

## **Pengembangan Powerpoint “DIVA” Mengenai Surat Ad-Dhuha dan Hadist Pada Pembelajaran PAI Fase C Kelas 6 SD**

**Zahra Aulia, Intan Sania Nabila, Risma Eliza\*, Ani Nur Aeni**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia

\*Corresponding Author: [risma.eliza5@upi.edu](mailto:risma.eliza5@upi.edu)

### **Article History**

Received : May 03<sup>th</sup>, 2025

Revised : June 27<sup>th</sup>, 2025

Accepted : July 15<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Minimnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dinamakan DIVA (Digital, Ilustrasi, Visual, dan Audio), serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya pada materi Surat Ad-Dhuha dan Hadist di kelas VI SD. Penelitian menggunakan pendekatan *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian berjumlah 9 siswa SDN Kawungluwuk, Kabupaten Sumedang, dan dua validator dari kalangan ahli media dan materi. Variabel penelitian mencakup media pembelajaran DIVA dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli, serta angket respons guru dan siswa. Untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, digunakan pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan media DIVA dinilai sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan sebesar 98,75% oleh ahli media dan 97,5% oleh ahli materi. Respon siswa terhadap media menunjukkan skor “sangat setuju” sebesar 47,62%, “setuju” sebesar 42,86% dan kurang setuju 9,52%. Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran DIVA layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa pada pembelajaran PAI di sekolah dasar.

**Keywords:** ADDIE, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, PowerPoint Interaktif.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran esensial dalam membentuk karakter serta moralitas peserta didik. Namun, implementasinya di tingkat sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas VI, masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu permasalahan utama yang kerap muncul adalah rendahnya tingkat motivasi dan antusiasme belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta dominasi metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Dalam proses belajar mengajar, motivasi menjadi elemen kunci yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk terus berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Maulani et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Mulyosari & Khosiyono (2023) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, menyampaikan pesan dengan jelas, serta memperdalam pemahaman materi. Hal ini menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna. Terutama, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak pada Pendidikan Agama Islam (PAI), meningkatkan keterlibatan mereka, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks perkembangan pendidikan abad ke-21, Aeni et al. (2024) menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran abad 21, salah satu tuntutan utama adalah pemanfaatan teknologi secara efektif. Hal ini mencakup pengemasan materi ajar, pemilihan platform pembelajaran, metode pengajaran,

hingga penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan para guru memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, termasuk kompetensi pedagogik dan profesional, guna memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri serta mendukung proses pembelajaran (Aeni et al., 2024).

Meskipun penggunaan media berbasis teknologi menawarkan banyak manfaat, tantangan tetap muncul, terutama terkait kesenjangan dalam pemanfaatannya antara guru dan siswa. Sitompul (2022) menyatakan bahwa siswa masa kini merupakan generasi digital yang terbiasa memanfaatkan internet dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tumbuh bersama derasnya arus informasi dan teknologi komunikasi digital. Namun, perubahan ini juga membawa dampak sosial, seperti perubahan pola interaksi yang dapat menjauhkan generasi muda dari nilai-nilai agama dan budaya Islam. Arifin (2019) menambahkan bahwa transformasi dalam unsur kebudayaan Islam dapat memiliki dampak negatif bagi masyarakat, terutama generasi muda. Hal ini berpotensi membuat mereka kehilangan minat untuk membaca al-Qur'an dan menghadapi ketegangan sosial. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih peka dan mampu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan siswa dalam lingkungan digital (Sedik, 2023).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sangat penting bagi pendidik untuk menguasai dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif. Strategi ini harus disesuaikan secara adaptif dengan karakteristik peserta didik, sifat dari materi yang diajarkan, serta capaian pembelajaran yang ditargetkan. Sufiani & Putra (2023) menekankan bahwa guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang efektif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, jenis mata pelajaran, media yang digunakan, serta tujuan pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aisa et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang tepat akan membantu mencapai hasil belajar optimal. Dengan demikian, peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran (Aziz et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

motivasi dan semangat belajar siswa kelas VI dalam mata pelajaran PAI melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint (PPT). Media PPT ini dirancang dengan tampilan yang menarik, menggabungkan warna-warna cerah, animasi yang menawan, serta efek suara yang mendukung pengalaman belajar. Selain itu, kuis interaktif disertakan untuk menguji pemahaman siswa setelah menggunakan media ini. Tidak hanya menyajikan materi secara sistematis dan visual, PPT juga dilengkapi dengan video animasi yang menceritakan kisah fiksi relevan dengan materi.

Urgensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar ditegaskan oleh Zehanara et al. (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik SD, terutama dalam pembelajaran PAI. Selain itu, Aeni et al. (2022) menegaskan bahwa kombinasi tulisan, pemilihan warna yang tepat, serta audio menjadikan media pembelajaran berbasis video animasi lebih menarik. Lebih lanjut, Aeni et al. (2024) video animasi sebagai media pembelajaran menawarkan daya tarik yang unik, mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu pemahaman materi menjadi lebih efektif. Dengan pendekatan visual dan naratif yang interaktif, siswa cenderung lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan. Dalam konteks PAI, penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran ini juga berkontribusi pada pengayaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)*. DnD merupakan penelitian dengan mengembangkan suatu produk yang sudah ada maupun yang terbaru yang mampu meningkatkan proses pembelajaran serta dapat dipertanggung jawabkan (Maharani, 2023). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dilaksanakan di SDN Kawungluwuk, Kabupaten Sumedang,

Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SDN Kawungluwuk yang berjumlah 13 orang. Namun, hanya 9 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini karena 4 siswa tidak masuk saat pelaksanaan kegiatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*.

Tahap *Analyze* dilakukan melalui tiga jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi pembelajaran PAI. Tahap *Design* mencakup perancangan media pembelajaran PowerPoint interaktif DIVA (Digital, Ilustrasi, Visual, dan Audio). Tahap *Development* berfokus pada proses pembuatan produk sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya. Tahap *Implementation* dilaksanakan dengan memperkenalkan media DIVA kepada siswa kelas VI dan memberi kesempatan untuk berinteraksi langsung melalui presentasi dan kuis interaktif. Tahap *Evaluation* dilakukan melalui validasi media oleh ahli materi dan ahli media, serta melalui angket respons siswa dan guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi dari ahli, serta angket respons guru dan siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk hasil observasi, wawancara dan angket respons guru, sedangkan data angket validasi media dan materi, serta angket respons siswa dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menggunakan skala penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Teknik analisis data yang berdasarkan pada lembar validasi, baik validasi materi maupun media diperoleh melalui rumus:

$$\text{Nilai kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan dari hasil penghitungan disajikan sesuai dengan kriteria interpretasi yang digunakan, sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sementara, angket respons siswa dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Total skor (\%)} = \frac{\text{Jumlah responden}}{\text{Total responden}} \times 100\%$$

Skor dari masing-masing kategori kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh gambaran keseluruhan tingkat penerimaan siswa terhadap media pembelajaran. Kategori yang dimaksud yaitu kategori sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif DIVA yang dilengkapi dengan video animasi dan kuis interaktif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan utama dalam merancang media PowerPoint DIVA dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa kelas VI dalam mata pelajaran PAI. Berikut penjelasan setiap tahapan dalam model ADDIE sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan:

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

Ada tiga tahapan analisis yang dilakukan, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter siswa. Berikut penjelasan masing-masing analisis sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan:

##### a. Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian yang dilakukan di SDN Kawungluwuk menunjukkan bahwa salah satu masalah utama dalam proses belajar adalah minimnya ketertarikan siswa untuk belajar. Observasi dan interaksi langsung dengan siswa dan guru mengindikasikan bahwa metode yang diterapkan masih tradisional, lebih banyak mengandalkan ceramah, dan kurang bervariasi dalam strategi yang menarik. Situasi ini berakibat pada rendahnya partisipasi siswa dalam belajar dan suasana kelas yang tampak kurang aktif. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, dikembangkanlah media PowerPoint interaktif yang disebut “DIVA” yang dirancang untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, menarik, dan mudah dimengerti. Media ini dilengkapi dengan video animasi dan kuis

interaktif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran.

