YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i5.7715

Pengembangan Media Pembelajaran *AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning)* berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang

Development of AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) Learning Media Based on Interactive PowerPoint in the Akidah Akhlak Subject at MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang

Grishelda Augusta Marensa, Khoirun Nisa', Wahyudi
Universitas K.H. A. Wahab Hasbullah
grisheldaaugusta@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 15, 2025	Oct 7, 2025	Oct 19, 2025	Oct 24, 2025

Abstract

The teaching of *Akidah Akhlak* in schools often faces challenges in creating an engaging and interactive learning environment, necessitating innovative learning media that can enhance student involvement while strengthening content comprehension. This study aims to develop an interactive PowerPoint-based learning medium, AKFI (*Akidah Akhlak Fun Learning*), focused on the topic of *zulm* (wrongdoing), and to assess its feasibility and effectiveness. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 22 students from class X IPS 1 at MA Al-Bairuny Sambongdukuh, Jombang. Validation results indicated a very high level of feasibility, with scores of 92% from the subject matter expert and 97.34% from the media expert. Field testing yielded a score of 89.32%, falling within the "highly appropriate"

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

category. These findings demonstrate that the AKFI media is both feasible and effective in enhancing the quality of *Akidah Akhlak* learning, and is well aligned with student needs and characteristics.

Keywords: Interactive Learning Media; AKFI; Educational PowerPoint; *Akidah Akhlak*; ADDIE Model

Abstrak: Pembelajaran *Akidah Akhlak* di sekolah sering menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana yang menarik dan interaktif, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, yaitu *AKFI* (*Akidah Akhlak Fun Learning*), dengan fokus pada materi "Zalim", serta mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh, Jombang. Hasil validasi menunjukkan bahwa media AKFI memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor 92% dari ahli materi dan 97,34% dari ahli media. Uji coba lapangan menghasilkan skor 89,32%, yang termasuk dalam kategori sangat sesuai. Temuan ini menunjukkan bahwa media AKFI layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran *Akidah Akhlak*, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *AKFI*; PowerPoint Edukatif; Akidah Akhlak; Model *ADDIE*.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan dasar yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan adalah sarana utama bagi setiap individu untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang cerdas dan logis, sekaligus sebagai proses pematangan diri yang dicapai melalui latihan, bimbingan, serta pengajaran.Pendidikan yang berhubungan dengan agama dapat mewujudkan keseimbangan, keselarasan dan keserasian hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, diri sendiri, lingkungan dan makhluk lainnya. Maka dari itu pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat berperan dalam kehidupan manusia (Sa'adah & Agustina, 2024). Ajaran agama Islam dianggap sebagai ilmu dan nilai-nilai yang membentuk karakter dalam perkembangan fitrah manusia (Fathoni, 2023).

Pendidikan Akidah Akhlak merupakan pendidikan yang penting diberikan kepada peserta didik dalam rangka menanamkan dasar-dasar keimanan dan moral keagamaan kepada peserta didik. Dengan pendidikan akidah akhlak diharapkan perilaku peserta didik dapat

mencerminkan sikap yang sesuai dengan akhlakul karimah. Problematika akhlak pada masa kini datang dari berbagai aspek, diantaranya yakni dari aspek lingkungan sosial dan media sosial. Hal itu dapat memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan akhlak, seperti nilai-nilai materialisme, hedonisme, dan individualisme yang dapat menggeser nilai-nilai moral, spiritual dan etika (Yafi et al., 2024).

Guru atau pendidik memiliki peran penting dalam pembinaan akidah dan akhlak peserta didik di sekolah. Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menginterpretasikan dan menyampaikan nilai-nilai moral serta agama kepada siswa melalui proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pengelolaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Oleh karena itu, guru perlu untuk memahami, memperhatikan, serta mengembangkan minat belajar para peserta didik. Kualitas pembelajaran yang selaras dengan tujuan kurikulum juga dipengaruhi oleh kreativitas pendidik dalam memilih dan menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang berbeda (Utaminingsih & Rohmah, 2024). Dalam menyampaikan materi dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar pendidik atau guru memerlukan media pembelajaran. Proses belajar dengan menggunakan media belajar dapat dikatakan sebagai perantara yang dapat digunakan peserta didik dan pendidik dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi interaktif guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Hadi et al., 2020).

