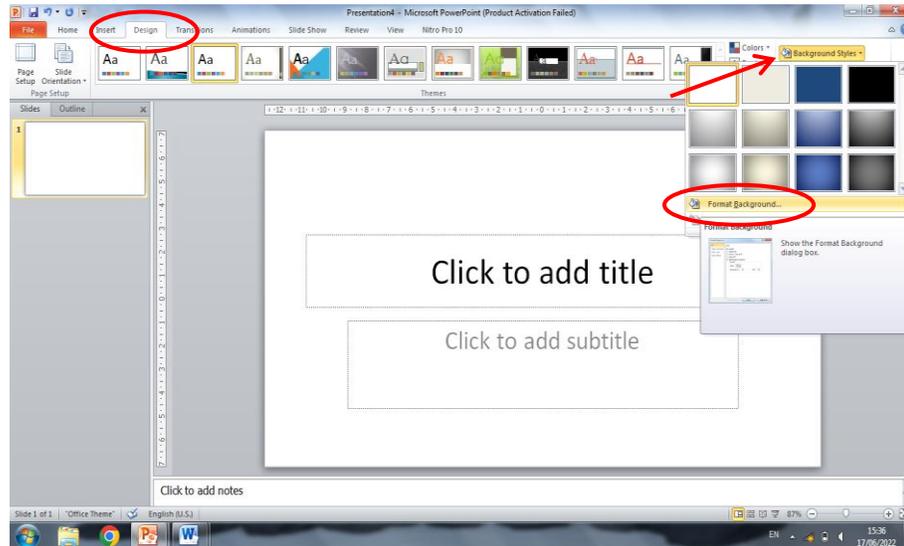
**Gambar 4.3.** Mengubah background menjadi putih

Pada tahap ini, usahakan background awal berwarna putih, tujuannya agar nanti pada saat background yang sudah di unduh dapat ditampilkan sepenuhnya. Jika background awal tidak berwarna putih, akan mengganggu tampilan background dan akan terlihat berdempet dengan background yang akan dimasukkan



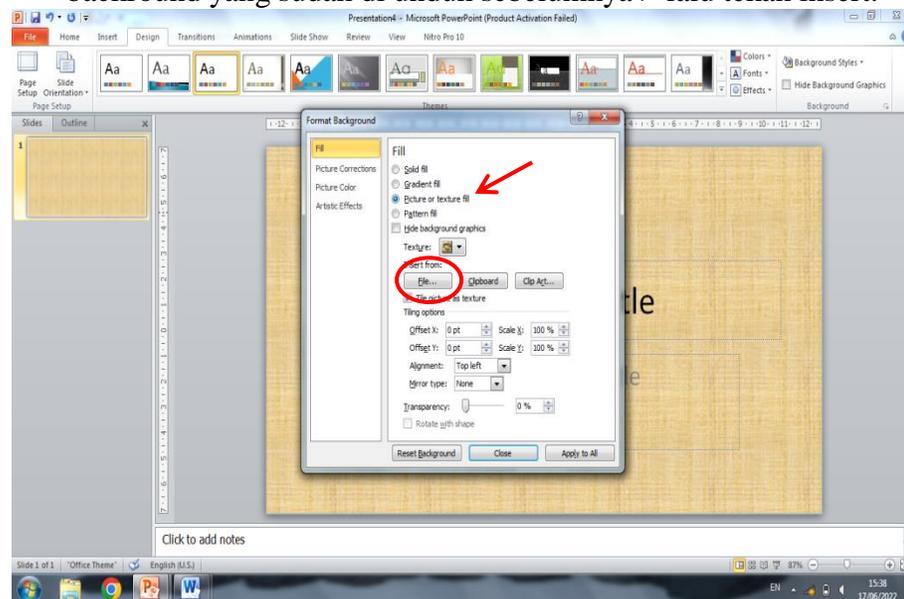
**Gambar 4.4. Mengubah background menjadi putih**

5. Saat background sudah berubah menjadi warna putih polos, selanjutnya ganti background bawaan tersebut menjadi background yang sudah diunduh sebelumnya, untuk mengunduh background bisa melalui web <https://www.freepik.com/vectors/desert> . Untuk mengubahnya dengan langkah berikut, klik pada menu design > background style > format background

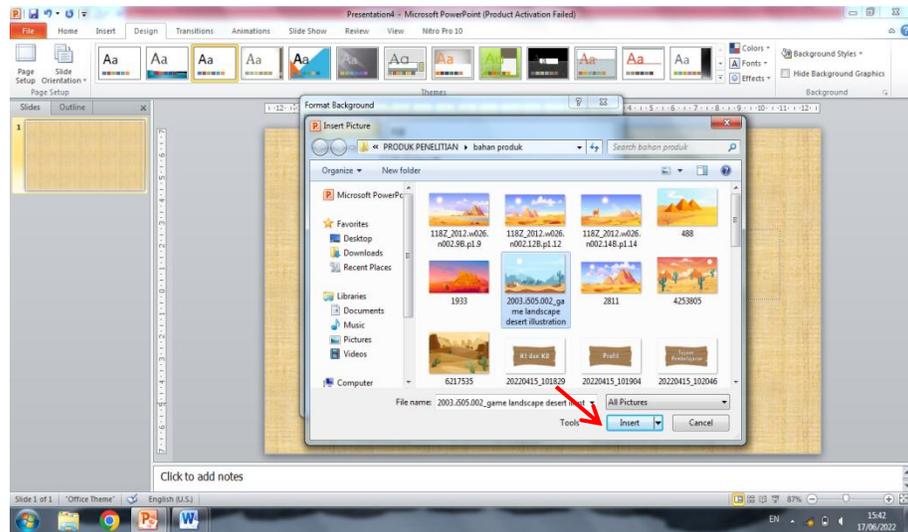


**Gambar 4.5. Mengubah background sesuai tema games**

Selanjutnya klik picture or textur fill > lalu klik file > dan pilih background yang sudah di unduh sebelumnya > lalu tekan insert.

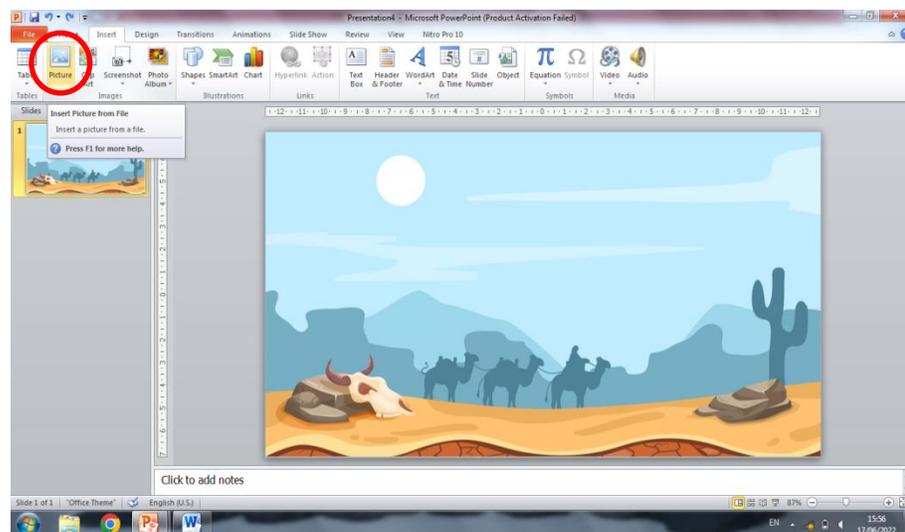


**Gambar 4.6. Mengubah background sesuai tema games**



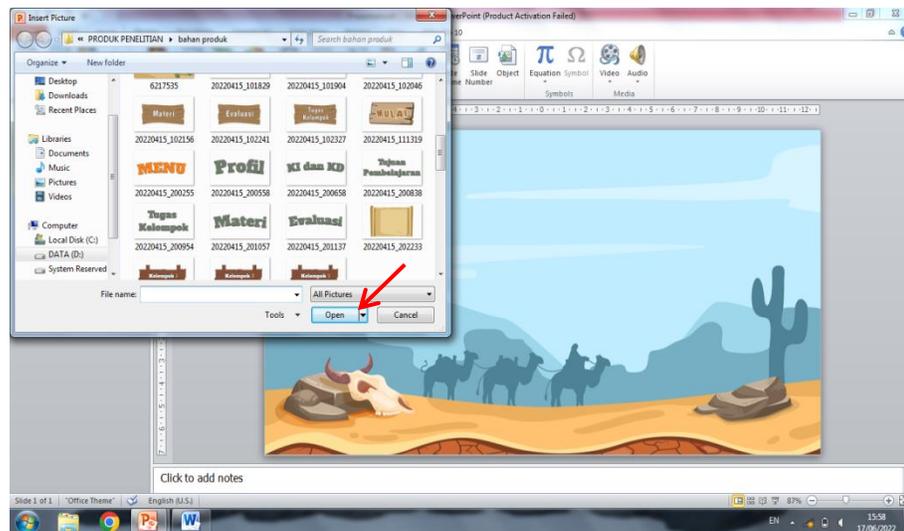
**Gambar 4.7. Mengubah backround sesuai tema games**

6. Setelah backround diubah sesuai dengan tema games, selanjutnya kita masukkan media tersebut seperti, indicator, tujuan pembelajaran, profile, tugas kelompok serta animasi pendukung lainnya yang digunakan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif. Dengan melakukan klik pada menu insert > pilih insert picture from file.



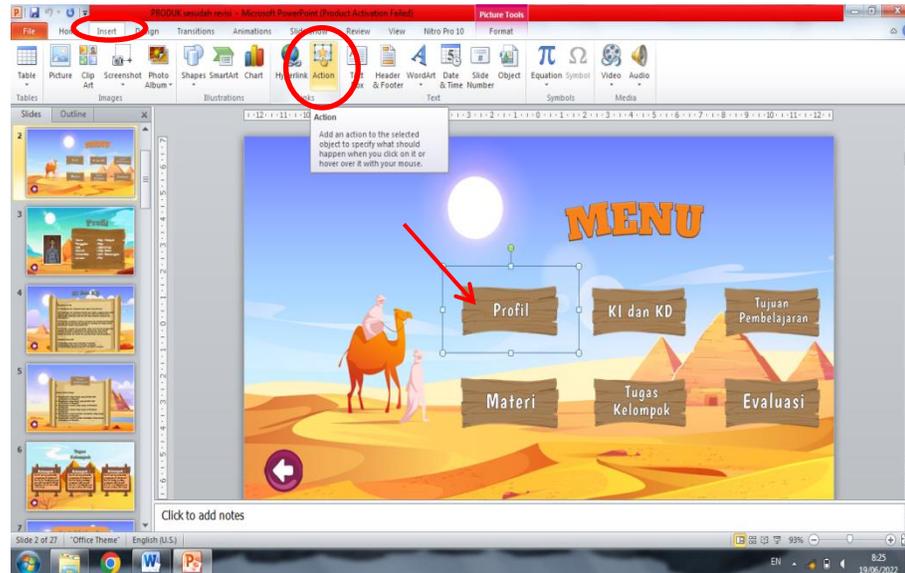
**Gambar 4.8. Memasukkan poin-poin menu**

Selanjutnya pilih file serta animasi yang sudah disediakan sebelumnya > klik open. Lakukan langkah yang sama sampai seluruh komponen yang diinginkan masuk ke dalam *powerpoint*. Untuk memilih animasi, penulis mengunduh beberapa animasi dari beberapa web seperti <https://id.lovepik.com/images/2542005>



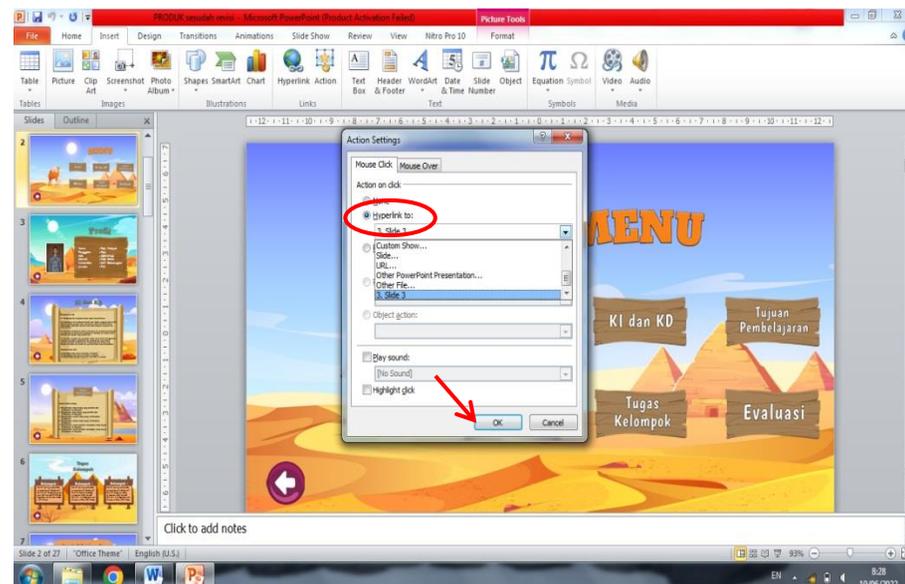
**Gambar 4.9. Memasukkan poin-poin menu dan animasi pendukung**

- Setelah seluruh file, judul tiap poin, dan animasi pendukung dimasukkan, untuk membuat susunan menu, dan membuat papan menu tersebut jika di klik menuju menu yang tuju, maka hal ini memerlukan hyperlink, yang gunanya untuk memindahkan satu slide ke slide berikutnya tanpa perlu menekan tombol panah pada keyboard, melainkan dengan melakukan klik pada salah satu icon yang terdapat pada isi *powerpoint*. Yaitu dengan pilih salah satu poin menu yang akan di klik untuk menuju slide berikutnya > pilih menu insert > lalu klik action.



