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.v6i3.10225

PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI LUMI EDUCATION PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MAS DARUL MAKMUR SUNGAI CUBADAK

Development of Interactive PowerPoint Media Based on the Lumi Education Application in the Fiqh Subject at MAS Darul Makmur Sungai Cubadak

Silfi & Puti Andam Dewi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
silfiaja77@gmail.com ; putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 7, 2026	May 5, 2026	May 17, 2026	May 22, 2026

Abstract

The development of interactive technology-based learning media in Islamic Religious Education has received attention in several studies, but research that specifically discusses the development of interactive PowerPoint media based on the Lumi Education application for the Fikih subject on the provisions of Hajj and Umrah worship in Madrasah Aliyah remains limited. This study aims to develop interactive PowerPoint media based on the Lumi Education application and determine the levels of validity, practicality, and effectiveness of the media in the Fikih subject for grade X students at MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. This study employed a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research participants consisted of media expert validators, material experts, language experts, Fikih teachers, and grade X students of MAS Darul Makmur Sungai Cubadak, who were selected using purposive sampling. Data were collected through

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

observation, interviews, validation sheets, and practicality and effectiveness questionnaires and were then analyzed using quantitative descriptive and qualitative descriptive analysis. The results showed that the interactive PowerPoint media based on the Lumi Education application was categorized as highly valid, highly practical, and highly effective in supporting the Fikih learning process. These findings contribute to the development of multimedia learning theory and interactive learning and broaden understanding of the development of technology-based learning media in Islamic Religious Education. The conclusion of this study affirms the importance of using interactive learning media to improve students' motivation, attention, and understanding during the learning process.

Keywords: Interactive Learning Media; Interactive PowerPoint; Lumi Education; Fikih Learning; Hajj and Umrah.

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah menjadi perhatian dalam beberapa penelitian, tetapi kajian yang secara khusus membahas pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Lumi Education pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah di Madrasah Aliyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Lumi Education serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pada mata pelajaran Fikih kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru Fikih, dan peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak yang dipilih menggunakan teknik pemilihan purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, serta angket praktikalitas dan efektivitas, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Lumi Education memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran Fikih. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori *multimedia learning* dan pembelajaran interaktif serta memperluas pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. Simpulan penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; PowerPoint Interaktif; Lumi Education; Pembelajaran Fikih; Haji dan Umrah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dan madrasah. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, kreatif dan sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi

pada penyampaian materi secara verbal oleh guru, tetapi juga harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret, menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Rahmawati, 2024). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran berbasis digital menjadi isu penting dalam dunia pendidikan saat ini, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran Fikih.

Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah memiliki karakteristik materi yang cukup kompleks karena tidak hanya menuntut pemahaman konseptual, tetapi juga pemahaman prosedural mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik ialah materi ketentuan ibadah haji dan umrah karena memuat konsep, syarat, rukun, wajib serta tahapan pelaksanaan ibadah yang bersifat abstrak dan prosedural. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, peserta didik dituntut tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu menjelaskan dan menerapkan tahapan ibadah secara sistematis sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang telah ditetapkan (Prisca Regina Putri et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran Fikih memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif dan interaktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Fikih di sekolah masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Fikih di MAS Darul Makmur Sungai Cubadak, diketahui bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah, papan tulis serta sesekali menggunakan PowerPoint biasa dengan format standar *Microsoft Power Point*. Penggunaan media pembelajaran interaktif belum dikembangkan secara maksimal karena guru mengalami keterbatasan waktu serta belum familiar dengan aplikasi pembuat media interaktif selain *Canva*. Akibatnya, peserta didik kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, bahkan beberapa peserta didik terlihat melamun, tidak bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Padahal, dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa proses pembelajaran harus

diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Junaidi (2019), media pembelajaran mampu membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi, minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi penting untuk mengatasi rendahnya perhatian dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Fikih.

