P-ISSN 2355-3766
E-ISSN 2722-7685

Jurnal PENA
Volume 13|Nomor (2)| (PAGE 1-13)

Jurnal Penelitian dan Penalaran

Submitted: 15 Juni 2026, *Accepted*: 14 Juli 2026, *Published*: 31 Agustus 2026

Pengembangan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Hadis Siswa SMP

Mih.Khairil Anwar[1], Fajar Syarif[2*], Sri Widyastri[3]

[1,2,3] *Magister Pendidikan Agama Islam, Pacasarjana Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta*

Email: fajarsyarif@iiq.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk mata pelajaran hadis dan menilai kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Tahfidz Ar-Rasyid Cibinong. Menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru, kemudian diuji pada kelas uji skala kecil dan skala besar dengan pengukuran pretest–posttest (indeks N-Gain) serta angket respons. Hasil menunjukkan kelayakan tinggi: ahli media 91,17% (sangat layak), ahli materi 80,55% (layak), dan guru 95,00% (sangat layak). Respons peserta didik sangat positif (92,19% pada uji skala kecil; 86,40% pada uji skala besar). Efektivitas pembelajaran berada pada kategori cukup efektif dengan rata-rata N-Gain 56,27%, menandakan peningkatan capaian belajar setelah intervensi media. Temuan ini selaras dengan bukti sebelumnya mengenai efektivitas PowerPoint dalam pembelajaran, sekaligus menunjukkan relevansi pedagogis media interaktif untuk materi hadis yang menuntut pemahaman konseptual dan hafalan struktural. Studi ini berkontribusi pada pengayaan strategi pembelajaran agama Islam berbasis teknologi yang aplikatif dan kontekstual, serta menyarankan eksplorasi lanjutan melalui integrasi gamifikasi, platform daring, atau analitik pembelajaran guna mengoptimalkan keterlibatan dan capaian belajar di konteks keagamaan digital.
.

Kata Kunci : Media interaktif, PowerPoint, Efektivitas pembelajaran, Hadis, Siswa SMP

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive PowerPoint-based learning media for the subject of Hadith and to evaluate its feasibility and effectiveness in improving the motivation and learning outcomes of eighth-grade students at SMP Tahfidz Ar-Rasyid Cibinong. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), the product was validated by media experts, material experts, and teachers, and then tested in both small- and large-scale trials through pretest–posttest (N-Gain index) measurements and response questionnaires. The results indicated high feasibility: the media expert rated it at 91.17% (highly feasible), the material expert at 80.55% (feasible), and the teacher at 95.00% (highly feasible). Student responses were also very positive—92.19% in the small-scale test and 86.40% in the large-scale test. The effectiveness of the learning media was categorized as moderately effective with an average N-Gain of 56.27%, indicating an improvement in learning achievement after the media intervention. These findings align with previous studies on the effectiveness of PowerPoint in learning and highlight the pedagogical relevance of interactive media for Hadith materials that require both conceptual understanding and structured memorization. This study contributes to the enrichment of technology-based Islamic education strategies that are practical and contextual, and

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

suggests further exploration through gamification, online platforms, or learning analytics to optimize engagement and learning outcomes in digital religious education contexts.

Keywords: *Interactive learning media; PowerPoint; Hadith learning; ADDIE model; Learning effectiveness.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan secara menyeluruh. Pembelajaran modern menuntut integrasi teknologi agar proses belajar-mengajar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam konteks ini, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik. Media yang tepat tidak hanya memfasilitasi pemahaman, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Menurut Arsyad (1997), pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil teknologi modern memperkaya metode pembelajaran dan memperjelas pesan yang disampaikan. Selain itu, media yang dirancang secara interaktif terbukti lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam (Supartini, 2016).

Dalam beberapa dekade terakhir, perhatian terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan formal semakin meningkat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Nurfadhillah et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara komprehensif, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi tinggi. Media seperti multimedia interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam berbagai bidang studi, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (Sobarna et al., 2014; Tiari et al., 2016), Ilmu Pengetahuan Sosial (Vonny et al., 2016), serta Pendidikan Agama Islam (Zubaida, 2022). Lebih jauh, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media berbasis PowerPoint ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan fokus, interaktivitas, dan retensi materi oleh peserta didik (Pasady et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan pedagogis berbasis media interaktif tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi merupakan kebutuhan esensial dalam pendidikan modern.