**Gambar 4.10. Hyperlink poin menu untuk slide yang dituju**

Setelah memilih action > lalu pilih hyperlink to > dan tentukan menu tersebut akan menuju ke slide berapa > lalu klik oke.



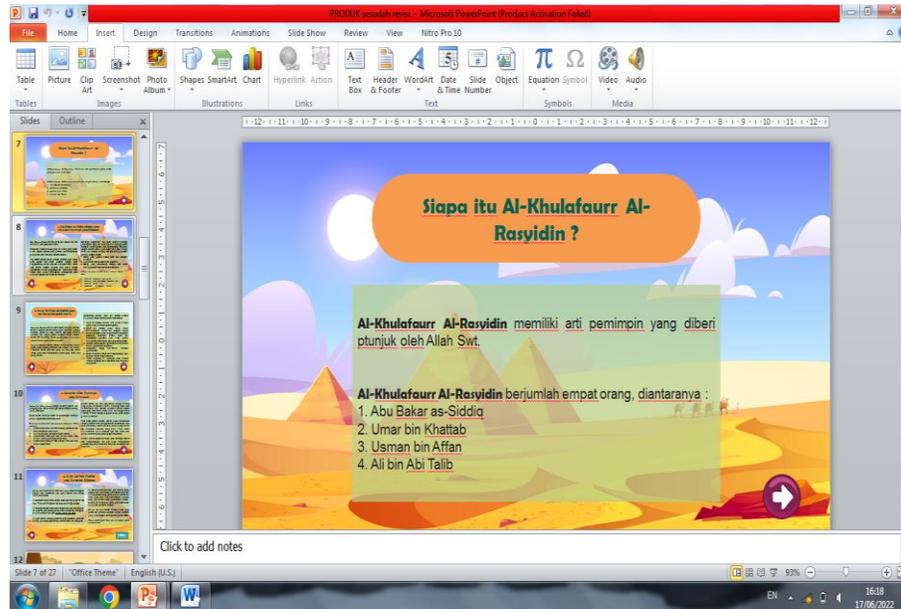
**Gambar 4.11. Hyperlink poin menu untuk slide yang dituju**

8. Langkah selanjutnya kita masuk pada bagian materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan dimasukkan dapat bersumber dari buku cetak yang digunakan dalam pembelajaran PAI kelas VII. Materi yang dimasukkan bisa juga tambah oleh penulis agar isi dari materi pembelajaran tersebut menjadi lebih padat.



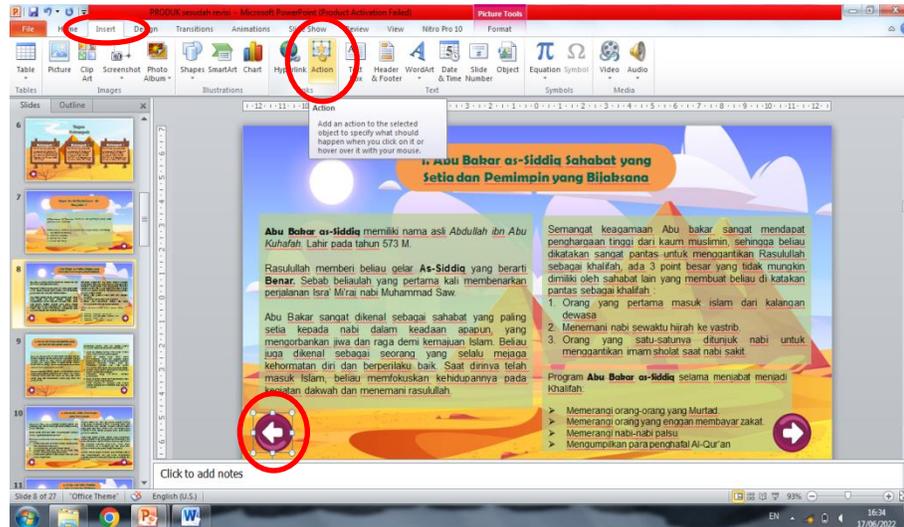
Gambar 4.12 Sumber Materi dari Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Sumber materi yang peneliti ambil, bersumber dari buku pengangan siswa yaitu buku mata pelajaran PAI untuk kelas 7, materi yang diambil yaitu pada BAB 12 Meneladani Perilaku al-Khulafa al-Rasyidin. Materi ini adalah materi yang sedang dipelajari oleh siswa SMPN 7 Sijunjung pada saat penelitian dilakukan.

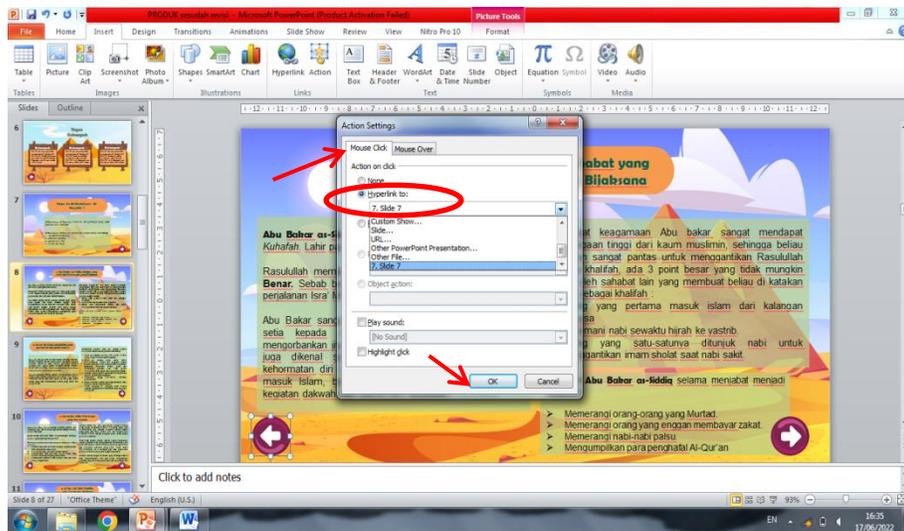


**Gambar 4.13. Tampilan awal poin materi**

9. Agar pada saat slide show, tiap slide bisa berpindah tanpa menekan tombol panah di keyboard, dalam media ini bisa kita lakukan setting pada salah satu tanda panah yang disediakan pada setiap slide, untuk mengarahkan ke slide selanjutnya atau kembali ke slide sebelumnya. Langkah dan cara nya sama seperti saat hyperlink pada poin menu, yaitu pilih salah satu tombol panah yang akan digunakan sebagai tombol next atau kembali > klik menu insert > klik action > pilih mouse click > hyperlink to > lalu tentukan slide mana yang akan dituju > klik oke

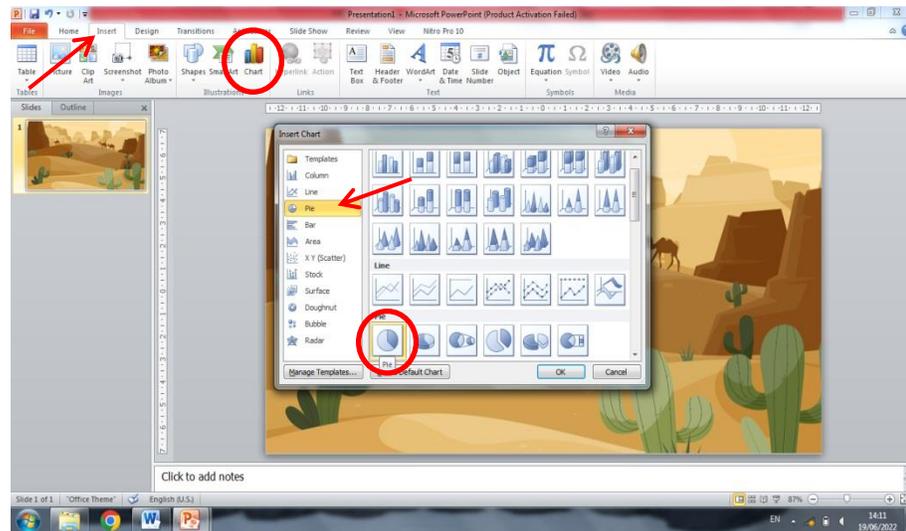


**Gambar 4.14. Hyperlink tombol next dan back**



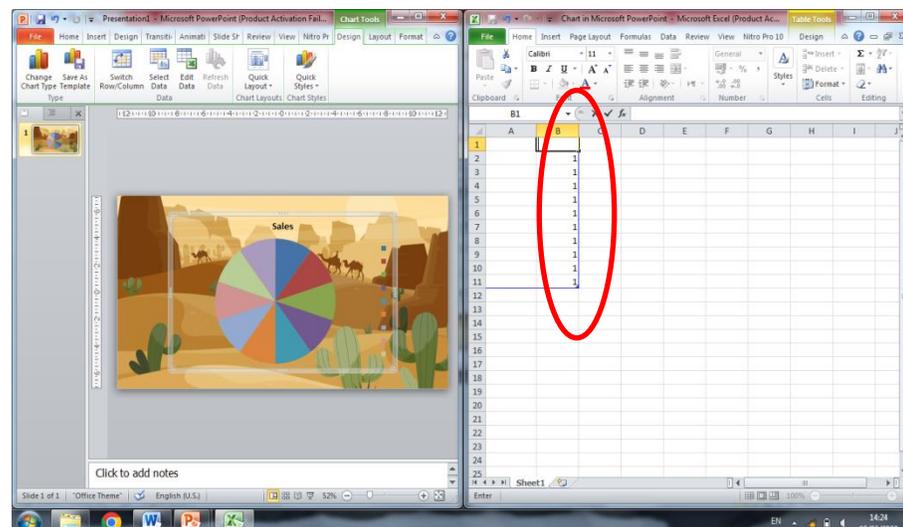
**Gambar 4.15. Hyperlink tombol next dan back**

10. Setelah materi dimasukkan ke dalam media yang dibuat, selanjutnya penulis merancang pembuatan games spinner untuk quiz di akhir pembelajaran. Untuk membuat kolom nomor pada spinner yang dibuat, maka yang dilakukan peneliti adalah memilih menu insert > klik chart > pilih pie > lalu oke.



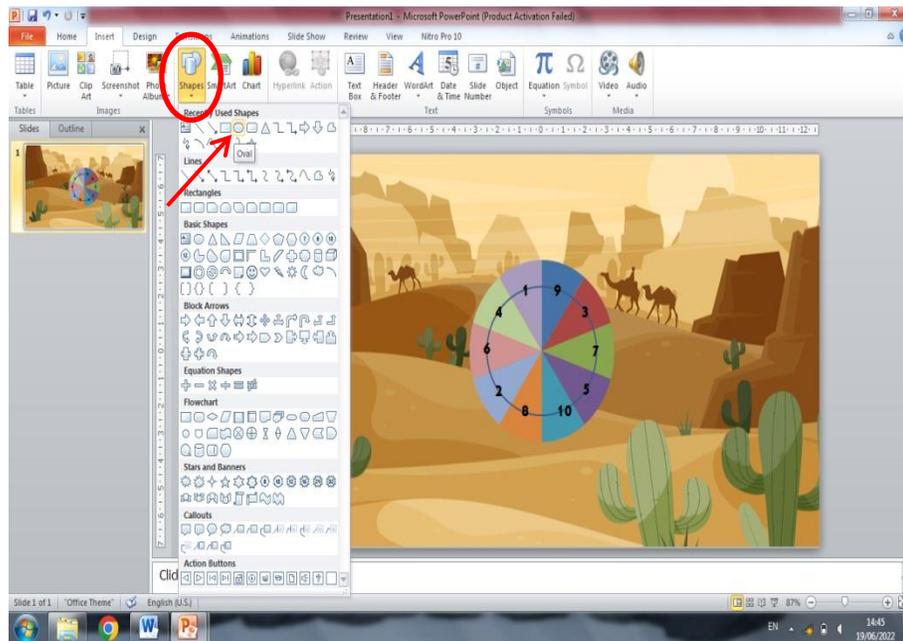
**Gambar 4.16. Merancang papan spinner**