### **b. Analisis Kurikulum**

Peneliti selanjutnya menelaah kurikulum yang diterapkan di sekolah, yaitu Kurikulum Merdeka, untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran. Berdasarkan analisis dokumen kurikulum, dipilih materi Surat Ad-Dhuha dan Hadist yang ada dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas VI. Materi ini cocok dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dan merupakan bagian dari kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyesuaian isi media dengan capaian pembelajaran dilakukan untuk memastikan keselarasan antara media yang dikembangkan dengan arah dan kebutuhan kurikulum.

### **c. Analisis Karakter Siswa**

Analisis karakteristik siswa dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Di samping itu, pengetahuan dasar siswa mengenai materi Pendidikan Agama Islam, khususnya surat Ad-Dhuha dan hadist, masih belum optimal. Pemahaman awal siswa (pre-test) diperoleh melalui wawancara serentak yang dilakukan oleh peneliti sebelum penggunaan media. Dalam sesi wawancara ini, siswa diajukan pertanyaan mengenai isi dan makna surat Ad-Dhuha, namun mayoritas siswa tidak dapat memberikan jawaban yang tepat, yang menandakan bahwa materi tersebut belum sepenuhnya dipahami. Setelah proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif DIVA, peneliti mengevaluasi melalui kuis interaktif yang terintegrasi dalam media tersebut sebagai bentuk post-test. Kuis ini dijawab oleh siswa secara rebutan, kemudian diikuti dengan pertanyaan individual yang diajukan langsung oleh peneliti kepada masing-masing siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa dapat memberikan jawaban yang benar, menandakan adanya peningkatan dalam pemahaman terhadap materi. Selain itu, siswa juga tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media PowerPoint

DIVA mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar mereka.

## **2. Tahap Rancangan (Design)**

### **a. Rancangan membuat PowerPoint DIVA dan Video Animasi 3D (storyboard)**

Dalam model ADDIE, tahap perancangan (*storyboard*) dalam penelitian ini berfokus pada penyusunan struktur pembelajaran yang sistematis. Tujuannya adalah untuk mengembangkan media PowerPoint interaktif dan video animasi 3D. Untuk PowerPoint interaktif, *storyboard* mencakup berbagai elemen seperti slide pembuka yang menampilkan judul, petunjuk penggunaan. Kemudian dilanjut dengan slide berikutnya mencakup pilihan menu yaitu capaian dan tujuan pembelajaran, materi, sumber rujukan serta tim pengembang. Materi disajikan menggunakan kombinasi teks, gambar, serta animasi sederhana, dilengkapi dengan latihan interaktif berupa quiz yang memberikan umpan balik. Sementara itu, *storyboard* untuk video animasi 3D meliputi adegan pembuka yang memperkenalkan karakter dan tujuan video, penyampaian pesan materi melalui animasi 3D yang dinamis, serta bagian penutup yang berisi pesan motivasi. Dengan menggunakan *storyboard*, perancangan PowerPoint interaktif dan video animasi 3D dapat dilakukan dengan lebih efisien untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam tahap pengembangan aplikasi, peneliti memanfaatkan berbagai perangkat lunak dan alat kreatif untuk menciptakan produk media PowerPoint DIVA dan video animasi 3D. Beberapa alat yang digunakan antara lain Canva, Artflow. ai, Runwayml, Voice Changer, dan CapCut.

### **b. Pembuatan materi dalam PowerPoint DIVA dan Video Animasi 3D**

Pembuatan materi PowerPoint yang berbasis DIVA (*Digital, Ilustrasi, Visual, Audio*) serta video animasi 3D tentang keragaman agama dalam Islam sangat penting untuk menekankan nilai-nilai toleransi dan keharmonisan. Dalam proses pembuatan video animasi 3D, tahap perancangan dimulai dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini berisi gambaran visual dari seluruh isi video, mencakup alur cerita, adegan, serta elemen grafis yang akan digunakan. Pada tahap ini, dibuat materi mengenai keragaman agama dalam perspektif Islam atau Al-qur'an dan hadist. Dalam

penyajiannya, Surah Ad-Dhuha dapat digunakan sebagai landasan untuk menggambarkan kasih sayang Allah kepada seluruh hamba-Nya. Sementara itu, hadist riwayat Ahmad menekankan pentingnya menghormati perbedaan antarumat beragama. Materi ini akan disajikan dalam bentuk PowerPoint interaktif, yang berfungsi sebagai elemen digital untuk menyampaikan isi serta visualisasi kontennya. Selain itu, penggunaan animasi 3D dapat menampilkan contoh nyata praktik toleransi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Untuk memperkuat pemahaman, dukungan audio berupa musik latar yang lembut akan ditambahkan.