Realitas lapangan, penerapan media interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih minim. Di SMP Tahfidz Ar-Rasyid Cibinong,

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

metode pembelajaran hadis masih konvensional: guru menulis di papan tulis, menjelaskan makna, dan siswa diminta menghafal. Cara ini belum optimal membantu siswa memahami dan menghafal hadis secara menyeluruh. Data capaian siswa tergolong rendah, hanya sekitar 50% memenuhi target hafalan, dengan nilai rata-rata antara 63,42 hingga 63,89. Siswa umumnya hanya mampu menghafal 12 dari 20 hadis per semester. Minimnya penggunaan teknologi informasi membuat siswa kesulitan dalam memahami matan, sanad, dan perawi hadis.

Menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, solusi yang diperlukan adalah integrasi teknologi informasi ke dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan potensial adalah pengembangan media interaktif berbasis PowerPoint. Sebagai perangkat presentasi, PowerPoint kini dilengkapi fitur-fitur animasi, hyperlink, audio, video, dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam konteks belajar. Media ini tidak lagi bersifat pasif, melainkan dinamis dan kolaboratif, memungkinkan penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami (Arsyad, 2010; Djamarah & Zain, 2010).

Literatur ilmiah telah menunjukkan efektivitas penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran dalam berbagai disiplin ilmu. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar secara signifikan. Demikian pula, Saida et al. (2019) menyatakan bahwa PowerPoint mampu meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan capaian akademik peserta didik secara bersamaan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, Zubaida (2022) mengembangkan media berbasis PowerPoint dalam pembelajaran akidah akhlak, dan hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar dan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis PowerPoint dalam mata pelajaran hadis sangat potensial untuk diimplementasikan, terutama dalam membantu peserta didik memahami struktur hadis secara lebih mendalam.

Selanjutnya, studi-studi lain yang relevan mendukung pendekatan ini. Anomeisa dan Ernaningsih (2020) mengembangkan media pembelajaran menggunakan PowerPoint VBA pada penyajian data statistik dan menyimpulkan bahwa media tersebut mendapat respons positif dari peserta didik. Mamluah (2022) menunjukkan bahwa PowerPoint efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Al-Qur’an Hadis di MTs. Sementara Putri dan Rachmadiarti (2023)

mengembangkan media PowerPoint dengan add-ins ClassPoint dalam pembelajaran bioteknologi dan menunjukkan tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi. Meskipun beragam dari segi materi pelajaran, semua studi tersebut menunjukkan bahwa PowerPoint dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam konteks mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dan penguatan hafalan.

Sebagian besar penelitian pengembangan media PowerPoint masih fokus pada pelajaran umum seperti matematika, IPA dan IPS. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, khususnya hadis, riset serupa masih terbatas. Hanya sedikit studi yang mengeksplorasi pemanfaatan PowerPoint sebagai media interaktif untuk memahami dan menghafal hadis secara menyeluruh, termasuk sanad, matan, dan perawi. Padahal, pembelajaran hadis memiliki kompleksitas tersendiri karena tidak hanya menuntut pemahaman terhadap isi, tetapi juga keterampilan dalam menghafal secara runtut. Kesenjangan ini menunjukkan adanya peluang riset untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik materi hadis.

Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran hadis bagi peserta didik kelas VIII di SMP Tahfidz Ar-Rasyid Cibinong. Penelitian ini tidak hanya mendesain media tersebut, tetapi juga menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kebaruan dari studi ini terletak pada penerapan media interaktif PowerPoint dalam konteks pembelajaran hadis, yang hingga saat ini belum banyak dieksplorasi secara ilmiah. Studi ini juga berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan aplikatif. Ruang lingkup penelitian mencakup desain media, validasi oleh ahli, uji coba terbatas dan luas, serta analisis terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar sebagai indikator efektivitas. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran keagamaan berbasis teknologi di tingkat menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran hadis. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang meliputi *Analyze, Design, Development,*

Implementation, dan *Evaluation* (Molenda, 2003). Penelitian dilaksanakan di SMP Tahfidz Ar-Rasyid, Kabupaten Bogor, dengan subjek guru mata pelajaran hadis dan peserta didik kelas VIII. Uji coba skala kecil melibatkan 16 peserta didik kelas VIII-1, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 25 peserta didik kelas VIII-2.