Setelah klik oke, selanjutnya penulis menentukan jumlah soal yang akan disiapkan untuk evaluasi nanti. Setelah jumlah soal sesuai, jangan lupa agar ukuran kolomnya sama, tuliskan angka satu pada kolom di excel, lalu klik silang pada *Microsoft Excel*



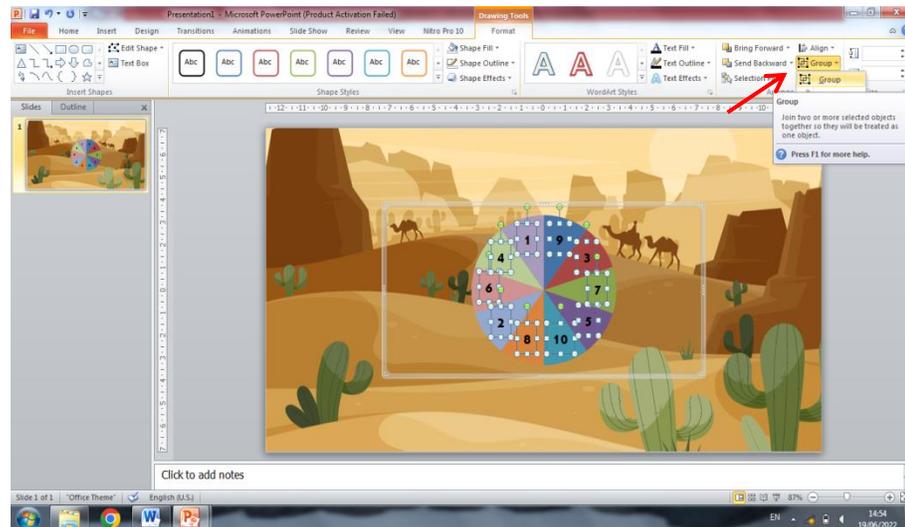
**Gambar 4.17. Menentukan jumlah soal dalam papan spinner**

11. Selanjutnya, peneliti membuat penomoran pada media spinner yang dibuat, dengan cara pilih menu insert > shapes > pilih oval > lalu pada lingkaran tersebut hapus fill > dan sesuaikan pada setengah dari lingkaran spinner. Untuk penomoran, letak nomor diusahakan acak agar waktu spinner diputar nomor soal dapat terpilih secara random.



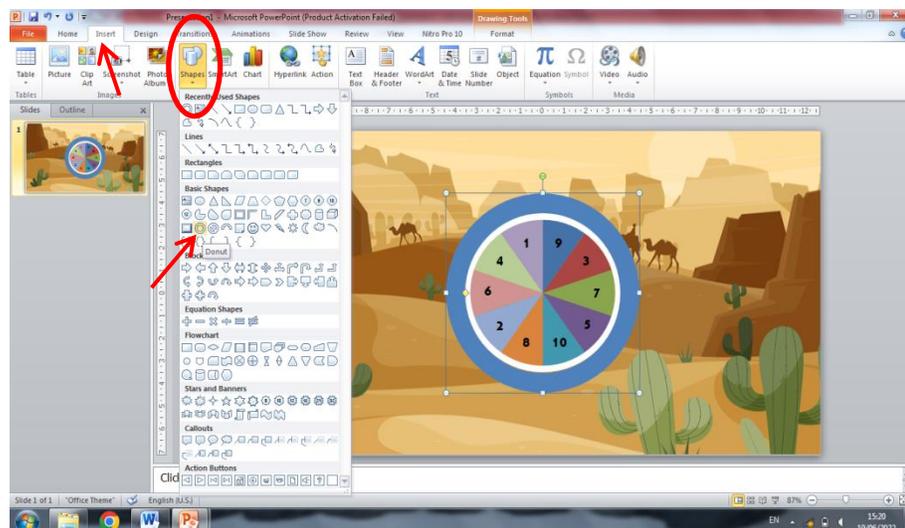
**Gambar 4.18. Membuat penomoran papan spinner**

Setelah angka penomoran di buat, selanjutnya lingkaran garis tengah tadi dihapus > dan seluruh angka serta papan spinner di block > lalu pilih group



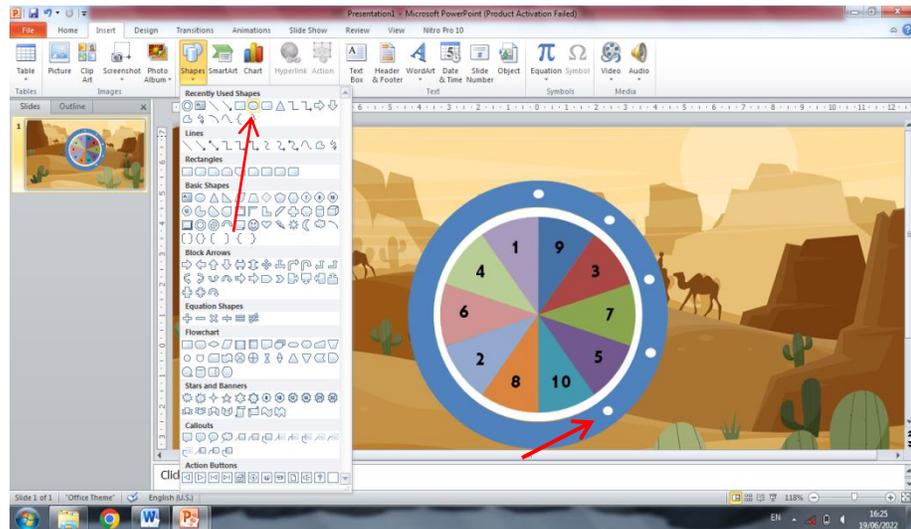
**Gambar 4.19. Grouping nomor soal papan spinner**

12. Langkah selanjutnya, peneliti menambahkan ornamen tambahan untuk memperindah games spinner. Langkah yang dilakukan adalah, pilih shapes pada menu insert > lalu pilih shapes donut > sesuaikan pada bagian pinggir papan spinner.



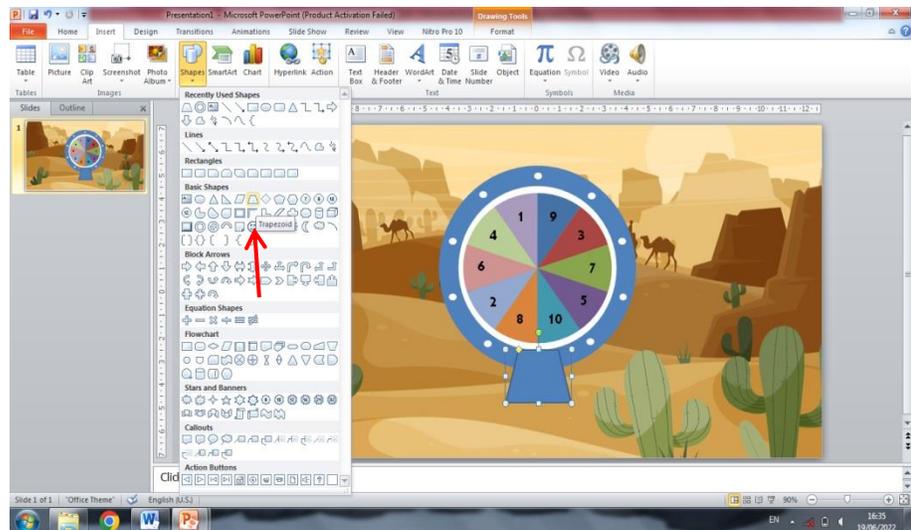
**Gambar 4.20. Menambahkan ornamen papan spinner**

Selanjutnya penulis menambahkan ornament lingkaran kecil pada tiap sisi, dengan memilih oval shapes > lalu sesuaikan.



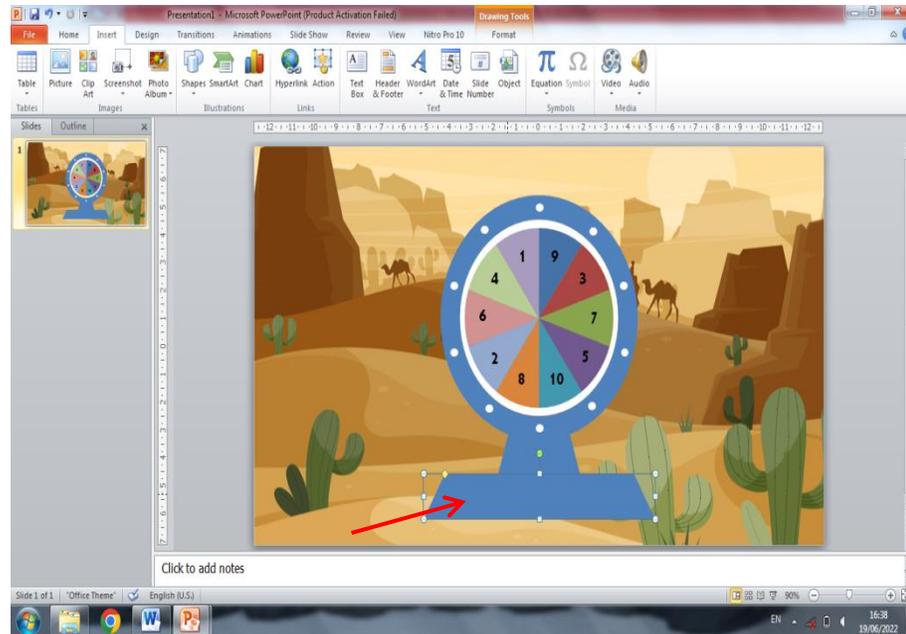
**Gambar 4.21. Menambahkan ornamen lingkaran pada tepi spinner**

13. Selanjutnya peneliti membuat ornamen penyangga bawah untuk papan spinner yang dibuat, dengan memilih shapes trapezoid > lalu mengaturnya.



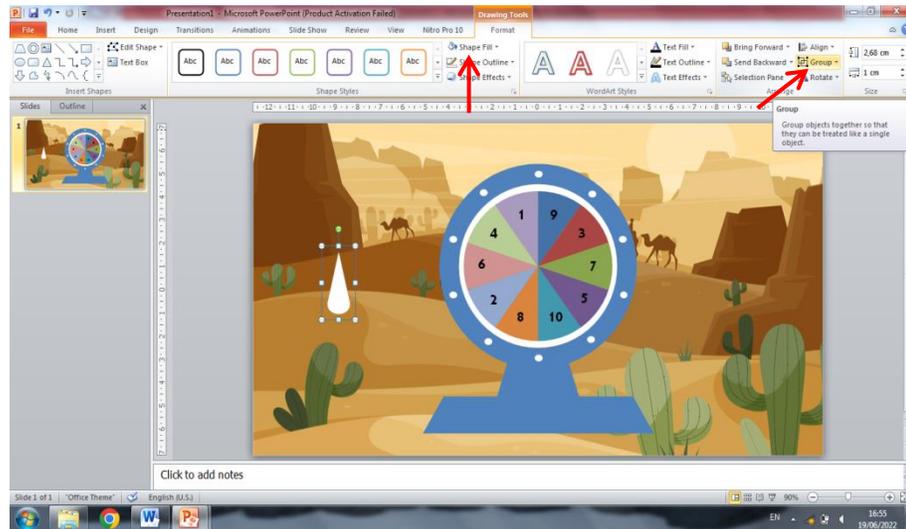
**Gambar 4.22. Menambahkan ornamen penyangga spinner**

Setelah membuat penyanggah untuk papan spinner, peneliti membuat ornament untuk meletakkan tombol start and pause, dengan mengcopy papan penyanggah > meletakkannya di bawah penyanggah.



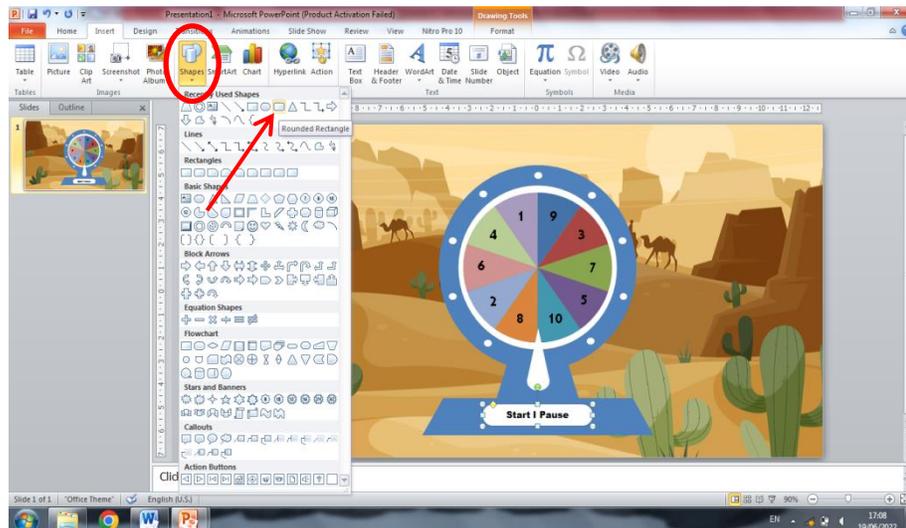
**Gambar 4.23. Menambahkan ornamen di bawah penyangga spinner**

14. Games spinner terasa lengkap dengan ditambahkannya jarum penunjuk nomor soal yang akan dijawab. dengan memilih shapes segitiga dan lingkaran > kemudian diatur > lalu peneliti gabung atau group. Untuk warna dari jarumnya juga bisa diubah dengan memilih warna pada shape fill.