Pada era digitalisasi ini banyak media pembelajaran atau teknologi teknologi baru dalam sistim belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan munculnya berbagai macam media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, video pembelajaran, dan masih banyak lagi. Dalam pengembangan media pembelajaran ini sangat berdampak positif bagi para Bapak/Ibu Guru dalam membantu proses belajar dan mengajar. Namun berbanding terbalik dengan kenyataan yang terjadi dilapangan, nyatanya masih banyak guru yang terjebak dalam metode belajar yang konvensional dan monoton. Hanya berbekal media cetak seperti buku paket dan lembar kerja siswa (LKS). Hal tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik menjadi kurang tertarik pada kegiatan belajar mengajar yang ada dikelas. Pembelajaran monoton di era digitalisasi ini adalah sebuah ironi, karena banyak nya akses yang mudah untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, namun masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan

kesempatan ini. Maka dari itu seorang pendidik seharusnya lebih kreatif inovatif, dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan zaman peserta didik agar lebih menyenangkan saat pembelajaran berlangsung (Maulidiah, 2025).

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang pada tanggal 13 April 2025 menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, hal ini dilatarbelakangi dengan terbatasnya kemampuan guru atau pendidik dalam penguasaan teknologi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan mayoritas hanya berbasis metode ceramah dengan berdasar pada buku ajar saja. Akibatnya wawasan siswa menjadi terbatas, hanya berfokus pada penyampaian materi dari guru dan dan yang telah dipelajari dari buku ajar tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang kuno dan kurang variatif menjadikan siswa cenderung bosan dan tidak berantusias dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian penelitian merasa perlu melakukan upaya lebih lanjut untuk menyelesaikan masalah ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam interaksi dengan lingkungannya, termasuk melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu pakar pendidikan, Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik agar belajar lebih lanjut (Ani Daniyati et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya memang sudah banyak mengembangkan media berbasis digital. Diantaranya penelitian (Khairunnisa & Apoko, 2023), (Husna, 2024) dan (Fitriyah et al., 2021), namun kebanyakan masih menggunakan multimedia interaktif yang harus diakses menggunakan internet. Masih sangat sedikit pengembangan media pembelajaran digital yang bisa diakses secara offline kapanpun dan dimanapun. Padahal sekolah-sekolah yang tertinggal kebanyakan masih belum memiliki akses internet yang terjangkau.

Melalui penelitian ini, peneliti berinovasi untuk mengembangan media pembelaran berbasis *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang

menarik. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat menampilkan materi dalam bentuk tulisan, gambar dan animasi secara bersamaan. Selain itu media yang interaktif menjadikan tidak hanya guru yang aktif tapi peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak MA Al-Bairuny, diketahui bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor. Namun, tidak semua guru memanfaatkannya secara optimal. Sebagian masih menggunakan metode ceramah konvensional, yang sering kali membuat siswa merasa jenuh karena pembelajaran bersifat monoton. Menanggapi kondisi tersebut, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Terkait pada penjelasan tersebut salah satu upaya sederhana yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) Berbasis PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Jombang". Penelitian ini memilki 2 tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) Berbasis *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) Berbasis *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan R&D *(Research and Development).* Menurut Sugiyono, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2015). Menurut Gay penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk

mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori (Okpatrioka, 2023). R&D adalah kegiatan yang sistematis, terstruktur, dan terukur yang bertujuan untuk memicu terciptanya inovasi yang dapat diaplikasikan dalam produk, layanan, atau proses baru. Tujuan utama dari R&D adalah untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas melalui inovasi (Judijanto et al., 2024).