Dalam perspektif Islam, penggunaan media pembelajaran juga memiliki dasar yang kuat. Allah Swt. Menjelaskan dalam QS. An-Nahl ayat 78 bahwa manusia diberikan pendengaran, penglihatan dan hati nurani sebagai sarana memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut tafsir M. Quraish Shihab (2002), ayat tersebut menunjukkan bahwa proses memperoleh ilmu harus melibatkan potensi pendengaran, penglihatan dan akal secara bersamaan agar pengetahuan dapat dipahami dengan baik. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang melibatkan unsur audio, visual dan interaktif sangat relevan dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, Rasulullah Saw. Juga pernah menggunakan media grafis berupa gambar garis dan persegi dalam menjelaskan konsep kehidupan manusia sebagaimana terdapat dalam HR. Bukhari Nomor 6417. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran telah dicontohkan sejak masa Rasulullah Saw. Untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang saat ini ialah media Power Point interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education*. *Lumi Education* merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis *open source* yang memungkinkan guru mengembangkan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran seperti kuis interaktif, *drag and drop*, video interaktif, permainan edukatif dan presentasi multimedia lainnya (Purnama & Lestari, 2022). Aplikasi ini dapat membantu guru mengubah *Power Point* biasa menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Selain itu, *Lumi Education* juga mendukung integrasi *Learning Management System* (LMS) serta dapat digunakan secara fleksibel baik secara

online maupun offline. Menurut Putri dan Hernawan (2025), penggunaan *Lumi Education* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena fitur-fitur interaktif yang tersedia dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Darul Ilmi dan Wedra Aprison (2025) menemukan bahwa penggunaan media audio visual berbasis aplikasi Kinemaster pada materi ibadah haji dan umrah mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Permana dan Setiawan (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Lumi Education* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media yang digunakan lebih menarik dan interaktif. Selain itu, Rahmawati (2024) menjelaskan bahwa media interaktif efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Akan tetapi, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan media interaktif secara umum dan belum secara khusus mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah di Madrasah Aliyah. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi Fikih dan kebutuhan peserta didik di Madrasah Aliyah.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi Lumi Education yang dirancang khusus untuk materi ketentuan ibadah haji dan umrah pada peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Media ini dikembangkan dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, video serta kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik dan komunikatif. Selain itu, media ini dirancang sesuai dengan prinsip multimedia learning yang menekankan penggunaan teks, gambar dan interaktivitas secara seimbang agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori media pembelajaran dan teori pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Melalui pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education*, diharapkan proses pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini juga diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Fikih.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi Lumi Education pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2022). Pendekatan R&D dipilih karena penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga pada proses perancangan, pengembangan, validasi, implementasi dan evaluasi media pembelajaran secara sistematis. Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Fikih, khususnya ketentuan ibadah haji dan umrah.

Penggunaan pendekatan pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi pembelajaran di MAS Darul Makmur Sungai Cubadak yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum diterapkan secara optimal. Guru masih

dominan menggunakan papan tulis, buku paket dan sesekali menggunakan *Power Point* standar *Microsoft Power Point* sehingga peserta didik kurang fokus dan kurang termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif dan komunikatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Rahmawati, 2024). Selain itu, pengembangan media berbasis teknologi juga sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Putri et al., 2023).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyse* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis, fleksibel dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Branch, 2020). Tahap analyse dilakukan dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, kurikulum dan permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran Fikih di kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Fikih untuk mengetahui kondisi penggunaan media pembelajaran serta kendala yang dihadapi guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education*, mulai dari penyusunan materi, penentuan desain visual, penyusunan navigasi media hingga perancangan kuis interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun media berdasarkan materi ketentuan ibadah haji dan umrah sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk media *Power Point* interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang dipadukan dengan aplikasi Lumi Education untuk menghasilkan fitur-fitur interaktif seperti kuis, *drag and drop*, video dan animasi pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak melalui uji

coba *one to one*, *small group* dan *field trial*. Implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran Fikih. Selanjutnya, tahap evaluation dilakukan untuk mengevaluasi seluruh proses pengembangan media, termasuk hasil validasi, praktikalitas dan efektivitas media sehingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran. Model ADDIE dipandang relevan dalam penelitian ini karena mampu menghasilkan media pembelajaran yang terstruktur, sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi pembelajaran (Branch, 2020).

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari validator ahli, guru Fikih dan peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Validator ahli terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang bertugas menilai kelayakan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* yang dikembangkan. Ahli media bertugas menilai aspek tampilan, desain visual, navigasi dan interaktivitas media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, ahli bahasa menilai penggunaan bahasa dalam media agar sesuai dengan kaidah kebahasaan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemilihan validator dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan partisipan berdasarkan kompetensi dan keahlian yang dimiliki dalam bidang media pembelajaran, materi Fikih dan kebahasaan (Creswell, 2018).