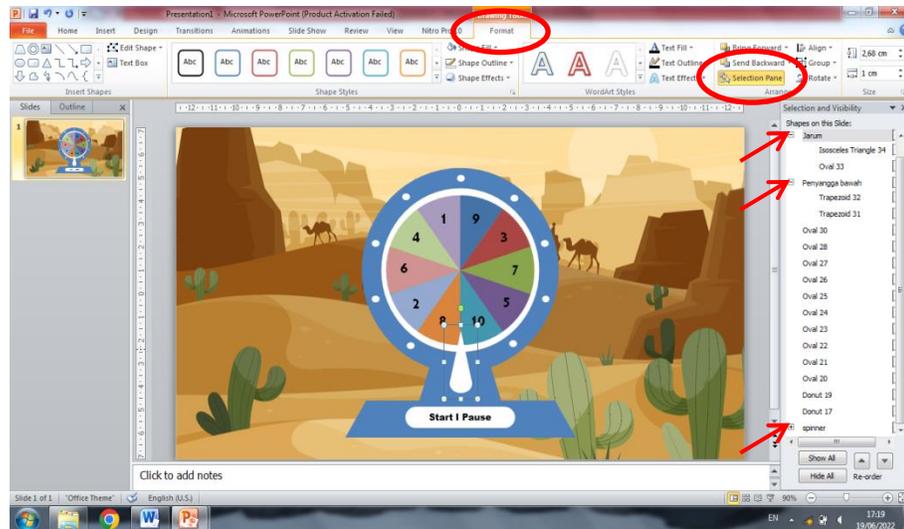
**Gambar 4.24. Menambahkan ornamen jarum**

Selanjutnya, penulis menambahkan tombol start dan pause untuk memulai dan menghentikan spin nantinya. Dengan memilih shapes Rounded Rectangle > lalu didalamnya di tulis keterangan start dan pause > diatur dengan sebaik mungkin.



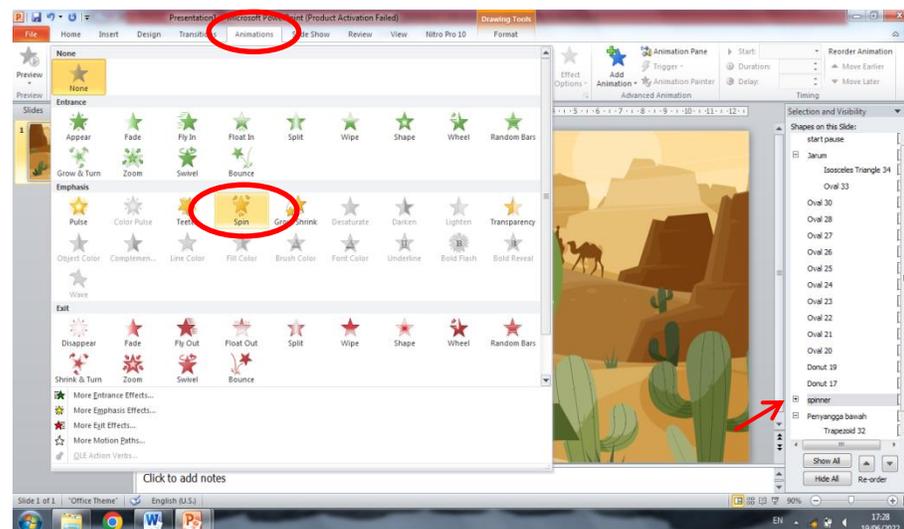
**Gambar 4.25. Menambahkan tombol start dan pause**

15. Langkah berikutnya, peneliti memberikan nama dari setiap ornament, dengan memilih menu format > selection pane > ganti nama setiap ornament. Tujuannya nanti untuk saat memberikan animasi dan trigger, peneliti tidak kesulitan mencari ornamentnya.



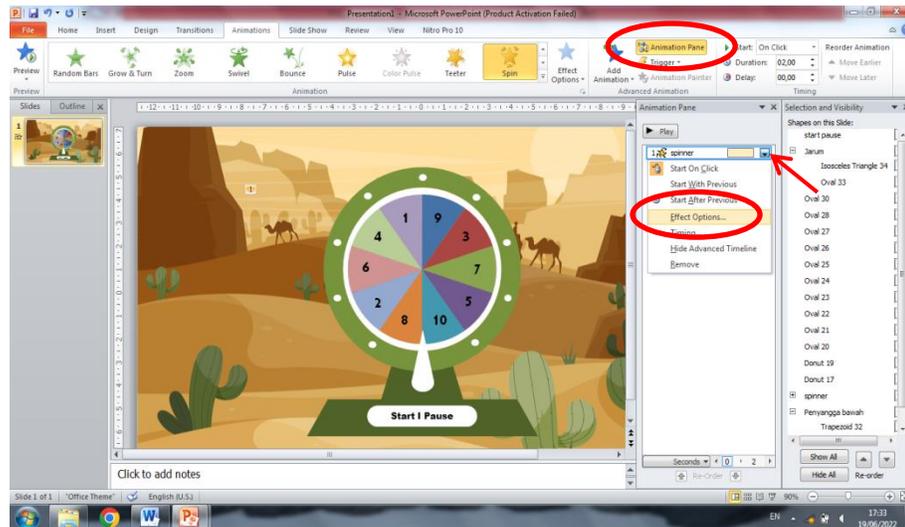
Gambar 4.26. Menetapkan nama tiap ornament

16. Selanjutnya peneliti memberikan animasi pada spin, dengan melakukan klik pada menu animations > lalu pilih animasi spin.



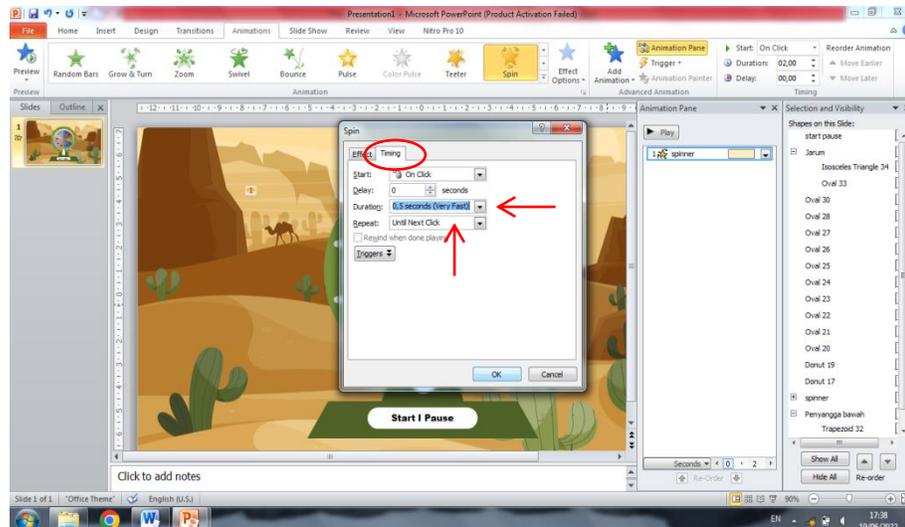
Gambar 4.27. Memberikan animasi pada spin

17. Setelah memilih animasi spin, selanjutnya pilih animation pane > klik panah kebawah > klik effect options.



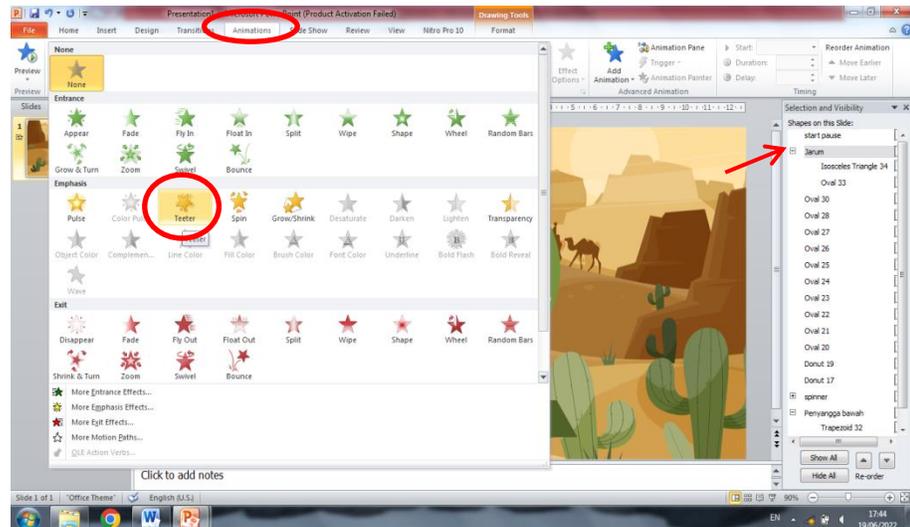
**Gambar 4.28. Memberikan opsi effect saat spin berputar**

Selanjutnya, pilih timing > duration 0.5 seconds > repeat, until next click > oke.



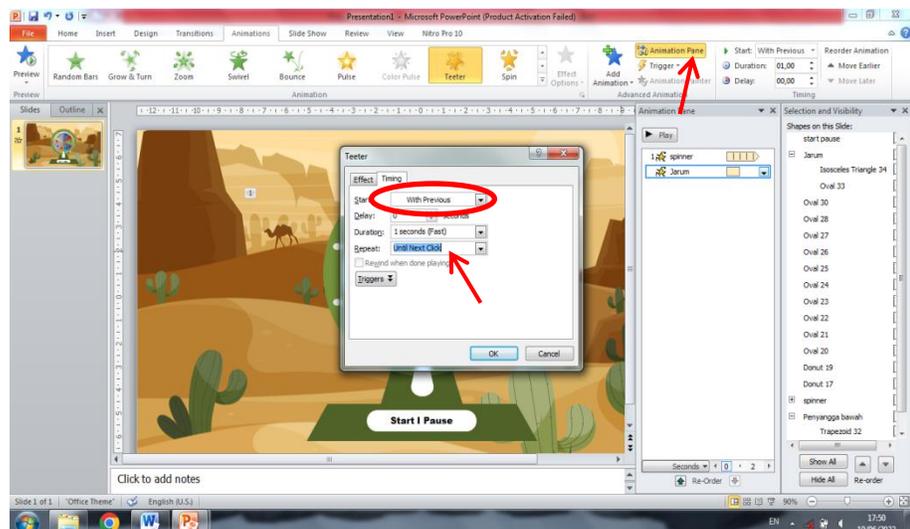
**Gambar 4.29. Menentukan durasi putaran spin**

18. Untuk ornament berikutnya adalah jaum, animasi yang dipilih adalah treeter.



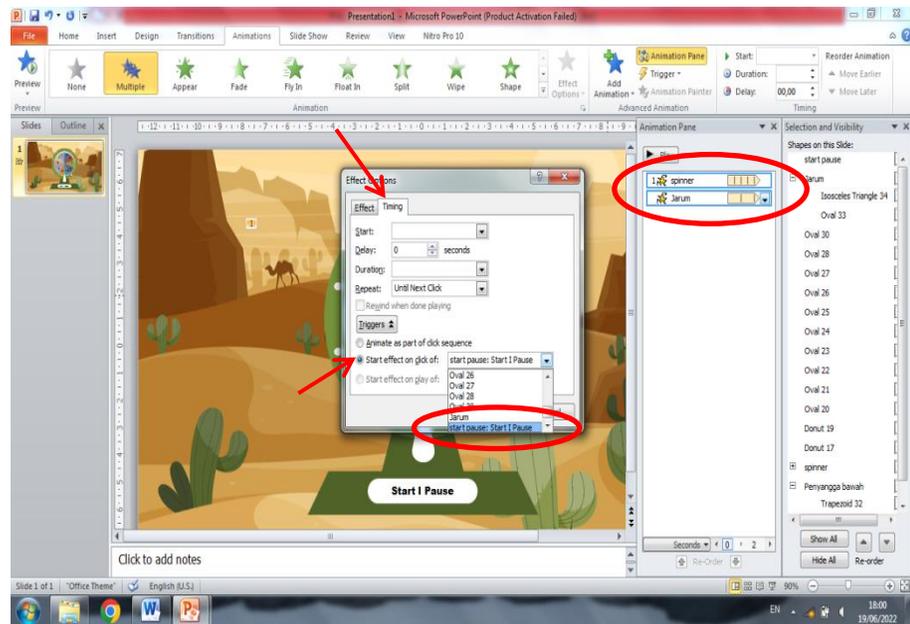
**Gambar 4.30. Menentukan animasi jarum spin**

Langkah yang dilakukan sama seperti diatas, selanjutnya pilih animation pane > klik panah kebawah > klik effect options . tapi untuk start nya, pilih with previous > repeat nya until next click > lalu oke.