### c. Pemilihan karakter, tombol, menu, kuis, efek transisi, background, suara, instrument music dan latar pada PowerPoint DIVA dan video animasi 3D

Dalam proses pembuatan PowerPoint maupun video animasi 3D, pemilihan karakter dilakukan sesuai dengan kebutuhan cerita atau pesan yang ingin disampaikan. Membuat

PowerPoint DIVA menggunakan Canva, yang mencakup berbagai elemen penting seperti judul, petunjuk penggunaan, capaian, tujuan pembelajaran, materi, sumber referensi, tim pengembang, dan kuis. Untuk menciptakan karakter serta latar tempat dalam video animasi 3D juga menggunakan Canva. Transisi antar latar dalam video animasi tersebut dikelola melalui platform Runwayml, sementara Artflow. ai dimanfaatkan untuk memberi kemampuan berbicara pada karakter. Untuk menghasilkan suara anak kecil, kami menggunakan aplikasi Voice Changer. Selain itu, proses pengeditan dan pengembangan video dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi CapCut. Musik latar yang kami pilih merupakan instrumen yang menarik perhatian siswa, dilengkapi dengan efek suara dan background agar animasi terasa lebih realistis.

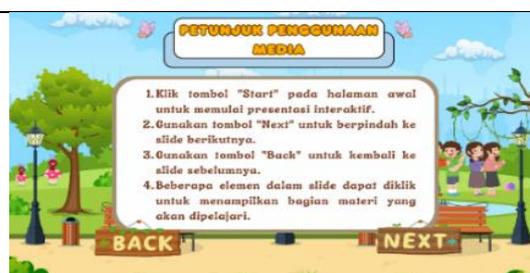
### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tampilan PowerPoint DIVA dan video animasi 3D yang telah dirancang oleh peneliti, berikut ini adalah tampilannya:

#### a. PowerPoint DIVA



Gambar 1. Judul materi PowerPoint DIVA



Gambar 2. Petunjuk penggunaan PowerPoint DIVA



Gambar 3. Pilihan menu PowerPoint DIVA



Gambar 4. Materi pembelajaran PowerPoint DIVA



Gambar 5. Quiz PowerPoint DIVA



Gambar 6. Jawaban benar dari Quiz PowerPoint DIVA



Gambar 7. Jawaban salah dari Quiz PowerPoint DIVA



Gambar 8. Tim Pengembang Media PowerPoint DIVA

### b. Video Animasi 3D



Gambar 9. Opening pengenalan kota



Gambar 10. Pengenalan tokoh Malik



Gambar 11. Pertemuan Malik dengan Zidan



Gambar 12. Pengenalan kota



Gambar 13. Pengenalan lingkungan sekolah



Gambar 14. Tokoh Malik



Gambar 15. Malik sedang mengerjakan tugas bersama Aisyah



Gambar 16. Tokoh Zidan dan Malik



**Gambar 17.** Tokoh Zidan



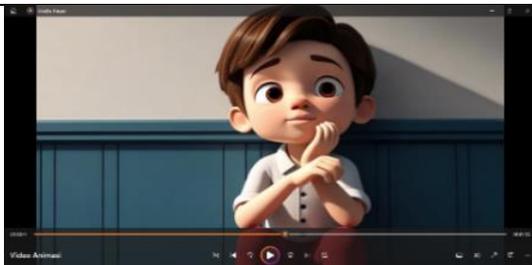
**Gambar 18.** Zidan kesulitan membawa buku