Selain validator ahli, partisipan penelitian juga melibatkan guru Fikih dan peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Guru Fikih dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap praktikalitas media pembelajaran, sedangkan peserta didik dilibatkan dalam uji coba media untuk mengetahui efektivitas penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang terlibat dalam penelitian terdiri dari peserta didik kelas X yang mengikuti tahap uji coba *one to one*, *small group* dan *field trial*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah purposive sampling karena pemilihan partisipan didasarkan pada pertimbangan tertentu sesuai kebutuhan penelitian, yaitu peserta didik kelas X yang mempelajari materi ketentuan ibadah haji dan umrah pada mata pelajaran Fikih.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, angket praktikalitas dan angket efektivitas. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan, isi materi, bahasa dan interaktivitas media. Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru

dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan angket efektivitas digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan motivasi, perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Instrumen penelitian disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa kategori penilaian untuk mempermudah proses analisis data (Sugiyono, 2022).

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, data analisis kebutuhan dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru Fikih MAS Darul Makmur Sungai Cubadak untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Kedua, data validasi diperoleh melalui penilaian validator ahli terhadap media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* yang telah dikembangkan. Ketiga, data praktikalitas diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Keempat, data efektivitas diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran. Seluruh prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh valid dan sesuai dengan tujuan penelitian (Creswell, 2018).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil validasi ahli, praktikalitas dan efektivitas dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Persentase hasil penilaian kemudian dikonversikan ke dalam kategori sangat valid, valid, praktis, sangat praktis, efektif dan sangat efektif sesuai kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan karena mampu memberikan gambaran yang sistematis mengenai tingkat kualitas media pembelajaran berdasarkan data numerik yang diperoleh dari hasil penilaian validator, guru dan peserta didik (Arikunto, 2021).

Selain itu, analisis data dalam penelitian ini juga dilakukan secara deskriptif kualitatif terhadap saran dan masukan dari validator ahli untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif tersebut dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan untuk menghasilkan revisi media yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian pengembangan memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas media pembelajaran yang dihasilkan (Miles et al., 2020).

Dengan demikian, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini relevan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih di MAS Darul Makmur Sungai Cubadak.

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Penyajian hasil penelitian meliputi proses pengembangan media, hasil validasi media, hasil praktikalitas media dan hasil efektivitas media berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Seluruh hasil penelitian disusun secara sistematis berdasarkan data lapangan tanpa disertai interpretasi teoritis.

Proses Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Aplikasi *Lumi Education*

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyse*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada tahap *analyse*, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di MAS Darul Makmur Sungai Cubadak belum diterapkan secara aktif. Guru lebih sering menggunakan papan tulis, buku paket dan sesekali menggunakan media *Power Point* biasa. Selain itu, peserta didik terlihat kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung dan beberapa peserta didik tampak melamun serta kurang bersemangat mengikuti pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Fikih, guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan peserta didik mencatat materi yang didiktekan oleh guru. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif belum diterapkan karena keterbatasan waktu dan belum familiar dengan aplikasi pembuat media interaktif selain *Canva*. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education*.

Pada tahap *design*, media dirancang dalam bentuk *Power Point* interaktif yang dilengkapi berbagai fitur digital seperti gambar, animasi, video, kuis interaktif, tombol navigasi dan drag and drop menggunakan aplikasi *Lumi Education*. Materi yang dimasukkan ke dalam media meliputi pengertian haji dan umrah, syarat, rukun, wajib, sunnah, larangan serta tahapan pelaksanaan ibadah haji dan umrah sesuai Kurikulum Merdeka.

Selanjutnya pada tahap *development*, media *Power Point* interaktif dikembangkan menggunakan *Microsoft Power Point* dan dipadukan dengan fitur interaktif dari aplikasi *Lumi Education*. Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba *one to one*, *small group* dan *field trial* pada peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak. Setelah implementasi dilakukan, tahap evaluation dilaksanakan untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Validasi Media *Power Point* Interaktif Berbasis Aplikasi *Lumi Education*

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	89%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi aspek tampilan media, desain visual, navigasi, penggunaan warna, animasi dan interaktivitas media.

Validator media memberikan beberapa catatan perbaikan terkait tampilan menu utama soal quiz, tampilan ketika jawaban benar dan salah serta penambahan video tahapan haji agar media lebih menarik dan komunikatif.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	89,1%	Sangat Valid

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 89,1% dengan kategori sangat valid. Penilaian materi mencakup kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kelengkapan materi dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Validator materi memberikan beberapa saran perbaikan terkait definisi haji, definisi umrah serta hukum ibadah haji dan umrah agar materi lebih jelas dan sesuai dengan sumber pembelajaran Fikih Madrasah Aliyah.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	87,2%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 87,2% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, keterbacaan teks dan ketepatan ejaan dalam media pembelajaran.