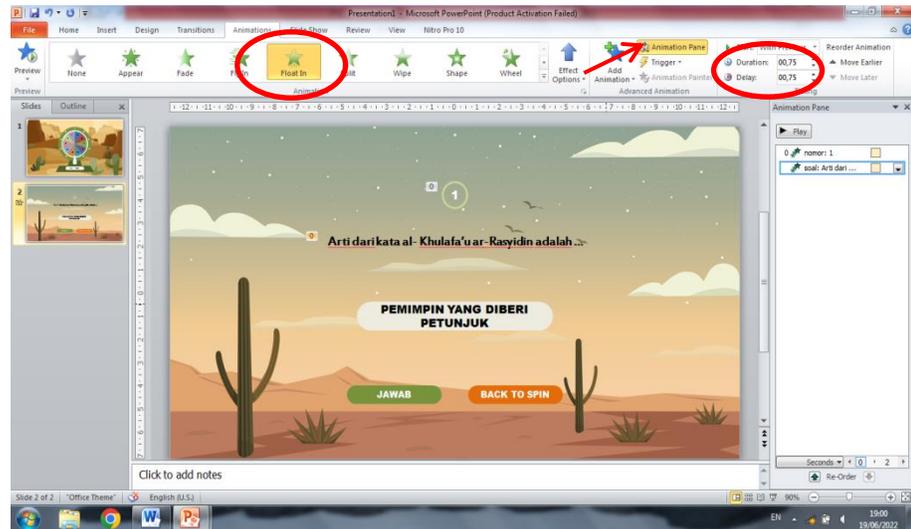
**Gambar 4.31. Menentukan effect jarum saat masuk**

19. Langkah selanjutnya, hal yang penting yaitu menggunakan triggers pada ornament jarum dan spin, dengan memilih keduanya > panah kebawah > effect options > timing > Triggers nya pilih start effect on click of > pilih pada tombol start and pause > lalu oke.



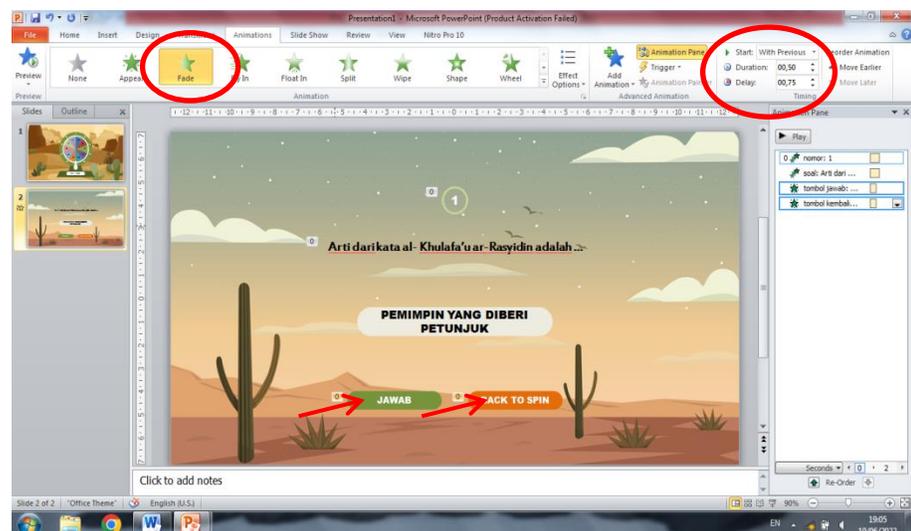
**Gambar 4.32. Menentukan trigger pada jarum**

20. Untuk games spinner sudah selesai. Selanjutnya peneliti membuat slide soal. Setelah membuat soal, nomor soal, jawaban, dan tombol jawab serta tombol back to spin dibuat, setiap ornament diberi animasi masing-masing. Untuk nomor soal dan soal, pilih animasi float in > pilih start with previous > setelah itu pilih animation pane > atur duration dan delay menjadi 00,75.



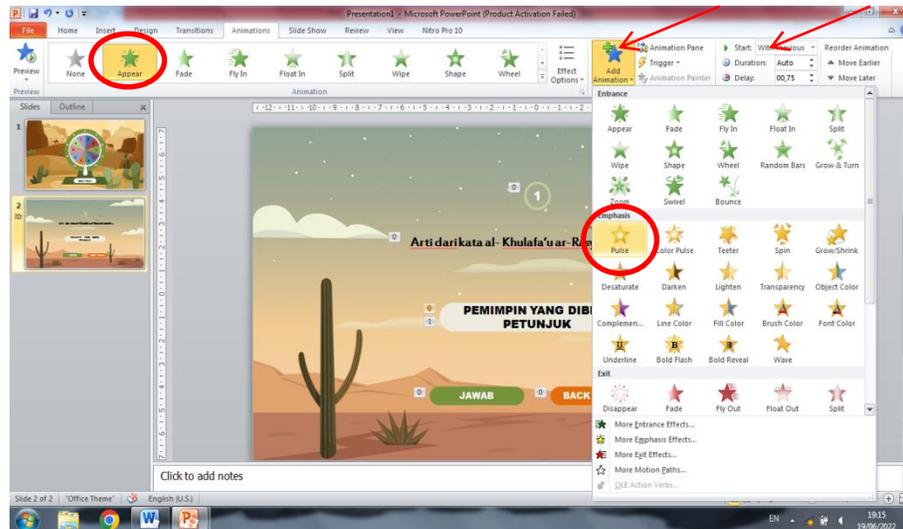
**Gambar 4.33. menyiapkan menu yang dibutuhkan dalam soal**

21. Selanjutnya untuk tombol jawaban dan back to spin diberi animasi fade > start with previous > animation pane > atur duration jadi 00,50 dan delay jadi 00,75.



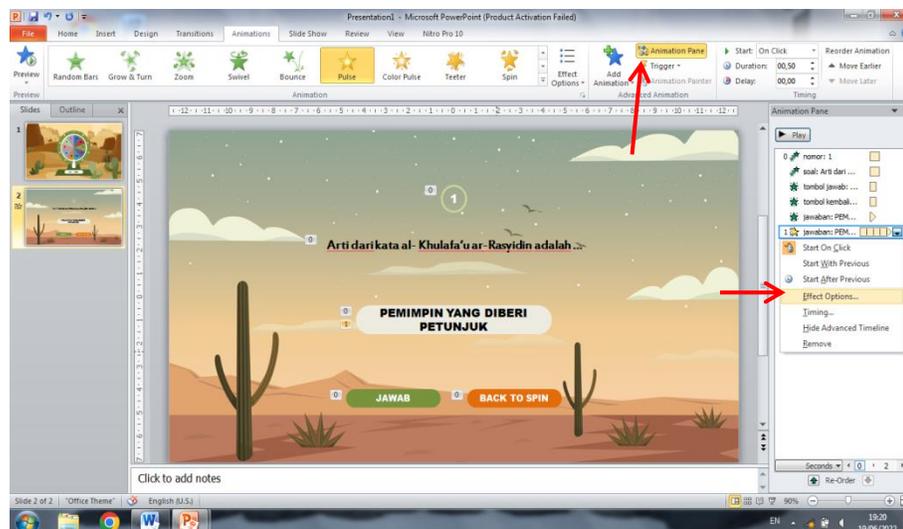
**Gambar 4.34. Memberikan animasi pada tombol jawaban dan tombol back**

Selanjutnya, untuk component isi jawaban, pilih animasi appear > add animation > pilih pulse > start with previous .

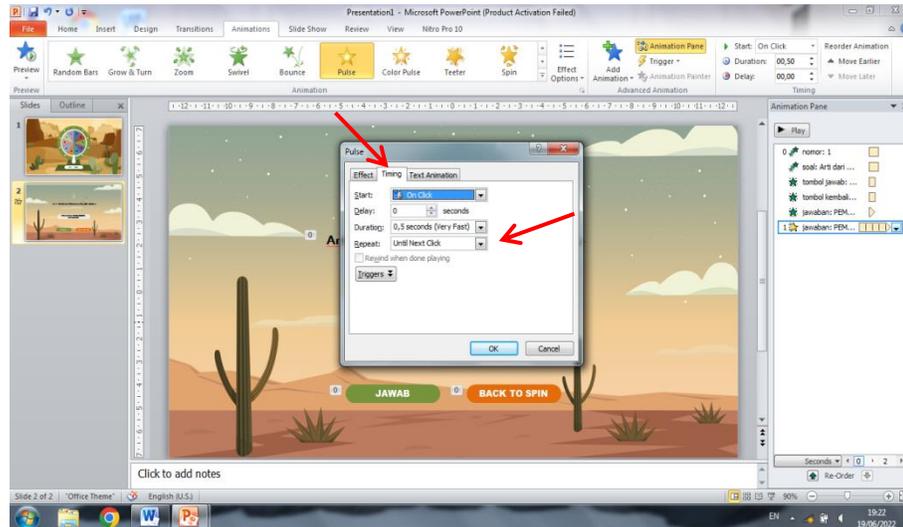


**Gambar 4.35. Memberikan animasi pada komponen isi jawaban**

Langkah berikutnya, pilih animation pane > pilih effect options > timing > repeat until next click > lalu oke.

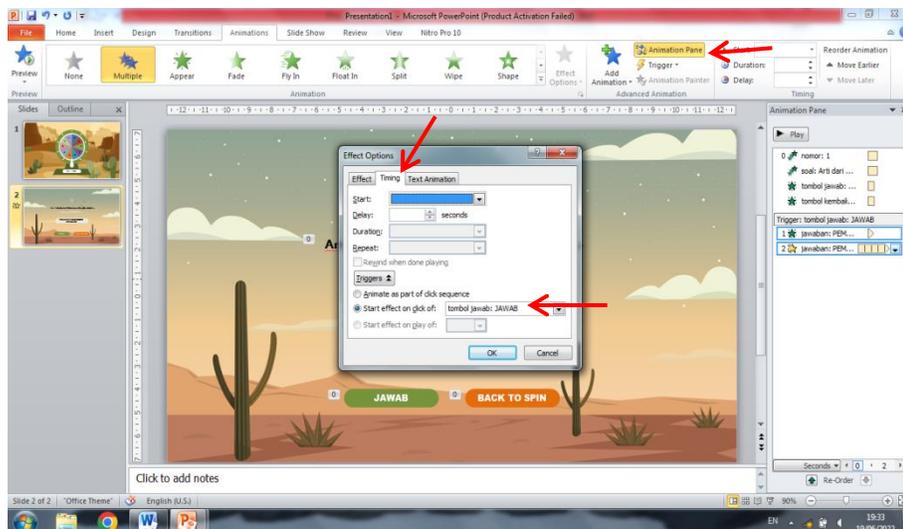


**Gambar 4.36. Menentukan dursi animasi pada komponen isi jawaban**



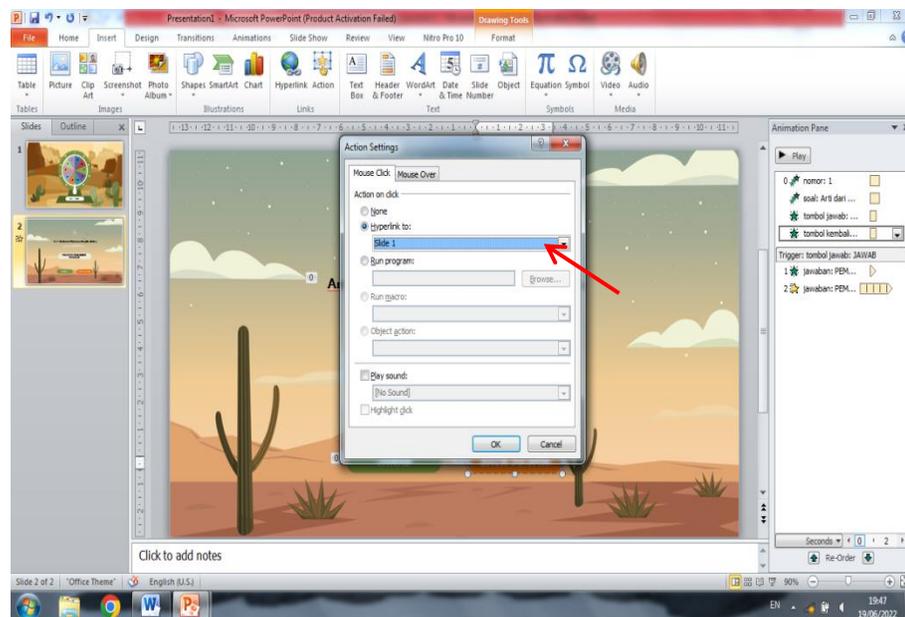
**Gambar 4.37. Memberikan effect masuk pada komponen isi jawaban**

22. Untuk isi jawaban, diberikan *trigger*, dengan memilih isi jawaban > animation pane > effect options > timing > triggers > start effect on click of > pilih tombol jawaban > lalu oke. Hal ini bertujuan agar pada saat menekan tombol jawaban, isi dari jawaban dapat keluar setelahnya.