**Gambar 19.** Latar kelas



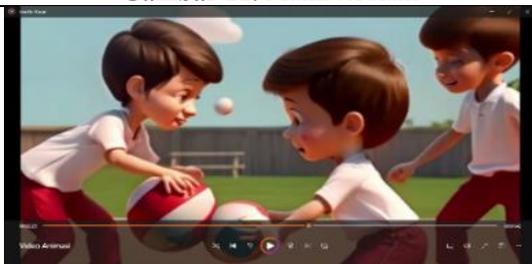
**Gambar 20.** Ustadzah Lina



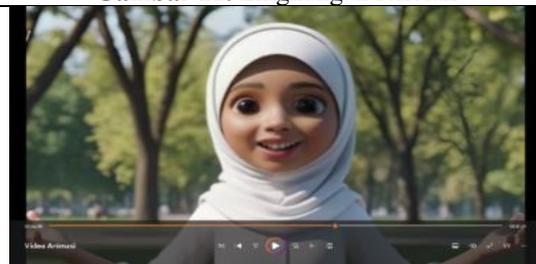
**Gambar 21.** Malik terdiam



**Gambar 22.** Lingkungan sekolah



**Gambar 23.** Malik terjatuh



**Gambar 24.** Tokoh Aisyah



**Gambar 25.** Malik sedang merenung



**Gambar 26.** Malik membantu bawa barang Zidan



**Gambar 27.** Latar taman sekolah



**Gambar 28.** Latar kelas



**Gambar 29.** Malik, Zidan dan teman-temannya sedang makan di kantin



**Gambar 30.** Latar taman sekolah



**Gambar 31.** Dalil Al-Qur'an tentang keragaman



**Gambar 32.** Dalil Hadits tentang Keragaman



**Gambar 33.** Malik, Zidan dan teman-temannya sedang merayakan pesta di sekolah

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi penelitian ini dilakukan di salah satu sekolah dasar, melibatkan 9 siswa kelas VI SD sebagai partisipan utama. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa diperkenalkan pada materi melalui PowerPoint DIVA dan diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan. Metode pembelajaran yang digunakan bersifat aktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam diskusi dan menjawab kuis yang terdapat dalam PPT. Kuis interaktif ini dilengkapi dengan indikator benar dan salah, sehingga siswa dapat dengan segera mengetahui hasil jawaban mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab kuis dengan baik dan menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab setiap pertanyaan. Aktivitas ini tidak hanya berguna untuk mengukur pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Implementasi penelitian ini bertujuan untuk

mengevaluasi pengaruh penggunaan media PPT interaktif terhadap pemahaman siswa serta untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

#### Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, menguraikan tahap ke lima dalam ADDIE, yaitu tahap evaluasi. Hasil evaluasi yang diperoleh melalui validasi media, validasi materi, serta angket respons dari guru dan siswa. Setiap hasil evaluasi tersebut dianalisis dan dibahas secara rinci untuk melihat sejauh mana efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menciptakan produk yang dapat memecahkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya (Sari et al., 2024). Menurut Rapiyah (dalam Zehanara et al., 2024) validasi produk dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Setelah desain produk tersebut divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

### a. Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Sumedang untuk menilai kelayakan, efektivitas, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi ini merupakan langkah yang diambil setelah uji coba produk, sebagai bagian dari evaluasi yang bertujuan untuk memastikan kualitas dan kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media

Deskriptor Penilaian	Jumlah Deskriptor Penilaian	Persentase
Kesesuaian Produk	5 aspek	100%
Tampilan Produk	5 aspek	95%
Kemudahan Akses	5 aspek	100%
Dampak Baik	5 aspek	100%
<b>Total</b>		<b>98,75%</b>

Berdasarkan hasil validasi, media ini dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Semua aspek menerima penilaian yang tinggi, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 98,75%. Meskipun demikian, pada aspek suara/audio yang terdengar jelas, hanya memperoleh nilai 3, karena bacaan ayat Al-Qur'an dan hadis belum tersedia dalam media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa media PowerPoint "DIVA" efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), baik dari segi kesesuaian produk, tampilan, kemudahan akses, maupun dampaknya yang positif bagi siswa.