Validator bahasa memberikan saran terkait penomoran, perbaikan beberapa kalimat dan keterbacaan teks agar media lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Media	89%	Sangat Valid
Ahli Materi	89,1%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	87,2%	Sangat Valid

Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh aspek validasi memperoleh kategori sangat valid sehingga media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Praktikalitas Media *Power Point* Interaktif Berbasis Aplikasi *Lumi Education*

Praktikalitas media diperoleh melalui penyebaran angket kepada guru Fikih dan peserta didik kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak setelah media digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Praktikalitas Guru

Responden	Persentase	Kategori
Guru Fikih	96,7%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil praktikalitas dari guru memperoleh skor sebesar 96,7% dengan kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, membantu menjelaskan materi pembelajaran dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan.

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik	93,9%	Sangat Praktis

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil praktikalitas dari peserta didik memperoleh skor sebesar 93,9% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menyatakan bahwa media

menarik, mudah digunakan dan membantu memahami materi ketentuan ibadah haji dan umrah.

Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung karena media dilengkapi gambar, animasi, video dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Hasil Efektivitas Media *Power Point* Interaktif Berbasis Aplikasi *Lumi Education*

Efektivitas media diperoleh melalui angket efektivitas yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 7 Hasil Efektivitas Media

Responden	Persentase	Kategori
Peserta Didik	94,4%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* memperoleh skor efektivitas sebesar 94,4% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan perhatian, motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Peserta didik terlihat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan lebih mudah memahami tahapan pelaksanaan ibadah haji dan umrah melalui ilustrasi, animasi dan video yang terdapat dalam media pembelajaran.

Meskipun secara umum media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif, ditemukan beberapa data yang menunjukkan adanya kendala selama proses implementasi media. Beberapa validator memberikan catatan terkait tampilan quiz, margin pada soal, penomoran dan keterbacaan teks yang perlu diperbaiki sebelum media digunakan secara luas.

Selain itu, terdapat beberapa peserta didik yang pada awal implementasi mengalami kesulitan menggunakan tombol navigasi pada media karena belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif. Namun setelah diberikan penjelasan dan petunjuk penggunaan media, peserta didik dapat menggunakan media dengan lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan lain menunjukkan bahwa penggunaan media memerlukan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor dan smartphone agar seluruh fitur interaktif dapat berjalan dengan optimal. Meskipun demikian, media tetap dapat digunakan secara offline

setelah diekspor sehingga proses pembelajaran tetap dapat berlangsung meskipun akses internet terbatas.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu mendukung proses pembelajaran Fikih secara lebih menarik, komunikatif dan inovatif. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, isi materi, bahasa dan interaktivitas media. Selain itu, hasil praktikalitas dan efektivitas menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan perhatian, motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menghasilkan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah. Tingginya nilai validitas media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan media melalui model ADDIE berjalan secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Dalam penelitian pengembangan, validitas media menjadi indikator penting untuk menentukan kualitas produk sebelum digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2022). Oleh sebab itu, hasil validasi yang memperoleh kategori sangat valid menunjukkan bahwa media layak digunakan sebagai media pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* mampu meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media dilengkapi gambar, animasi, video dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi tersebut menunjukkan

bahwa penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan berpusat pada peserta didik. Dalam teori pembelajaran multimedia, Mayer menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio dan animasi secara bersamaan karena mampu mengoptimalkan proses kognitif peserta didik dalam menerima informasi. Dengan demikian, penggunaan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi Lumi Education dalam penelitian ini mendukung teori multimedia learning yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual dan interaktif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran Fikih, khususnya pada materi ketentuan ibadah haji dan umrah yang bersifat prosedural dan abstrak. Materi haji dan umrah memerlukan penjelasan visual mengenai tahapan pelaksanaan ibadah sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu membayangkan praktik pelaksanaan ibadah secara konkret. Penggunaan video, animasi dan fitur interaktif dalam media membantu peserta didik memahami urutan pelaksanaan ibadah haji dan umrah dengan lebih jelas dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Oleh karena itu, media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Fikih.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darul Ilmi dan Wedra Aprison (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi ibadah haji dan umrah mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Permana dan Setiawan (2024) yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi Lumi Education dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena media yang digunakan lebih menarik dan komunikatif. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Di sisi lain, hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar

peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, peserta didik menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media karena fitur-fitur interaktif seperti kuis, video dan animasi membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan papan tulis dan metode ceramah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada penggunaan media interaktif secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah di Madrasah Aliyah. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas media, tetapi juga mengembangkan media melalui tahapan sistematis menggunakan model ADDIE mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Fikih.