Tahap *Analyze* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen kurikulum untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pembelajaran hadis. Tahap *Design* meliputi penyusunan materi, naskah, *storyboard*, tampilan visual, navigasi, dan instrumen penelitian dengan mengacu pada prinsip pembelajaran multimedia (Mayer, 2001). Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan ke dalam media PowerPoint yang dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, video, *hyperlink*, dan tombol navigasi. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dan masukan sebagai dasar revisi. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba skala kecil dan besar, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kualitas dan efektivitas produk.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta tanggapan guru dan peserta didik, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Data validasi ahli dianalisis menggunakan persentase dengan rumus $P = (F/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase kelayakan, F sebagai skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimum. Kelayakan produk ditentukan berdasarkan konversi skor ideal pada skala Likert empat tingkat, yaitu sangat layak (>81,25%–100%), layak (>62,50%–81,25%), cukup layak (>43,75%–62,50%), dan tidak layak (>25%–43,75%). Dengan demikian, media dinyatakan sangat layak apabila memperoleh persentase >81,25%. Kriteria tersebut diperoleh dari pembagian rentang skor ideal skala empat tingkat ke dalam empat kategori.

Efektivitas media dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan N-Gain dengan rumus g = (Skor posttest − Skor pretest)/(Skor maksimum − Skor pretest). Berdasarkan Hake (1998), N-Gain dikategorikan tinggi ($g \geq 0{,}70$), sedang ($0{,}30 \leq g < 0{,}70$), dan rendah ($g < 0{,}30$). Dalam penelitian ini, media dinyatakan efektif apabila N-Gain ≥0,30, karena menunjukkan peningkatan hasil belajar minimal pada kategori sedang. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi 5%, dengan

data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi >0,05.

Keabsahan instrumen dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan aspek yang diukur. Konsistensi instrumen diperiksa melalui uji coba sebelum digunakan dalam penelitian. Data hasil validasi, tanggapan pengguna, serta *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

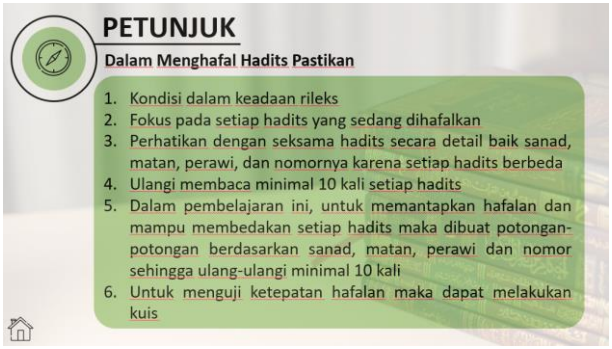
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam mata pelajaran hadis dan mengukur kelayakan serta efektivitasnya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Tahfidz Ar-Rasyid Cibinong. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Temuan penelitian dipaparkan secara sistematis: hasil pengembangan, uji kelayakan, dan uji efektivitas, yang kemudian dibahas dengan merujuk pada literatur relevan.

a. Hasil Pengembangan Media Interaktif

Media yang dikembangkan berbasis Microsoft PowerPoint dengan integrasi fitur multimedia berupa animasi, audio, video, serta interaktivitas menggunakan tombol navigasi dan kuis. Materi yang disusun mencakup tiga hadis utama dengan tampilan sanad, matan, nama perawi, nomor hadis, serta penjelasan kontekstual. Fitur tambahan seperti menu petunjuk penggunaan, daftar materi, dan evaluasi (kuis) juga disediakan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun klasikal. Pengembangan dilakukan secara bertahap mulai dari penyusunan naskah dan storyboard hingga realisasi desain media menggunakan PowerPoint. Proses ini merujuk pada kebutuhan riil peserta didik yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara awal, di mana diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami hadis karena metode konvensional yang digunakan guru.