Tahap penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Konsep dasar ADDIE dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Batubara & Hayyuningtyas, 2021). Peneliti memilih model penelitian ADDIE karena dinilai paling relevan dengan tujuan serta karakteristik peserta didik. Penelitian *Research and Development* (R&D) ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learnimg) Berbasis *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Subbab yang dijadikan materi pada media pembelajaran ini adalah materi tentang akhlak tercela zalim.

Peneliti melibatkan tiga macam subjek dalam penelitian ini yaitu:

1. Ahli Materi berperan sebagai validator materi. Tugas dari validator media adalah menilai kesuaian dan kefektifan materi. Peneliti menetapkan Bapak Nanang Nasrullah, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang sebagai validator materi.
2. Ahli Media berperan sebagai validator media. Tugas dari validator media adalah menilai kevalidan media pembelajaran dari aspek design, layout, animation, hyperlink, dll. Peneliti menetapkan Ibu Hidayatur Rohmah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang sebagai validator media.
3. Sasaran pengguna yang merupakan siswa kelas X IPS 1 di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Dalam penelitian ini siswa kelas X IPS 1 di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang berperan sebagai sasaran pengguna. Siswa tersebut menilai media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) berbasis PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan dilihat dari aspek berdasarkan isi/materi dan desain.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Informasi yang diperoleh mencakup kesulitan atau hambatan siswa saat kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Dalam hal ini peneliti melibatkan guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti (Hasibuan et al., 2023). Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Lembar validasi media berisi daftar pertanyaan yang ditujukan kepada ahli media untuk mengukur kelayakan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* Interaktif. Adapun kisi-kisi angket lembar validasi media meliputi penilaian tata letak, tipografi, gambar, packing, penggunaan navigasi dan penggunaan interaktif *link*. Lembar validasi materi berisi daftar pertanyaan yang ditujukan kepada ahli media yaitu guru mata pelajaran Akidah Akhlak untuk mengukur kesesuian materi zalim yang ada pada media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif. Adapun kisi-kisi angket lembar validasi media yaitu: relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi dan kesesuian sajian dengan tujuan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Angket validasi bersifat kuantitatif. Pada tahap ini peneliti mengolah angket dengan menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan skala likert 5 poin sebagai berikut:

Table 1. Skala likert penilaian validasi media dan materi

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup baik	3
4.	Kurang baik	2
5.	Tidak baik	1

Skala ini kemudian digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung persentase skor per item terhadap setiap jawaban dari validator. Untuk menghitung presentase kita dapat menggunakan rumus sebagai berikut: (Gulo & Harefa, 2022).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \; x \; 100\%$$

P = Presentase kelayakan

$\sum X$ = Skor yang diperoleh

$\sum X\, i$ = Skor maksimal

Kemudian presentase kelayakan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) dapat diukur menggunakan tabel berikut:

Table 2. Kriteria kelayakan media

Presentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-100%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang pendapat atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif. Angket respon siswa berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang desain dan materi yang ada pada media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif. Pada tahap ini peneliti mengolah angket dengan menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan skala likert 4 poin sebagai berikut:

Table 3. Skala likert penilaian angket respon siswa

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang baik	2
4.	Tidak baik	1

Untuk mendapatkan skor maksimal menggunakan rumus: skor maksimal = Jumlah responden x Jumlah soal x nilai maksimum (Dasril et al., 2023). Pada penelitian ini jumlah

responden angket adalah 22, jumlah butir soal ada 10 dan skor maksimum tiap butir soal adalah 4. Jadi, skor maksimal adalah 22 x 10 x 4 = 880. Untuk menghitung presentasenya menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \; x \; 100\%$$

P = Presentase kesesuaian

$\sum X$ = Skor yang diperoleh

$\sum X\, i$ = Skor maksimal

Kemudian presentase hasil angket respon siswa dapat diukur menggunakan tabel berikut:

Table 4. Kriteria kesesuaian media

Presentase	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-100%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Teknik ini dilakukan sebagai upaya dalam menguatkan hasil penelitian. Teknik dokumentasi ini memberikan gambaran secara konkret kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses uji coba berlangsung (Sufa, 2023).