Berdasarkan hasil praktikalitas, guru dan peserta didik memberikan respon sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Guru menyatakan bahwa media membantu menjelaskan materi pembelajaran secara lebih mudah dan sistematis, sedangkan peserta didik merasa lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual dan fitur interaktif yang tersedia dalam media. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran modern, media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan menjadi faktor penting agar guru mampu menerapkan teknologi pembelajaran secara optimal tanpa mengalami kesulitan teknis yang kompleks.

Selain memberikan kontribusi praktis, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori *multimedia learning* dan teori pembelajaran interaktif relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Fikih. Integrasi unsur visual, audio dan interaktivitas dalam media terbukti mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan madrasah.

Implikasi praktis dari penelitian ini ialah media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran oleh guru Fikih dalam menyampaikan materi ketentuan ibadah haji dan umrah. Media ini juga dapat menjadi solusi terhadap rendahnya perhatian dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah dan madrasah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan media interaktif juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian ini memperoleh hasil yang sangat baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu MAS Darul Makmur Sungai Cubadak sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh madrasah atau sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, penelitian hanya difokuskan pada materi ketentuan ibadah haji dan umrah sehingga efektivitas media pada materi Fikih lainnya belum diketahui secara pasti. Ketiga, implementasi media masih bergantung pada ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor dan smartphone agar seluruh fitur interaktif dapat digunakan secara optimal. Selain itu, beberapa peserta didik pada awal implementasi masih mengalami kesulitan menggunakan tombol navigasi media karena belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada materi Fikih lainnya atau mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar serta melakukan implementasi pada beberapa sekolah atau madrasah berbeda sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, pengembangan media dapat dilakukan dengan menambahkan fitur

pembelajaran berbasis virtual atau augmented reality agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada mata pelajaran Fikih materi ketentuan ibadah haji dan umrah kelas X MAS Darul Makmur Sungai Cubadak berhasil dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahapan model ADDIE yang meliputi *analyse*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* secara sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selain itu, media juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan peserta didik serta memperoleh kategori sangat efektif dalam meningkatkan perhatian, motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi ketentuan ibadah haji dan umrah.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan fitur visual, animasi, video dan kuis interaktif dalam media membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan sistematis dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Selain itu, media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dan efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif telah tercapai sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Fikih. Hasil penelitian memperkuat teori *multimedia learning* dan teori pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya integrasi unsur visual, audio dan interaktivitas dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan kontribusi metodologis melalui penggunaan model ADDIE

dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lumi Education* secara sistematis mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Meskipun penelitian ini memperoleh hasil yang sangat baik, penelitian masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu MAS Darul Makmur Sungai Cubadak sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh sekolah atau madrasah dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, penelitian hanya difokuskan pada materi ketentuan ibadah haji dan umrah sehingga efektivitas media pada materi Fikih lainnya belum diketahui secara menyeluruh. Implementasi media juga masih memerlukan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor dan smartphone agar seluruh fitur interaktif dapat digunakan secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Lumi Education* pada materi Fikih lainnya maupun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar dan melakukan implementasi pada beberapa sekolah atau madrasah yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menambahkan fitur teknologi yang lebih inovatif seperti *virtual learning* atau *augmented reality* agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6*(4), 3190–3199. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan, 3*(1), 45–56. https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Ed. 1, Cet. 1). Kencana.

Lasmana, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam: Tren dan Tantangan. *Andragogia: Journal Education Science and Islamic Studies, 1*(1), 31–41. https://doi.org/10.52496/andragogia.v1i1.566

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Nora, N., Ilmi, D., Aprison, W., & Arifmiboy, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pokok Bahasan Ibadah Haji dan Umrah Kelas IX di SMP N 5 Bukittinggi. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 248–262. https://doi.org/10.61132/moral.v2i1.601

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2005). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41*. https://peraturan.bpk.go.id/Details/49369/pp-no-19-tahun-2005

Permana, M. S., & Setiawan, D. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lumi Education untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 5*(5), 5850–5857. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1860

Purnama, D., & Lestari, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Lumi Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.

Putri, P., & Hernawan, A. H. (2025). Penggunaan Lumi Education dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi*.

Rahmawati, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6*(1), 683–698.

Rani, P. R. P. N., Asbari, M., Ananta, V. D., & Alim, I. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pembelajaran yang Relevan, Sederhana, dan Fleksibel. *Journal of Information Systems and Management (JISMA), 2*(6), 78–84. https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/736

Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an* (Vol. 7). Lentera Hati.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.