Gambar 1. Petunjuk penggunaan

Gambar 2. Menu daftar materi

Gambar 3. Tampilan hadis pertama secara lengkap

Gambar 4. Tampilan hadis berdasarkan sanad

Gambar 5. Tampilan hadis berdasarkan matan

Gambar 6. Tampilan hadis berdasarkan rawi

Gambar 7. Tampilan hadis berdasarkan nomor

Gambar 8. Kuis tipe soal pilihan ganda nomor

b. Hasil Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan dilakukan melalui validasi oleh tiga pihak: ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran. Penilaian kelayakan didasarkan pada aspek

tampilan, isi, dan penyajian, yang diukur menggunakan instrumen kuantitatif berbasis skala penilaian. Ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 91,17%, yang dikategorikan sangat layak, Ahli materi memberikan skor sebesar 80,55%, menunjukkan media berada pada kategori layak, dan Guru mata pelajaran memberikan skor sebesar 95,00%, menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. Sehingga rata-rata keseluruhan hasil validasi sebesar 88,91% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini memenuhi kriteria kelayakan tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran hadis.

c. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil pada kelas VIII-1 (16 siswa) dan skala besar pada kelas VIII-2 (25 siswa). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media mendapat respons sangat positif dari peserta didik. Rata-rata skor tanggapan siswa terhadap media yakni Uji skala kecil mendapatkan nilai 92,19% (sangat baik), sedangkan Uji skala besar: 86,40% (sangat baik). Data ini memperkuat bahwa media interaktif tidak hanya layak dari sisi desain dan isi, tetapi juga diterima dengan baik oleh peserta didik.

Selanjutnya, Hasil Uji Efektivitas Media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan analisis N-Gain. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor pada kedua kelas yakni Kelas VIII-1 (skala kecil) mendapatkan skor N-Gain sebesar 62,84%, yang termasuk kategori cukup efektif, sedangkan Kelas VIII-2 (skala besar) mendapatkan N-Gain sebesar 56,27%, juga masuk dalam kategori cukup efektif. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint mampu mendorong pencapaian hasil belajar peserta didik, meskipun masih dalam kategori menengah. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Hake (1998), yang mengklasifikasikan efektivitas pembelajaran berdasarkan indeks N-Gain ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelayakan yang tinggi dan respons positif pengguna menunjukkan bahwa media memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, terutama melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta navigasi interaktif. Efektivitas tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2001), bahwa

peserta didik memproses informasi melalui saluran verbal dan visual yang memiliki kapasitas terbatas. Penyajian materi melalui kombinasi kata dan gambar memungkinkan peserta didik membangun representasi mental secara lebih terintegrasi dibandingkan penyampaian materi yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Dalam konteks pembelajaran hadis, penggunaan audio dan visual juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman sekaligus penguatan hafalan. Temuan ini sejalan dengan Rukmana dan Fitrihidajati (2022) serta Kurniawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Efektivitas media juga dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme. Media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi melalui navigasi, kuis, animasi, dan umpan balik. Interaksi tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya melalui aktivitas belajar, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Fitur kuis dan navigasi non-linear memberikan ruang bagi peserta didik untuk memilih, mengulang, dan memeriksa pemahamannya terhadap materi. Dengan demikian, efektivitas media bukan semata-mata disebabkan oleh penggunaan PowerPoint, tetapi oleh bagaimana fitur teknologi tersebut digunakan untuk menciptakan aktivitas belajar yang aktif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan Anomeisa dan Ernaningsih (2020) yang menegaskan bahwa navigasi non-linear dan penyisipan kuis dapat mendorong pembelajaran yang lebih partisipatif. Temuan serupa juga dilaporkan Kurnia et al. (2023) dalam pengembangan PowerPoint interaktif untuk pembelajaran kebudayaan Islam, yang memperoleh penilaian tinggi dari ahli media dan ahli materi.

Peningkatan hasil belajar pada uji coba skala besar ditunjukkan oleh N-Gain sebesar 56,27% atau 0,5627 yang termasuk kategori sedang berdasarkan kriteria Hake (1998). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memberikan peningkatan kemampuan yang nyata, tetapi peningkatannya belum berada pada kategori tinggi. Temuan ini relatif sejalan dengan penelitian Pauziah et al. (2025) yang mengembangkan PowerPoint interaktif pada materi bangun ruang dan memperoleh N-Gain sebesar 0,46 pada uji coba terbatas dan 0,41 pada uji coba luas, keduanya berada pada kategori sedang. Penelitian lain mengenai PowerPoint interaktif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi juga memperoleh N-Gain sebesar 0,53 dan dikategorikan sedang. Dengan demikian, nilai 0,5627 dalam penelitian ini tidak menunjukkan bahwa media kurang berhasil, tetapi menempatkannya pada pola peningkatan yang sejalan dengan sejumlah penelitian pengembangan media PowerPoint interaktif yang menghasilkan peningkatan pada kategori sedang.