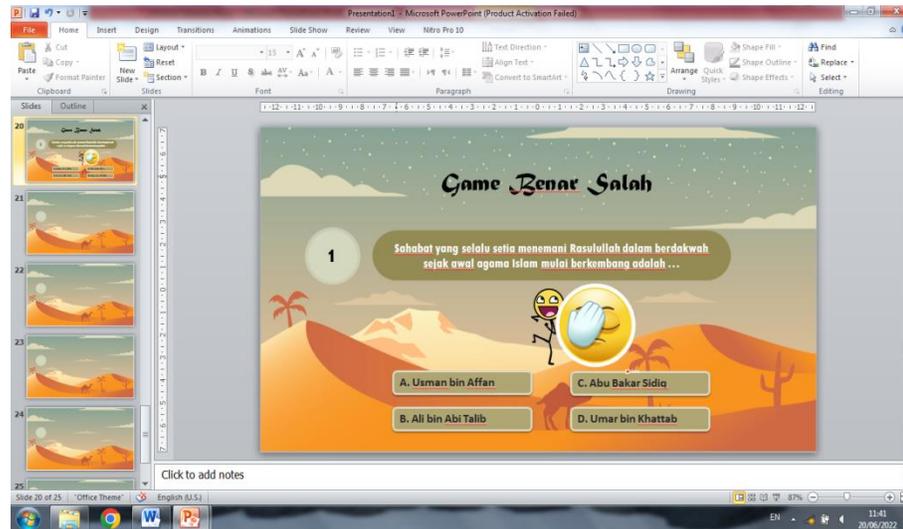
**Gambar 4.38. Memberikan trigger komponen isi jawaban**

Untuk tombol back to spin, bila di klik dapat kembali ke slide spin, peneliti melakukan hyperlink. Dan untuk soal-soal selanjutnya bisa dilakukan duplikat slide, hanya tinggal mengganti soal dan nomor soal, serta isi jawaban. Untuk nomor spin jika di klik bisa menuju soal yang dituju oleh nomor yang ditunjukkan, maka untuk hal demikian peneliti juga menggunakan hyperlink terhadap nomor soal di lingkaran spin.

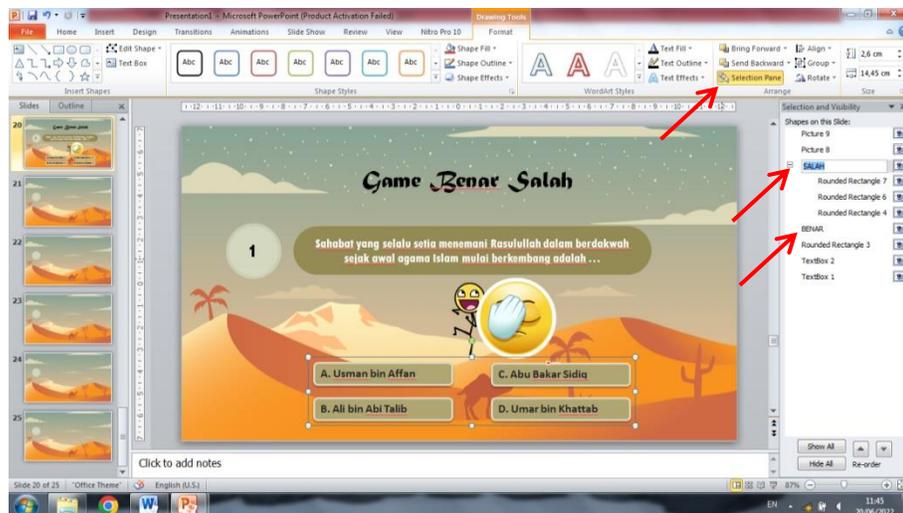


**Gambar 4.39. Hyperlink tombol back to spin**

23. Untuk games pertama sudah selesai peneliti buat. Selanjutnya Games kedua yaitu games benar salah. Untuk games benar salah, yang perlu kita lakukan pertama adalah, persiapkan backround dan buatlah setiap ornament yang diperlukan, seperti nomor soal, soal, pilihan jawaban dan animasi jawaban benar dan salah.

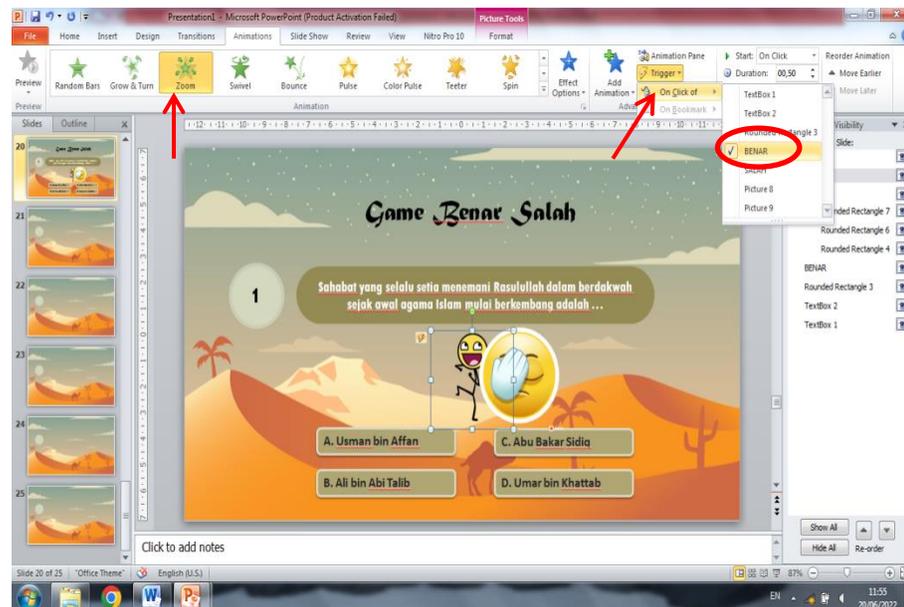


Agar memudahkan untuk memberikan trigger pada animasi untuk menentukan benar dan salah nya jawaban pada pilihan jawaban, maka untuk ornament nya harus diberi nama. Jika jawaban C adalah benar, maka ornament C peneliti berikan nama pada selection pane adalah BENAR, sedangkan untuk jawaban yang salah pada ornament A,B, dan D peneliti groupkan, peneliti beri nama SALAH pada selection pane.



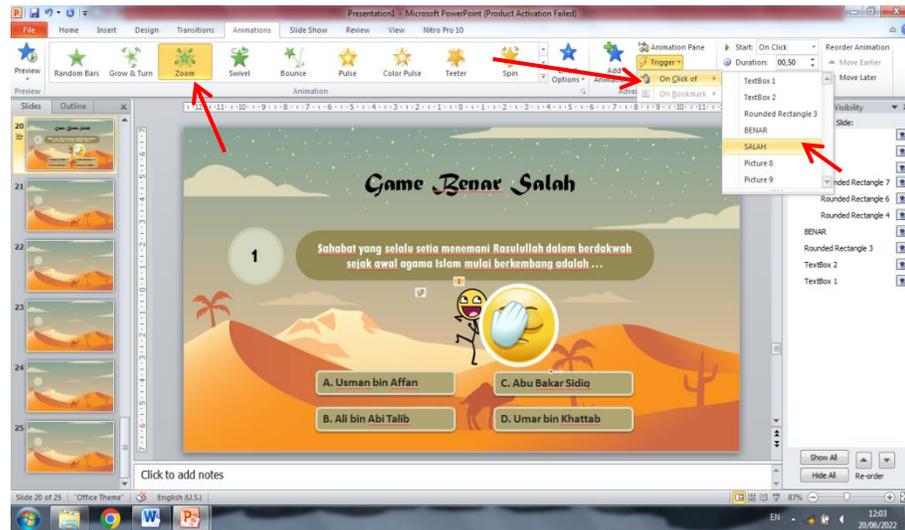
**Gambar 4.41. Memberikan nama pada ornamen jawaban benar dan salah**

24. Agar animasi jawaban keluar pada saat menekan jawaban benar, maka peneliti harus memberikan animation pada animasi tersebut, dengan cara seleksi animasi tersebut > klik menu animation > pilih animasi zoom > lalu klik trigger > on click of > jawaban BENAR.



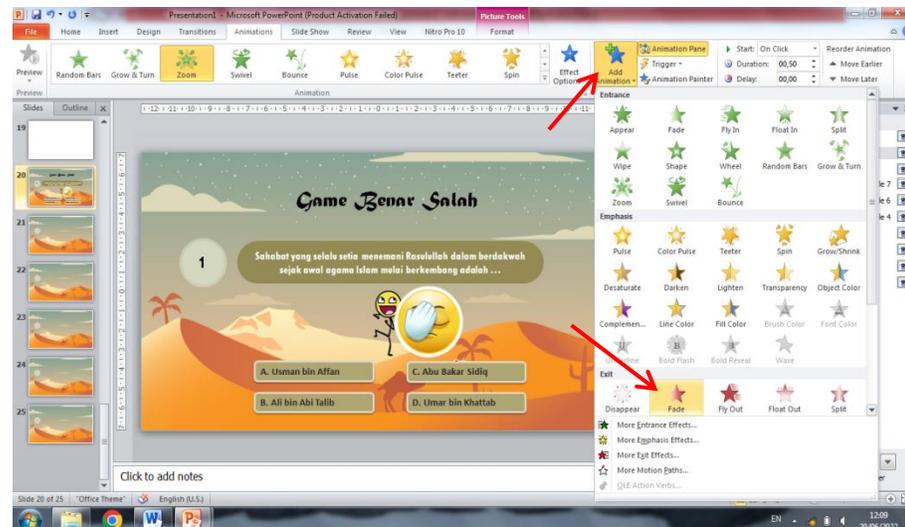
**Gambar 4.42. Memberikan animasi pada animasi jawaban benar**

Sedangkan untuk animasi jawaban salah juga peneliti lakukan hal yang sama, dengan cara seleksi animasi tersebut > klik menu animation > pilih animasi zoom > lalu klik trigger > on click of > jawaban SALAH.



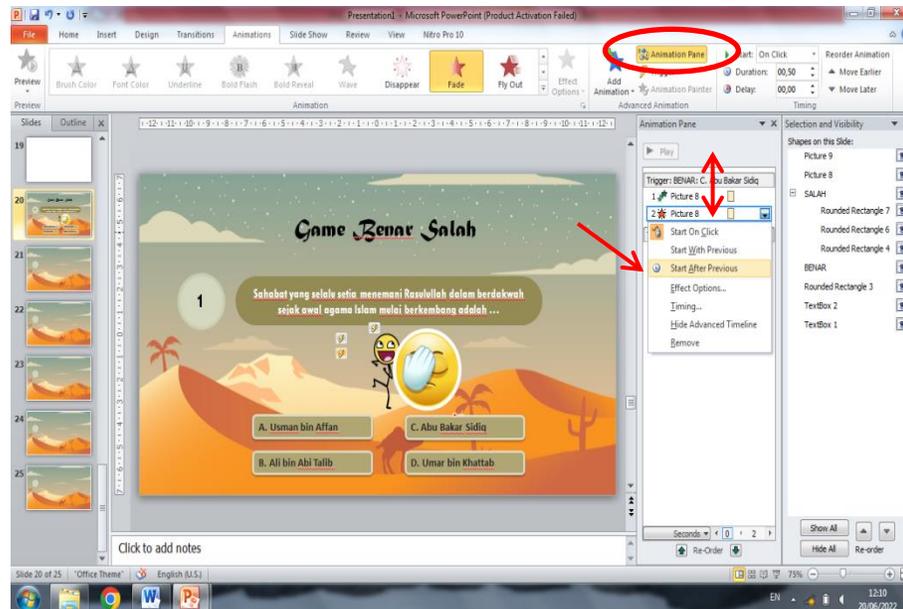
**Gambar 4.43. Memberikan animasi pada animasi jawaban salah**

25. Agar nanti pada saat slide show, setelah menekan jawaban benar dan salah tidak tumpuk- menumpuk antara animasi, peneliti memberikan animasi exit. Dengan cara klik add animation pada animasi jawaban benar > pilih animasi exit fade .