### b. Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh guru PAI kelas VI dengan tujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas materi tersebut dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses validasi ini dilaksanakan setelah uji coba produk selesai, sebagai langkah evaluasi sebelum penerapan lebih lanjut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

Deskriptor Penilaian	Jumlah Deskriptor Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi	5 aspek	100%
Sajian Materi	5 aspek	100%
Penulisan	5 aspek	90%
Dampak Baik	5 aspek	100%
<b>Total</b>		<b>97,5%</b>

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil validasi materi menunjukkan bahwa materi tersebut sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, pada aspek penulisan, terdapat nilai 3 yang menunjukkan perlunya perhatian lebih pada konten materi yang disertai sumber rujukan serta penulisan teks yang memperhatikan ketentuan penggunaan tanda baca.

### c. Hasil Angket Respons Guru

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat disimpulkan bahwa PowerPoint DIVA memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi keragaman Ad-Dhuha dan hadis. Angket tersebut menggunakan pertanyaan terbuka, sehingga guru memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka dengan leluasa. Berdasarkan data yang diperoleh, guru PAI kelas VI menyatakan bahwa tampilan visual yang menarik dan penggunaan video animasi dalam PowerPoint telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Angket yang disebarakan mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan PowerPoint, perubahan dalam pemahaman siswa, serta peningkatan semangat dan motivasi belajar. Guru juga membandingkan efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa PowerPoint DIVA mampu menyampaikan materi secara lebih sistematis dan efisien, serta membantu menghemat waktu dalam penyampaian materi. Meskipun demikian, guru juga menyoroti beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media ini, terutama terkait dengan kendala teknis, seperti proyektor dan speaker yang kurang mendukung. Namun, masalah ini dapat diatasi dengan berbagai alternatif solusi, seperti mengatur ulang perangkat atau menggunakan perangkat tambahan. Secara keseluruhan, PowerPoint DIVA tetap dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

### d. Hasil Angket Respons Siswa

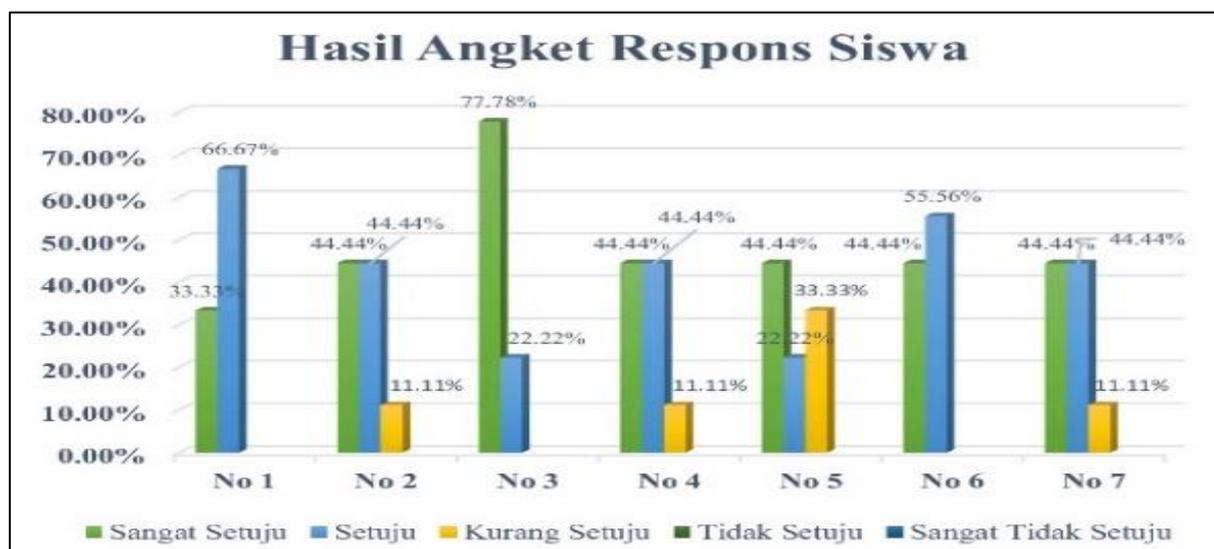
Angket respons siswa disusun dalam bentuk angket tertutup yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil dari masing-masing kategori respon, beserta jumlah siswa, disajikan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.** Jumlah Siswa di Setiap Kategori