Apabila dibandingkan dengan penelitian yang memperoleh N-Gain lebih tinggi, terdapat perbedaan konteks pembelajaran yang dapat menjelaskan capaian tersebut. Penelitian Amalina dan Irsan, misalnya, memperoleh N-Gain sebesar 0,875 atau 87,57% ketika PowerPoint interaktif digunakan bersama model *Problem Based Learning*. Penelitian lain pada pembelajaran reaksi reduksi-oksidasi memperoleh N-

Gain 0,78 pada kelas eksperimen melalui PowerPoint interaktif berbasis inkuiri terbimbing. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa tingginya efektivitas tidak semata-mata ditentukan oleh media, tetapi juga oleh model pembelajaran yang menyertai penggunaannya. Dalam penelitian ini, PowerPoint interaktif lebih berperan sebagai media pendukung pembelajaran dan belum secara khusus dipadukan dengan model pembelajaran yang menuntut pemecahan masalah, inkuiri, atau aktivitas kolaboratif secara intensif. Kondisi tersebut dapat menjadi salah satu alasan mengapa N-Gain sebesar 56,27% berada pada kategori sedang, bukan tinggi.

Selain karakteristik model pembelajaran, capaian N-Gain yang belum mencapai kategori tinggi dapat dipengaruhi oleh kondisi implementasi di lapangan. Media digital pada dasarnya tidak secara otomatis menghasilkan peningkatan belajar yang maksimal karena efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh durasi penggunaan, kesiapan peserta didik, keterlibatan guru, kondisi pembelajaran, serta kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi. Pada pembelajaran hadis, peserta didik tidak hanya dituntut memahami informasi, tetapi juga mengingat dan menguasai materi tertentu sehingga proses peningkatan hasil belajar membutuhkan pengulangan dan latihan yang berkelanjutan. Penggunaan media dalam waktu uji coba yang relatif terbatas memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi belum cukup untuk menghasilkan penguasaan materi secara maksimal. Selain itu, perbedaan kemampuan awal peserta didik juga dapat menyebabkan tingkat peningkatan individual tidak sama. Oleh karena itu, apabila selama implementasi ditemukan keterbatasan waktu pembelajaran, variasi kemampuan awal, keterbatasan perangkat, atau peserta didik masih memerlukan pendampingan guru dalam mengoperasikan media, kondisi tersebut perlu dipertimbangkan sebagai faktor yang membatasi pencapaian efektivitas secara optimal.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas media perlu dipahami secara kontekstual. Media memperoleh respons peserta didik yang sangat baik karena karakteristik interaktifnya mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan selama pembelajaran, tetapi respons positif tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara aspek afektif dan kognitif dalam penggunaan media. Peserta didik dapat merasa tertarik, nyaman, dan termotivasi menggunakan media, tetapi peningkatan penguasaan materi tetap memerlukan strategi pedagogis, latihan, pengulangan, dan keterlibatan aktif yang memadai. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa teknologi pembelajaran berfungsi optimal apabila diintegrasikan dengan desain pembelajaran yang tepat, bukan digunakan sebagai pengganti proses pedagogis.

Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint dapat dikembangkan dari sekadar alat presentasi menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar aktif. Integrasi kuis, audio, video, animasi, dan navigasi memungkinkan guru menyajikan materi hadis secara lebih variatif serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi.

Namun, pengembangan berikutnya perlu diarahkan pada integrasi media dengan model pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, seperti *Problem Based Learning*, *Inquiry Learning*, atau pembelajaran kolaboratif. Strategi tersebut berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik sehingga peningkatan hasil belajar tidak hanya berada pada kategori sedang, tetapi berpeluang mencapai kategori tinggi sebagaimana ditemukan dalam penelitian PowerPoint interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran tertentu.

Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini bukan sekadar menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memiliki tingkat kelayakan dan respons pengguna yang tinggi, tetapi memperlihatkan bahwa efektivitas media sangat dipengaruhi oleh hubungan antara desain multimedia, aktivitas belajar, dan strategi pedagogis yang digunakan. N-Gain sebesar 56,27% menunjukkan bahwa media telah memberikan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, sekaligus mengindikasikan adanya ruang untuk optimalisasi. Keterbatasan berupa waktu implementasi, karakteristik kemampuan awal peserta didik, dan belum optimalnya integrasi media dengan model pembelajaran aktif menjadi pertimbangan penting untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, pengembangan berikutnya perlu menguji media pada sampel yang lebih luas, durasi pembelajaran yang lebih panjang, serta desain eksperimen yang membandingkan penggunaan PowerPoint interaktif dengan model pembelajaran tertentu agar kontribusi media terhadap peningkatan hasil belajar dapat diketahui secara lebih kuat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran hadis untuk peserta didik kelas VIII yang dinyatakan sangat layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Media mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, animasi, kuis, dan navigasi interaktif sehingga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Hasil validasi ahli dan respons pengguna menunjukkan penerimaan yang sangat baik, sedangkan N-Gain sebesar 56,27% menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media telah memberikan dampak positif, meskipun efektivitasnya belum mencapai kategori tinggi sehingga masih memerlukan dukungan strategi pembelajaran, latihan, pengulangan, dan pendampingan guru.

Secara praktis, media ini dapat menjadi alternatif bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan perangkat yang relatif sederhana dan mudah disesuaikan. Struktur media dapat diadaptasi untuk materi hadis maupun materi PAI lainnya, seperti Al-Qur'an, fikih, akidah akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam, dengan menyesuaikan tujuan dan karakteristik peserta didik. Penerapannya perlu mempertimbangkan ketersediaan perangkat, kemampuan guru, waktu pembelajaran, dan kondisi peserta didik. Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada integrasi dengan model pembelajaran aktif serta pengujian pada cakupan peserta didik yang lebih luas untuk meningkatkan efektivitas media.

DAFTAR PUSTAKA

Anomeisa, M., & Ernaningsih, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran

menggunakan PowerPoint VBA pada penyajian data statistik. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 5(2), 83–91. https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i1.10635

Anyan, A. E., Tetteh, J., & Sarpong, D. B. (2020). *Enhancing Learning Outcomes through Interactive Presentation Tools*. Journal of Educational Technology, 18(2), 45–60

Apriyani, Y., & Sitohang, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED, 10(2), 123–132.

Arsyad, A. (1997). Media pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arsyad, A. (2010). Media pembelajaran (Edisi revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American Journal of Physics, 66(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Kurniawati, E., Rohmadheny, P. S., Sofyan, I., & Nuraini, F. (2023). "Hapi Klak Klik" interactive multimedia for children hadiths recognizing. Jurnal Usia Dini, 9(2), 152–159. https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52426

Lilliefors, H. W. (1967). On the Kolmogorov–Smirnov test for normality with mean and variance unknown. Journal of the American Statistical Association, 62(318), 399–402. https://doi.org/10.1080/01621459.1967.10482916

Mamluah, S. (2022). Efektivitas media PowerPoint dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTs. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(1), 22–32.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Molenda, M. (2003). In M. Orey (Ed.), *The ADDIE Model*. Instructional Technology Department, Indiana University

Nurfadhillah, R., Setiawan, B., & Sari, L. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 3370–3377.

Nurjanah, I., Yulianti, T., & Ardiansyah, E. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar matematika. Jurnal

Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 12(1), 12–19.

Pasady, H., Kuswanti, H., & Sunandar, A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11(2), 145–152.

Putri, A. S., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan media PowerPoint interaktif menggunakan add-ins ClassPoint pada materi bioteknologi. Jurnal Pendidikan Sains, 11(1), 85–93.

Rukmana, R. D., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi komponen ekosistem kelas X. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11(3), 621–633. https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p621-633

Saida, U., Rahmawati, F., & Kurniawati, D. (2019). Pengaruh media PowerPoint terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 56–64.

Sobarna, A., Sujana, A., & Nuraeni, I. (2014). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(3), 198–205.

Sugiyono. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.

Supartini, T. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(1), 45–54.

Tiari, D., Suyatna, A., & Susilawati, E. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 12(1), 1–7.

Vonny, A. N., Suparmi, S., & Sunarno, W. (2016). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar IPS. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 26(2), 123–132.

Zubaida, Z. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam pembelajaran akidah akhlak. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 7(1), 59–70.