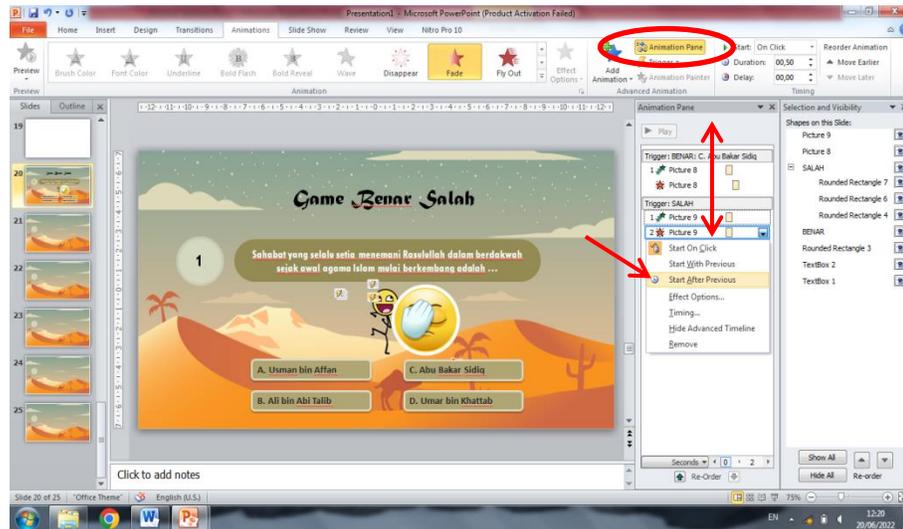
**Gambar 4.44. Memberikan animasi exit pada animasi jawaban benar**

Setelah itu, pilih animation pane > posisi animasi exit di pindahkan ke bawah animasi masuk > klik panah kebawah > dan pilih start after previous



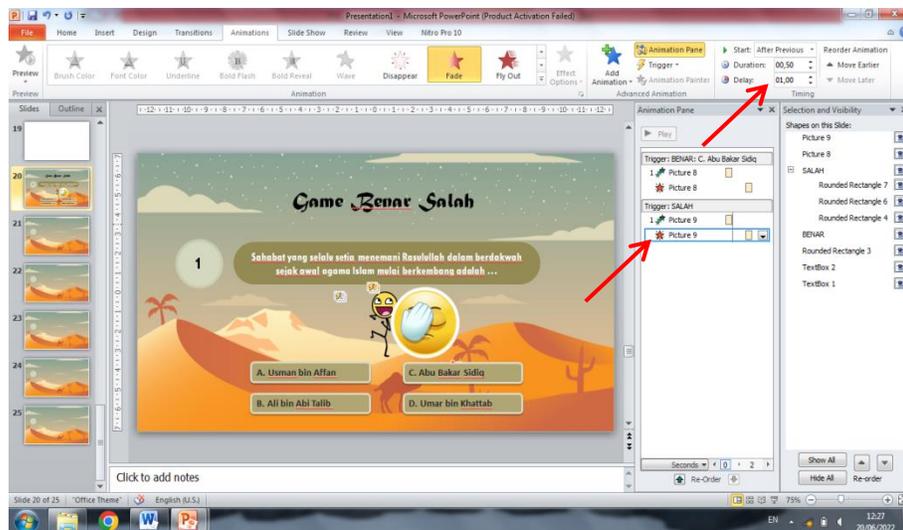
**Gambar 4.45. Memberikan animasi exit pada animasi jawaban benar**

Untuk animasi jawaban salah juga dilakukan hal yang sama, dengan cara klik add animation pada animasi jawaban salah > pilih animasi exit fade > pilih animation pane > posisi animasi exit di pindahkan ke bawah animasi masuk > klik panah kebawah > dan pilih start after previous.



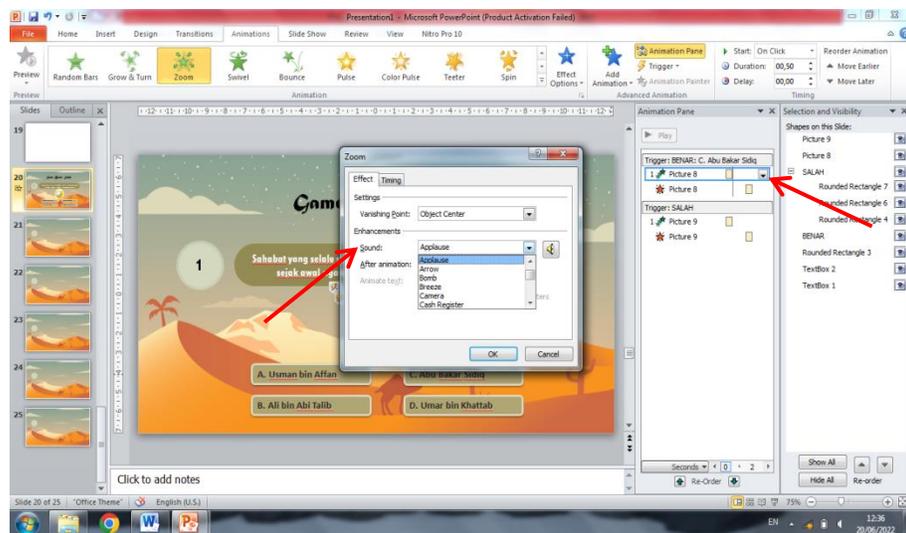
**Gambar 4.46. Memberikan animasi exit pada animasi jawaban salah**

Agar pada saat slide show nanti setelah menekan jawaban benar maupun salah animasinya tidak langsung hilang, maka peneliti memberikan delay pada animasi exit jawaban benar dan salah dengan waktu 1 second.



**Gambar 4.47. Memberikan delay pada animasi jawaban**

26. Langkah selanjutnya, agar pada saat animasi jawaban keluar lebih menarik, peneliti memberikan efek suara atau sound. Caranya adalah dengan klik animasi masuk > lalu klik panah kebawah di sudut kanan > pilih effect options > lalu pilih effect sound Applause > lalu klik oke. Hal ini juga dilakukan sama untuk animasi jawaban salah, namun untuk effect suara jawaban salah peneliti memberikan effect bomb



**Gambar 4.48. Memberikan effect suara atau sound**

Untuk soal pertama sudah selesai, jika membuat soal ke dua dan seterusnya, tidak perlu membuat lagi dari awal, tetapi peneliti menduplikat slide soal nomor satu. Jadi untuk soal nomor dua peneliti hanya mengubah soal dan nomor soal, dan mengacak kembali pilihan jawaban. Hal tersebut bisa dilakukan untuk soal berikutnya.

Setelah semuanya selesai, maka media powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI dapat disimpan ataupun dibagikan nanti kepada siswa saat setelah pembelajaran selesai. Hasil akhir dari perancangan yang telah dilakukan di atas adalah sebagai berikut :



Gambar 4.49. Tampilan Awal dan Menu dari Media Powerpoint Interaktif



Gambar 4.50. Tampilan KI KD dan Tujuan Pembelajaran dari Media Powerpoint Interaktif



Gambar 4.51. Tampilan Tugas Kelompok dan Materi dari Media Powerpoint Interaktif



**Gambar 4.52. Tampilan Game Spin dan Game Benar Salah dari Media Powerpoint Interaktif**

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ini adalah tahap *Development* (pengembangan), dalam hal ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan Validasi Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif oleh Ahli atau Pakar

Data hasil validasi produk ini meliputi data validasi dua orang ahli, yang terdiri dari satu dosen dan satu guru mata pelajaran. Validasi yang dilakukan mencakup aspek-aspek kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan kelayakan isi yang berupa skor yang menggunakan skala *likert* dengan ketentuan SS (Sangat Setuju) dengan nilai 5, S (Setuju) dengan nilai 4, KS (Kurang Setuju) dengan nilai 3, TS (Tidak Setuju) dengan nilai 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) dengan nilai 1.

Skor hasil pernyataan validator terhadap media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung adalah sebagai berikut :

Butir	Responden		Jumlah
	1	2	
1	3	5	8
2	3	5	8
3	3	5	8
4	3	5	8
5	4	5	9
6	4	5	9
7	3	4	7
8	5	5	10
9	4	5	9
10	4	5	9
11	3	5	8
12	3	5	8
13	4	5	9
14	4	5	9
15	2	4	6
16	3	5	8
17	3	5	8
18	2	5	7
19	4	5	9
20	2	5	7
<b>Jumlah</b>			<b>164</b>

**Tabel 4.1. Skor hasil pernyataan validator**

Validasi dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI dilakukan oleh 2 orang ahli, yang terdiri dari satu dosen dan satu guru mata pelajaran. Kedua ahli tersebut yaitu:

1. Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA
2. Juliman, S.Ag

Berikut data hasil validasi media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung dengan menggunakan analisis *aiken* dengan menggunakan rumus dari hasil yang diterapkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- V : Indeks kesepakatan ahli mengenai validitas butir  
 S : Skor yang ditetapkan setiap ahli dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai  
 n : Banyak rater (pakar ahli)  
 c : Banyak kategori yang dapat dipilih rater

No	Kriteria	Interval
1.	Tidak Valid	0,00 – 0,20
2.	Kurang Valid	0,21 – 0,40
3.	Cukup Valid	0,41 – 0,60
4.	Valid	0,61 – 0,80
5.	Sangat Valid	0,81 – 1,00

(Sumber : Rahayu 2012)

**Tabel 4.2 Kriteria dan Interval Lembar Validasi**

No.	Penilaian		S1	S2	$\Sigma S$	n(c-1)	V	Ket.
	I	II						
1	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
2	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
3	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
4	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
5	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
6	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
7	3	4	2	3	5	8	0,6	CUKUP VALID
8	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
9	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
10	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
11	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
12	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
13	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
14	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
15	2	4	1	3	4	8	0,5	CUKUP VALID
16	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
17	3	5	2	4	6	8	0,8	VALID
18	2	5	1	4	5	8	0,6	CUKUP VALID
19	4	5	3	4	7	8	0,9	SANGAT VALID
20	2	5	1	4	5	8	0,6	CUKUP VALID
<b>Jumlah</b>			<b>46</b>	<b>78</b>	<b>124</b>	<b>160</b>	<b>0,8</b>	<b>VALID</b>

**Tabel 4.3 Validasi Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif**

Validasi dari media pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,8. Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penilaian yang dibuat peneliti dapat dikategorikan valid.

b. Melakukan Revisi Terhadap Media yang Sudah Diberi Masukan oleh Ahli atau Pakar

Revisi produk dilakukan bertujuan untuk memperoleh produk yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Pada penelitian ini, selain mendapatkan data kuantitatif, juga mendapatkan data kualitatif berupa saran dan masukan terhadap media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini agar dapat dikembangkan lebih baik lagi. Saran dan masukan tersebut selanjutnya ditindak lanjuti oleh peneliti supaya diperoleh instrumen penilaian yang berkualitas.

Berikut ini adalah beberapa masukan dari 2 orang validator :

1) **Validator 1**

Berdasarkan validasi yang dilakukan validator 1 (Silvia Susrizal, S.Pd.I., MA.) didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibuat penulis dapat dikategorikan valid dengan beberapa saran atau masukan guna perbaikan instrumen penilaian agar lebih baik lagi. Saran dan masukan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran belum terjawab dalam materi pembelajaran, selain biografi khalifah peneliti harus memfokuskan pada sikap terpuji dan contoh sikap yang bisa diterapkan, diteladani, dan dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Untuk penyajian materi sebaiknya peneliti buat kata kunci atau pertanyaan singkat di setiap materi yang akan dipelajari, sehingga terasa games edukatif nya dan siswa

akan lebih tertarik untuk memperhatikan serta memikirkan materi yang dipelajari.

- c. Untuk layout materi sebaiknya kotak-kotak materi tidak menutupi background yang dibuat.

## 2) Validator 2

Berdasarkan validasi yang dilakukan validator 2 (Juliman, S.Ag.) didapatkan hasil bahwa media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibuat penulis dapat dikategorikan valid tanpa saran ataupun masukan dari validator baik dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian.

Berdasarkan saran dan masukan dari validator, maka dilakukan revisi untuk menghasilkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang baik dan benar.

No.	Revisi Produk	
	Sebelum	Sesudah
1.	<p>Isi Materi, Kotak Background, dan Kata Kunci</p> 	<p>Isi Materi, Kotak Background, dan Kata Kunci</p> 

Tabel 4.4. Revisi Produk Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

c. Melakukan Pengujian Terhadap Media yang Dibuat dan Dirancang Kepada Peserta Didik SMPN 7 Sijunjung

Pada tahapan ini, setelah peneliti melakukan validasi dan revisi terhadap produk yang sudah dibuat, maka selanjutnya peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang dibuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Peneliti melakukan proses pembelajaran seperti biasanya dengan menjelaskan materi dan media berupa pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII 8 SMPN 7 Sijunjung. Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi berupa games yang bersifat edukatif pada *powerpoint* interaktif yang peneliti buat.