Dalam proses analisis data, peneliti menerapkan dua pendekatan, yakni kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari skor hasil angket validasi dan skor angket respon siswa, yang kemudian diolah menggunakan rumus persentase untuk memperoleh tingkat kelayakan dan kesesuaian media. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan komentar dari para validator, yang dianalisis secara deskriptif guna mengidentifikasi kelemahan media.

Tahapan pengembangan media dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan isi dan tampilan, validasi oleh para ahli, revisi produk berdasarkan

saran, hingga uji coba empiris di kelas. Jika pada tahap uji coba ditemukan kekurangan, maka dilakukan revisi dan pengujian ulang sampai produk dinilai layak untuk digunakan.

HASIL

Pada penelitian pengembangan ini telah dihasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif yang diberi nama AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambong Dukuh Jombang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa dan kelayakan dari media yang dibuat berdasarkan data dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Berdasarkan penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan pengembangan diantaranya yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Berikut hasil dari tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Hasil Tahap Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Hasil observasi dan awawancara menunjukkan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan media sederhana berupa buku paket yang terbatas. Kondisi ini membuat siswa kurang antusias sehingga dibutuhkan media pembelajaran inovatif dan menarik.

Hasil Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang materi dan desain media lalu rancangan tersebut dikembangkan dengan membuat produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik, peneliti memberi solusi dengan membuat produk media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) yang berbasis *PowerPoint* Interaktif .

Produk media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) dibuat menggunakan aplikasi *PowerPoint* 2016 dengan memanfaatkan fitur animasi dan *hyperlink* yang ada didalamya. PowerPoint adalah software yang digunakan untuk membuat slide presentasi sedangkan *hyperlink* adalah fitur yang digunakan untuk menghubungkan slide dengan slide

lain. *Animation* adalah fitur dalam *PowerPoint* yang digunakan untuk memberikan efek visual pada teks, gambar, atau bentuk yang terdapat pada slide *PowerPoint*. Pada produk media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) terdapat 21 slide yang terdiri dari halaman profil, menu utama, materi, *quiz*, petunjuk dan profil penyusun. Media pembelajaran ini berisi materi zalim yang ada pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XII. Berikur detail tampilam media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) yang berbasis *PowerPoint* interaktif.



Gambar 1 Desain media pembelajaran AKFI

Hasil Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti membuat produk dari rancangan yang sebelumnya telah dibuat kemudian melakukakan uji validitas oleh validator. Proses validasi melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media.

Ahli materi yaitu Bapak Nanang Nasrullah, S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang, sedangkan validator media yaitu Ibu Hidayatur Rohmah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas KH. Abd. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang. Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan kritik, komentar, saran, dan masukan yang dapat dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran agar siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perolehan validasi dari ahli materi dan ahli media:

Presentase hasil validasi materi sebagai berikut: $P = \frac{69}{75} \; x \; 100\% = 92\%$

Presentase hasil validasi media sebagai berikut: $P = \frac{73}{75} \; x \; 100\% = 97{,}34\%$

Table 5. Presentase hasil penilaian ahli materi dan ahli media

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli materi	92%	Sangat layak
Ahli media	97,34%	Sangat layak
Presentase rata-rata	94,67%	Sangat layak

Hasil Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Mei 2025, media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) yang telah divalidasi dan direvisi diterapkan pada 22 siswa kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Sebelum digunakan, peneliti menjelaskan mengenai fungsi dan cara penggunaannya media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif tersebut.