Nomor Angket	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	3 orang	6 orang	-	-	-
2	4 orang	4 orang	1 orang	-	-
3	7 orang	2 orang	-	-	-
4	4 orang	4 orang	1 orang	-	-
5	4 orang	2 orang	3 orang	-	-
6	4 orang	5 orang	-	-	-
7	4 orang	4 orang	1 orang	-	-

Sebagian besar siswa mengungkapkan pendapat “sangat setuju” dan “setuju” bahwa PowerPoint DIVA menarik dan mendukung proses belajar. Meskipun ada beberapa siswa yang menyatakan “kurang setuju” tidak ada satu pun yang memberikan tanggapan “tidak setuju” atau “sangat tidak setuju.” Hal ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran ini dianggap layak untuk digunakan. Berikut adalah diagram batang yang menggambarkan persentase tanggapan siswa dalam masing-masing kategori sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.



**Gambar 34.** Hasil Angket Respons Siswa di Setiap Kategori

Berdasarkan diagram batang yang ditampilkan, perhitungan rata-rata untuk setiap kategori menghasilkan nilai-nilai yang disajikan dalam Tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5.** Rata-rata Hasil Angket Respons Siswa

Kategori	Persentase
Sangat Setuju	47,62%
Setuju	42,86%
Kurang Setuju	9,52%
Tidak Setuju	0
Sangat Tidak Setuju	0

Tabel 5 menggambarkan distribusi persentase respons siswa terhadap penggunaan PowerPoint DIVA. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif, yang

menandakan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh mereka.

## KESIMPULAN

Permasalahan yang dikaji dari penelitian ini adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa karena keterbatasan media pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif PowerPoint “DIVA” untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PAI, khususnya Surat Ad-Dhuha dan Hadist. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media ini memungkinkan penyusunan materi yang lebih sistematis dan efektif. Hasil implementasi

menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar PAI dibandingkan dengan metode konvensional. Dari proses validasi dan implementasi, menunjukkan bahwa PowerPoint “DIVA” memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Terbukti dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, serta angket respons siswa dan guru mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dan menarik dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para guru, siswa, serta semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini melalui kolaborasi, dukungan, dan kontribusinya. Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., atas arahan, bimbingan, nasihat, serta saran yang diberikan selama proses penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik. Selain itu, penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada Kelompok 1B Kelas 4E PGSD atas kerja sama, partisipasi, dan kolaborasi yang diberikan dalam penulisan artikel ini.

### REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Rukmana, K., Maulana, M., Akbar, K. A., Hafidz, A. N., & Al-Faridzi, M. D. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Smart APPS Creator untuk Meningkatkan Kemampuan Inovasi Guru Pendidikan Agama Islam. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (3), 600-613. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i3.4633>
- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721–730. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2024). Meningkatkan

- Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7 (2), 384-397. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656>
- Aeni, A., Hermawan, D., Aiska, FF, & Ulfana, K. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis AI "LARAS" dalam Surah Al-Kausar pada Pembelajaran PAI Kelas 2 SD. *AS - SABIQUN*, 6 (4), 569-583. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v6i4.4802>
- Aisa, A., Ali, M. M., & Burhanuddin, B. (2021). STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(2), 72-82. <https://doi.org/10.35326/jec.v5i2.3209>
- Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Quran. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 197-214. <http://dx.doi.org/10.21043/jp.v13i2.6239>
- Aziz, A. A., Hidayatullah, A. S., Budiyan, N., & Ruswandi, U. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 131-146. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>
- Maharani, S. T. (2023). PENGEMBANGAN WEBSITE INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PROSPEKTIF PENDIDIKAN BERKELANJUTAN (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395-2405.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.503>

7

Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 397-409.

Sedik, A. D. (2023). Media pembelajaran dan gaya belajar mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah menengah atas. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(5), 3586-3597.

<https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i5.11896>

Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>

Sufiani, S., & Putra, A. T. A. (2023). Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 55-66.

<https://doi.org/10.30984/jeer.v3i1.540>

Zehanara, NS, Tsany, MST, Setiawati, T., & Aeni, AN (2024). Pengembangan Video INSAN untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran PAI Siswa di Sekolah Dasar. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 230-242.

<https://doi.org/10.46963/mpgmi.v10i2.17>

92