Skor hasil pernyataan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI adalah sebagai berikut :

Butir	Responden						Jumlah
	1	2	3	4	5	6	
1	5	4	5	5	5	5	29
2	5	5	4	5	5	4	28
3	4	5	4	5	4	5	27
4	5	4	5	4	5	4	27
5	5	4	5	5	4	5	28
6	5	4	4	4	5	4	26
7	4	4	5	4	5	4	26
8	5	4	4	4	5	4	26
9	5	4	4	5	4	4	26
10	5	5	5	5	5	5	30
11	4	5	4	5	5	4	27
12	5	4	4	4	4	4	25
13	5	4	5	5	5	4	28

14	4	4	4	4	5	5	26
15	5	4	5	5	4	5	28
16	5	4	4	5	5	4	27
17	5	4	4	4	4	5	26
18	5	4	5	4	4	4	26
19	4	5	5	4	5	4	27
20	5	5	5	4	5	5	29
<b>Jumlah</b>							<b>542</b>

**Tabel 4.5. Skor hasil pernyataan respon siswa**

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 6 orang siswa kelas VII di SMPN 7 Sijunjung, dengan menggunakan rumus dan hasil yang ditetapkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V : Indeks kesepakatan ahli mengenai validitas butir

S : Skor yang ditetapkan setiap ahli dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai

n : Banyak rater (pakar ahli)

c : Banyak kategori yang dapat dipilih rater

No	Kriteria	Interval
1.	Tidak Valid	0,00 – 0,20
2.	Kurang Valid	0,21 – 0,40
3.	Cukup Valid	0,41 – 0,60

4.	Valid	0,61 – 0,80
5.	Sangat Valid	0,81 – 1,00

(Sumber : Rahayu 2012)

**Tabel 4.6 Kriteria dan Interval Lembar Angket Respon Siswa**

No.	Responden						S1	S2	S3	S4	S5	S6	ΣS	n(c-1)	V	Ket.
	1	2	3	4	5	6										
1	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	23	24	1	SANGAT PRAKTIS
2	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	22	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
3	4	5	4	5	4	5	3	4	3	4	3	4	21	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3	21	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4	22	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
6	5	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
7	4	4	5	4	5	4	3	3	4	3	4	3	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
8	5	4	4	4	5	4	4	3	3	3	4	3	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
9	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	3	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
10	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	24	24	1	SANGAT PRAKTIS
11	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	4	3	21	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
12	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	19	24	0,8	PRAKTIS
13	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	3	22	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
14	4	4	4	4	5	5	3	3	3	3	4	4	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
15	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4	22	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
16	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	21	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
17	5	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	4	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
18	5	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	20	24	0,8	SANGAT PRAKTIS
19	4	5	5	4	5	4	3	4	4	3	4	3	21	24	0,9	SANGAT PRAKTIS
20	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	23	24	1	SANGAT PRAKTIS
Jumlah							75	66	70	70	73	68	422	480	0,9	SANGAT PRAKTIS

**Tabel 4.7 Hasil Praktikalisisasi Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif**

Praktikalitas atau uji coba pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,9 Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penilaian yang dibuat peneliti dapat dikategorikan sangat praktis.

#### 4. Tahap *Desseminate* (Penyebar Luasan)

Tahap *Desseminate* adalah melakukan penyebar luasan hasil akhir ke sebuah populasi. Pada tahapan ini peneliti tidak dapat melakukannya dikarenakan pada tahap *Desseminate* akan lebih membutuhkan biaya dan tenaga yang memadai untuk mendistribusikan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif yang akan dirancang. Ditambah juga alasan keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian, kemudia penelitian hanya merujuk pada tujuan penelitian yang mana untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMPN 7 Sijunjung.

## B. Pembahasan

Pada tahap pembahasan akan dijelaskan melalui tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut :

### 1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan dengan tujuan mencari segala informasi penunjang dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan.

- a. Melakukan observasi terhadap SMPN 7 Sijunjung, yang mana penulis melihat kondisi sekolah tersebut. SMPN 7 Sijunjung terletak di Jalan M. Syafei nomor 2 Muaro Sijunjung, Kecamatan Sijunjung, Kabupaten Sijunjung. Lalu peneliti melihat proses pembelajaran yang

dilakukan disana. Dalam pengamatan penulis, guru saat menjelaskan materi pembelajaran masih sering dan nyaman menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran, sangat jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran, apalagi media pembelajaran dengan *powerpoint*.

- b. Wawancara Tentang Media Pembelajaran dengan Guru Bidang Studi PAI; dari hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru mata pelajaran PAI di kelas VII, penulis mengambil kesimpulan bahwasanya guru sudah ada menggunakan media pembelajaran berupa media peraga, modul, dan media gambar, serta media elektronik seperti proyektor untuk *powerpoint*. Namun untuk penggunaan media *powerpoint* sendiri, guru masih menggunakan tampilan penggunaan presentasi seperti pada umumnya, tidak dikreasikan lebih menarik lagi. Dan juga dalam penggunaan media *powerpoint* ini, guru hanya memakai nya sesekali saja.
- c. Analisis Karakter Siswa; pada saat proses pembelajaran, penulis melihat siswa dalam proses pembelajaran sudah memberikan respon baik, namun seiring berjalannya waktu dalam penggunaan metode ceramah secara terus-menerus akan membuat siswa merasa cepat bosan, serta ketertarikan siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru menjadi kurang.
- d. Analisis Silabus/RPP; Pada tahapan ini, penulis menganalisis KD dan Indikator PAI yang cocok untuk dituangkan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif.

Dari beberapa tahapan yang penulis lakukan, pada tahap analisis dapat disimpulkan bahwa semua tahapan tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan Wardatul Mawaddah, dkk (2019). Didapatkan bahwa dalam penelitiannya, tujuan dari media yang dikembangkan dapat

mengetahui apakah media *powerpoint* bisa meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar menggunakan media tersebut. Serta dengan adanya media yang dirancang, dapat membantu serta memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan baik dan sistematis.

Oleh karena itu penulis melakukan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI, agar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa dengan cara belajar yang menarik perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Tahap Perancangan**

Langkah selanjutnya, merancang media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif, yang mana dalam penelitian ini terfokus pada mata pelajaran PAI. Materi atau pokok bahasan yang diangkat dalam media ini adalah Meneladani Perilaku Terpuji al-Khulafa al-Rasyidin. Yang mana dalam materi ini siswa diharapkan mampu meneladani sifat terpuji, dapat mencontoh, serta menerapkan akhlak terpuji yang dicontohkan oleh para khalifah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk tampilan yang digunakan dalam media *powerpoint* ini terfokus pada tampilan games sederhana. Mulai dari tampilan awal, menu, profil, materi, tugas kelompok, sampai pada bagian quiz atau evaluasinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifa Setiani dan Erwin Rahayu Saputra (2022) melakukan proses pembelajaran yang menarik, dan memunculkan inovasi baru merupakan kemampuan yang harus dimiliki seorang guru. Pada zaman sekarang, di era globalisasi generasi 4.0, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, guru harus dapat memanfaatkan kemajuan tersebut. Penggunaan kemajuan tidak

hanya selalu diterapkan pada pembelajarann umum saja. Namun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam juga sebaiknya tidak boleh kalah dengan hal tersebut. Malahan wajar bahkan lebih bagus jika cara belajar dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK dapat diterapkan dalam pembelajaran keagamaan. Sehingga harapan yang ingin dicapai pada tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan sempurna dengan hal tersebut.

### **3. Tahap Pengembangan dan Pelaksanaan**

Validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI dilakukan oleh satu orang dosen dan satu orang guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil dari dua orang validator tersebut maka didapatkan hasil rata-rata indeks aiken dari analisis media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah 0,8. dengan kategori valid yang berarti media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba (2021) yang mana dalam validitas produknya didapatkan hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 100%, sedangkan dari ahli desain mendapatkan nilai 95%, berdasarkan kelayakan media mendapatkan nilai 89,2%. Berdasarkan hasil uji coba perorangan mendapatkan nilai sebesar 91,66% dengan prediket sangat baik.

Sedangkan dalam tahap pelaksanaannya, untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran yang dirancang, penulis menggunakan angket respon siswa. Dalam uji coba produk yang telah dilakukan didapatkan hasil rata-rata indeks aiken dari angket respon siswa sebesar 0,9 yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dapat dikategorikan sangat praktis dan valid. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agnesia Bergita Anomeisa dan Dian Ernaningsih (2020) yang mana hasil dari angket respon siswa adalah

dengan rata-rata dari 20 orang responden yaitu sebesar 3,51 yang dikategorikan sikap setuju.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga untuk melaksanakan tahapan *Diseminate* (penyebar luasan).
2. Keterbatasan penguat suara / *speaker* pada saat melakukan penelitian, sehingga background pada media yang dibuat tidak terdengar oleh siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung yang dilakukan oleh satu dosen dan satu orang guru bidang studi. Sedangkan Uji praktikalitas dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VII SMPN 7 Sijunjung melalui angket respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI. Untuk hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Validasi dari media pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,8. Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penilaian yang dibuat peneliti dapat dikategorikan valid.
2. Praktikalitas atau uji coba pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VII SMPN 7 Sijunjung mendapatkan hasil rata-rata indeks 0,9. Berdasarkan hasil tersebut, maka instrumen penilaian yang dibuat peneliti dapat dikategorikan sangat praktis.

#### **B. Saran**

Beberapa saran yang perlu disampaikan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kepada guru PAI diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif seperti *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif.
2. Kepada pemerintah sebagai pengambil kebijakan, peneliti berharap bantuan dan dukungannya agar pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis games edukatif pada mata pelajaran PAI bisa terwujud dalam proses pembelajaran yang menyeluruh.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdullah, Moh. Dkk. (2019). *Pendidikan Islam, Mengupas Aspek-aspek Dalam Dunia Pendidikan Islam*. Yogyakarta: ASWAJA PRESSINDO.
- Alwi, Said. (2017). *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Itqan. Volume 8, Nomor 2. Tahun 2017
- Andri, Rogantina Meri. (2017). *Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Research Sains. Volume 3, Nomor 1. Tahun 2017
- Anomeisa, A. B., & Ernarningsih, D. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint VBA pada Penyajian Data Kelompok*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 5(1).
- Arif, Muh dan Eby Waskito Makalalag. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Kabupaten Solok : Balai Insan Cendikia Mandiri.
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dahwadin. dan Farhan. S. Nugraha. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: Mangku Bumi Media.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Dewi, M. P., & Izzati, N,. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis RME Mater Al-Jabar Kelas VII SMP*. Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 8(2).
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(1).
- Hasyim, Adelia. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Huraerah, Raras. (2011). *Rangkuman Ilmu Pengetahuan Agama Islam*. Jakarta: JAL Publishing.
- Ismaniati, Christina. (2010). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. FIP-UNY
- Kasman. (2020). *Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Pandais. Volume 2, Nomor 2.

- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran. Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Kuswanto, Joko & Yosita Walusfa. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII*. Sumatera Selatan. IJCEK. Volume 6. Nomor 2.
- Limbong, Tonni dan Jenner Simamata. (2020). *Media dan Multomedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Penulis.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., dan Wulandari, A. Y. R. (2019). *Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Natural Science Education Research, 2(2).
- Muhson, Ali. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia. Volume 8, Nomor 2. Tahun 2010.
- Muzakkii, Mohammad Efendi, Abdul Manan. (2016). *Pegembangan Media Animasi Pembelajaran Interaktif Pokok Bahasan Gaya pada Mata Plajaran IPA Kelas IV SD*. Edcomtech. Volume 1, Nomor 2
- Nurlaela, Wahyudin, Nizar Alam Hamdani. (2016). *Efektifitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif melalui Pendekatan CTL dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Pesawat Sederhana pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Hanjuang 1*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengembangan. Volume 1. Nomor 1.
- Nursetyo, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, 8(1).
- Pahrudin, Agus dan Ismail S Wakke. (2021). *Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian dan Ilmu-Ilmu Keislaman. Volume 3, Nomor 2. Tahun 2017.
- Permadi, Agustinus Agung. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Makasar.

- Rahayu, D. dan U. Azizah. (2012). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Komputer dengan Kombinasi Permainan “*Who Wants To Be A Chemist*” pada Materi Pokok Struktur Atom untuk Kelas X SMA RSBI. Prosiding Seminar Nasional Kimia UNESA.
- Ramansyah, Wanda. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiiah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Edutic. Volume 3. Nomor 1
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung, Alfabeta
- Saputra, E. R. (2022). Pengembangan *Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyahh dan Harkatnya*. Jurnal Basicedu, 6(1).
- Setyowati, Erma. Dkk. (2020). *Pengarruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Islam Muhammadiyah Galur*. Jurnal Intersection. Volume 5, Nomor 2. Tahun 2020.
- Suartama, Kadek. (2017). *Animasi Pembelajaran*. Bali. Universitas Ganesha
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal teknik Informatika. Volume 2, nomor 1.
- Supardi, Agus. (2015). *Penggunaan Multimedia Interaktif sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Boyolali
- Suryadi, Rudi Ahmat. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Sleman: BUDI UTAMA
- Syavira, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD*. Optika: Jurnal Pendidikan Fisika, 5(1).
- Umam, Chotibul. (2020). *Inovasi Pendidikan Islam Strategi dan Metode Pembelajaran PAI di Sekolah Umum*. Riau: DOTPLUS Publisher
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1)

W Endang, Mrr Ratna & Tsamara Ghinah (2021). *Games Edukasi Berbasis Microsoft Powerpoint sebagai Jawaban Pembelajaran Jarak Jauh*. Jember: Universitas Jember

Yanto, D. T P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. INVOTEK: 19(1).