

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS X SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Gelar
Sarjana Pendidikan*



Disusun oleh:

**ARVINDO
17004114**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI
PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

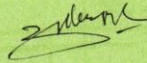
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM KELAS X SMA**

Nama : ARVINDO
NIM/BP : 17004114/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi
PendidikanFakultas : Ilmu Pendidikan

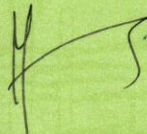
Padang, 11 Juli 2024

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dra. Zuliarni M.Pd
NIP. 195907271985032001

Kepala Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301262008122002

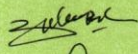
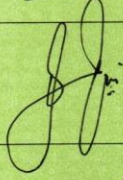
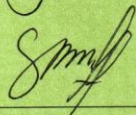
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA
Nama : ARVINDO
NIM/BP : 17004114/2017
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Juli 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuliarni M.Pd NIP. 195907271985032001	 _____
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 196004141984031004	 _____
Anggota	: Septryan Anugrah, S.Kom., MPd.T NIDN. 0029099005	 _____

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARVINDO
NIM/BP : 17004114/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Powerpoint Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 11 JULI 2024

Yang menyatakan



ARVINDO

NIM. 17004114

ABSTRAK

Arvindo. 2024. Pengembangan *Media Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya minat dan antusias siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PAI. Permasalahan tersebut muncul karena media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa buku paket dan LKS sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menjadikan aktivitas belajar lebih menarik dan mempermudah siswa dalam belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang lebih akrab dikenal dengan istilah *research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, develop, disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 2 orang validator media dan 1 orang validator materi. Uji coba produk dilakukan kepada 29 orang siswa kelas X SMA N 2 Painan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan produk.

Hasil pengembangan media interaktif pada penelitian ini memperoleh tingkat validitas 100% pada aspek materi dengan kategori “sangat valid”. Sementara pada aspek media memperoleh kategori sangat valid dengan persentase validitas 99% dari ahli media I, sedangkan dari ahli media II memperoleh persentase validitas sebesar 96,43% dengan kategori sangat valid. Untuk uji praktikalitas memperoleh nilai dengan persentase praktikalitas sebesar 82% dengan kategori “Praktis”. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak dan praktis digunakan pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, *Powerpoint*, PAI

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Powerpoint Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberi bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberi saran, dan masukan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi.

4. Teristimewa kepada kedua orang tua saya ayah dan ibu yang setiap hari mendoakan dan memberikan dukungan moral, material, serta kasih sayang yang tak terhingga.
5. Bapak Erisman, M.Pd selaku kepala sekolah SMA N 2 Painan, yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri sendiri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga bimbingan, bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. Saya menyadari masih terdapat banya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2024

Arvindo
Nim. 17004114

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pembelajaran.....	5
E. Spesifikasi Produk	6
F. Pentingnya Pengembangan	7
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Uji Coba Produk.....	35
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F. Instrumen Penelitian	40
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Pengembangan	48
B. PEMBAHASAN	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. KESIMPULAN	73
B. SARAN.....	73

DAFTAR RUJUKAN	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Untuk Validator Media.....	42
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Untuk Validator Materi	43
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Untuk Validator Peserta Didik	44
Tabel 4. Penentuan Skor Skala Likert.....	45
Tabel 5. Kriteria penilaian validitas	46
Tabel 6. Kriteria penilaian praktikalitas.....	47
Tabel 7. Uji Tahap 1 Validator 1	59
Tabel 8. Uji Tahap 2 Validator 1	61
Tabel 9. Uji Tahap 1 Validator 2	62
Tabel 10. Uji Tahap 2 Validator 2	64
Tabel 11. Uji Validitas Ahli Materi	66
Tabel 12. Uji Praktikalitas.....	67

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kerangka Berpikir	29
Gambar 2. Langkah-Langkah Model 4-D	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	77
Lampiran 2. <i>Flowchart</i>	84
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	85
Lampiran 4. Surat Penugasan.....	88
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media 1	89
Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Media 2.....	95
Lampiran 7. Angket Validasi Materi	101
Lampiran 8. Praktikalitas	104
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 10. Surat Balasan Dari Sekolah	107
Lampiran 11. Dokumentasi.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam memajukan suatu bangsa. Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh faktor Pendidikan, semakin baik penyelenggaraan Pendidikan suatu bangsa maka akan semakin tinggi kualitas suatu bangsa tersebut. Pendidikan terus dikembangkan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pada zaman sekarang inovasi pada bidang teknologi terus berkembang salah satunya pada bidang Pendidikan. Teknologi sangat dibutuhkan pada dunia Pendidikan, karena berpengaruh besar dalam meningkatkan kualitas intelektual manusia, terutama pada era revolusi industri 4.0 teknologi berperan besar dalam semua aspek kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan. Kreativitas dan inovasi dalam Pendidikan perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