Selama proses implementasi peneliti mengamati dan mendampingi siswa dalam penggunaan media pembelajaran AKFI, setelah penggunaan produk media pembelajaran selesai peneliti menyebarkan angket respon siswa terhadap produk media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*). Angket tersebut bertujuan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*). Berikut hasil perhitungan angket respon siswa: $P = \frac{789}{880} \; x \; 100\% = 89,32\ \%$

Berdasarkan tabel krtieria kesesuaian pruduk serta perhitungan presentase diatas, maka hasil akhir yang diperoleh adalah 89,32%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori "Sangat Sesuai". Jadi, media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) bisa digunakan untuk pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Hasil Tahap Evaluasi

Langkah terakhir dalam pnelitian ini adalah evaluasi. Peneliti melakukan revisi atau penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan masukan dari validator, baik ahli materi maupun ahli media, setelah proses validasi selesai dilakukan. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk akhir memiliki mutu dan relevansi yang optimal sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun *Laerning)* ditentukan melalui tahap-tahap validasi yang melibatkan beberapa pihak. Proses ini mencakup penilaian dari ahli media, ahli materi, serta uji coba langsung kepada siswa kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Pada tahap validasi media, seorang dosen dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah memberikan penilaian yang sangat positif terhadap aspek tampilan visual, kelayakan konten, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil tersebut, media AWA dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak. Selanjutnya, validasi isi materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor 5, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang diharapkan.

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, media AKFI diujicobakan kepada 22 siswa kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang. Kegiatan uji coba dilaksanakan secara langsung, di mana siswa menggunakan media pembelajaran AKFI dengan perangkat laptop, LCD dan proyektor saat pembelajaran Akidah Akhlak di kelas. Setelah penggunaan media, siswa diminta untuk mengisi angket penilaian sebagai bentuk evaluasi terhadap kelayakan dan daya tarik media.

Selain siswa, guru juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran AKFI dalam kegiatan pembelajaran. Guru menilai bahwa media ini mempermudah proses mengajar karena menyajikan materi secara sistematis, dilengkapi dengan fitur menarik seperti animasi objek dan kuis interaktif, serta memiliki konten yang selaras dengan kurikulum merdeka. Berdasarkan keunggulan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media AWA tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga efektif diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Tingkat keefektifan media AKFI juga tercermin dari tanggapan siswa setelah menggunakannya. Media ini menyajikan materi Akidah Akhlak secara menarik melalui animasi dan kuis interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Hasil pengisian angket menunjukkan respon yang sangat positif, dengan sebagian besar siswa menyatakan setuju hingga sangat setuju terhadap pernyataan yang diajukan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media AKFI diterima dengan baik oleh peserta didik serta berkontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Akidah Akhlak.

Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* ini memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya adalah presentasi yang menarik dengan penggunaan permainan warna, animasi teks, dan gambar animasi, dapat diproduksi ulang sesuai keperluan dan digunakan berkali-kali, serta dapat disimpan dalam format data optik atau magnetik, sehingga mudah dibawa ke berbagai tempat (Ilyas & Nisa, 2024).

Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media *PowerPoint* menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal (Wahyuni et al., 2020). *PowerPoint* interaktif ini termasuk dalam kategori *PowerPoint stand alone*, di mana pola stand alone didefinisikan sebagai bentuk presentasi *Microsoft Office PowerPoint* yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran individual berbasis interaksi. PowerPoint stand alone ialah suatu media yang dipakai guna mempersentasikan ataupun menerangkan suatu bahan ajar yang dirangkum serta dikemas dalam sebagian slide yang menarik (Melsa, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran AKFI sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny Sambongdukuh, Jombang. Media ini mampu mengintegrasikan unsur interaktif, kemudahan akses, serta kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, baik bagi guru maupun peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media serupa perlu terus dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan di era modern.

Penelitian ini memiliki implikasi baik dari segi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *PowerPoint* interaktif. Aplikasi ini terbukti mampu menghasilkan media yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media digital.

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik guru maupun lembaga pendidikan, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif agak kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Bagi siswa, media AWA dapat berfungsi sebagai sumber belajar alternatif yang membantu mereka memahami materi Akidah Akhlak dengan lebih mudah dan menyenangkan. Sementara itu, bagi peneliti

berikutnya, penelitian ini dapat menjadi landasan awal untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan cakupan materi atau teknologi yang lebih luas.

Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Salah satunya keterbatasan fasilitas pendukung seperti LCD, laptop dan proyektor yang ada disekolah tersebut. Sehingga menghambat proses implementasi media pembelajaran AKFI.

KESIMPULAN

Peneliti mengembangkan media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak *Fun Learning*) berbasis *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Media pembelajaran AKFI (Akidah Akhlak Fun Learning) berbasis PowerPoint interaktif divalidasi oleh validaror ahli materi dan validator ahli media. Serta di uji cobakan kepada 22 siswa kelas X IPS 1 MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran AKFI sangat layak digunakan, dengan nilai validasi media sebesar 92% dan nilai validasi materi sebesar 97,34%, keduanya dengan kategori "sangat layak". Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran AKFI sangat sesuai bagi siswa, dengan nilai presentase sebesar 89,32% dan kategori "sangat sesuai".

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran digital interaktif dalam konteks pendidikan agama. Hasil penelitian ini juga membuka peluang bagi guru dan lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi serupa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Untuk pengembangan di masa mendatang, disarankan agar media sejenis diuji dalam jangka waktu yang lebih panjang, dengan cakupan wilayah dan jumlah peserta didik yang lebih luas, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, perlu dilakukan penambahan fitur interaktif dan inovatif agar media semakin menarik, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 284. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Dasril, D., Sulaeman, B., & Gasong, R. (2023). APLIKASI REKAM MEDIS DI KLINIK ZAM-ZAM PALOPO BERBASIS WEB. *JUTINDA (Jurnal Teknik Informatika Unanda)*, *2*(2), 27–33. https://ojs.unanda.ac.id/index.php/jutinda

Fathoni, T. (2023). Mengintegrasikan Konsep Vygotsky dalam Pendidikan Islam: Upaya Orang Tua dalam Memaksimalkan Potensi Anak. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 32. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/muaddib/article/view/3194

Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *8*(1), 84–97. https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/42221

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Hadi, M., & Solikul, M. (n.d.). Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra,'. *Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional*, *8*. http://dx.doi.org/10.24127/att.v3i2.1123

Hamdan Husein Batubara, Kun Hayyuningtyas. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dan Ispring Di Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa Di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, *3*(1), 63. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804

Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 8–15. https://doi.org/10.55537/gabdimas.v1i1.582

Husna, M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aktif (Akidah Akhlak Inovatif) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Akidah Akhlak Di Kelas Viii Mts Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *13*(02), 395–406. https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/1237

Ilyas, H., & Nisa, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Finter (Fikih Interaktif) Untuk Pembelajaran Fikih Di Mts Bahrul Ulum Tambakberas Jombang', Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains, 5.1, 361. https://ejournal.yasin-alsys.org/masaliq/article/view/4703

Judijanto, L., Muhammadiah, M. ud, Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., & Laksono, R. D. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *20*(2), 191. 10.24114/jk.v20i2. 48898

Maulidiah, E. A. (2025). 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interactive Learning Berbasis ICT pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah', YASIN : Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya, 5.2, 1510. https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5275

Melsa, A. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik SMP*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG. https://repository.radenintan.ac.id/19780/1/SKRIPSI%201-2.pdf

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 88. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Sa'adah, N. M. S., & Agustina, U. W. (2024). Desain Media Fidu (Fikih Education) Berbasis ICT Untuk Pembelajaran Fikih Kelas X MA Mambaul Ulum Megaluh Jombang. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3 (1), 124–132. https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/820

Sufa, M. R. W. (2023). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas III pada pembelajaran tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. http://etheses.uin-malang.ac.id/54772/

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta.

Utaminingsih, R., & Rohmah, H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIMPLE FILE (SIMPLE FIQIH LEARNING) PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS X DI MA MAMBA'UL ULUM MEGALUH. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(2), 482–501. https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/848/767

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan powerpoint. *Jurnal Abdidas*, *1*(6), 597–602. https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131

Yafi, S., Aziz, A., Putra, I. J., Nelwati, S., & Misra, M. (2024). Pengembangan Materi Akidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Sosial. *Journal of Education Research*, *5*(1). https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.798