Pada jenjang pendidikan SMA, salah satu mata pelajaran yang memiliki andil besar dalam pembentukan sikap, karakter, dan perilaku siswa adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kehidupan di era globalisasi yang cenderung bebas memungkinkan masuknya paham-paham dan budaya negatif yang dapat merusak sikap dan perilaku siswa. Mengingat sebagian besar waktu siswa dihabiskan di sekolah tentu mata pelajaran PAI memegang peran penting untuk menangkis dampak buruk globalisasi. Menurut Nurhidin (2017), pembelajaran Pendidikan Agama Islam

merupakan mata pelajaran yang sangat penting, karena posisinya sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk penanaman nilai-nilai keagamaan sebagai landasan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang nantinya akan menghambat tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Permasalahan yang ditemui oleh beberapa penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuliani & dkk (2016) menemukan permasalahan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI menjadikan siswa mengidentikan mata pelajaran PAI dengan mata pelajaran yang monoton dan membuat mengantuk. (2) penelitian yang dilakukan oleh Sartika & dkk (2020) menemukan permasalahan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami pada mata pelajaran PAI menjadikan siswa beranggapan bahwa PAI merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Permasalahan pada mata pelajaran PAI seperti situasi di atas juga ditemui di SMA Negeri 2 Painan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru PAI kelas X di SMA N 2 Painan, diperoleh informasi bahwa pada saat ini media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket. Buku paket masih memiliki keterbatasan visualisasi konsep, yang terdapat pada buku hanya teks dan gambar yang terbatas sehingga siswa menjadi bosan dan kurang tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran pelajaran PAI. Kondisi ini juga membuat siswa

kesulitan memahami materi pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil Belajar siswa.

Berkaca dari betapa besarnya manfaat mata pelajaran PAI, tentu dibutuhkan solusi untuk mengatasi masalah yang ditemui pada mata pelajaran ini. Salah satu solusi yang dapat menjadi jawaban dari permasalahan pada mata pelajaran PAI adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Ramli (2015) penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI merupakan suatu keharusan, karena tanpa media tentunya sulit bagi guru untuk dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan itu, menurut Supriyono (2018) penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan pada mata pelajaran PAI adalah Media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbagai perpaduan dari berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video ini akan lebih membantusiswa dalam memahami materi pembelajaran, dan pengemasan media yang menarik akan lebih menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dapat diciptakan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Penggunaan aplikasi *power point* juga tepat digunakan karena sudah umum digunakan dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah untuk dimanfaatkan, sehingga guru bisa menyampaikan materi dengan banyak ide-ide yang

kreatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis PPT memungkinkan guru untuk menghadirkan gambar, video, atau animasi yang tidak bisa dihadirkan secara langsung di kelas atau berupa kejadian di masa lalu. Penggunaan PPT sebagai media pembelajaran juga dapat mendukung segala jenis belajar siswa, karena di dalam media pembelajaran berbasis PPT berisi audio, animasi, video, gambar, dll. Kelebihan ini tentunya akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih baik, sehingga akan cocok dengan materi pelajaran yang memuat banyak peristiwa dan tergolong panjang serta kompleks. Salah satu materi pada mata pelajaran PAI yaitu meneladani peran ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia. Materi ini tentunya berisi banyak peristiwa di masa lalu yang tergolong kompleks dan panjang, sehingga akan sangat cocok jika guru menggunakan media pembelajaran sebagai media pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk memanfaatkan aplikasi *Microsoft Power Point* dalam mengembangkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan latihan-latihan pada pembelajaran PAI. Gagasan ini dituangkan dalam penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Powerpoint Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan masih berupa papan tulis dengan mengandalkan buku paket dan LKS sebagai sarana belajar.
2. Masih kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam belajar karena pembelajaran yang cenderung membosankan.
3. Potensi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran yang menarik masih jarang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada mata pelajaran PAI kelas X SMA?
2. Bagaimana uji validitas media pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada mata pelajaran PAI kelas X SMA?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Powerpoint* pada mata pelajaran PAI kelas X SMA?

D. Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian adalah

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *Powerpoint* pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.

2. Untuk menghasilkan media *Powerpoint* yang valid pada mata pelajaran PAI kelas X SMA.
3. Untuk menghasilkan media *Powerpoint* yang praktis pada mata pelajaran PAI kelas X SMA

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk media pada mata pelajaran PAI untuk SMA kelas X yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung suatu pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang disajikan dengan unsur hiburan. Unsur hiburan yang dibangun dalam media adalah konsep latihan yang disajikan dalam bentuk kuis yang dapat jawab langsung oleh pengguna untuk lanjut ke soal berikutnya. Setelah semua soal dijawab akan ditampilkan skor yang diperoleh pengguna. Selain itu, dilengkapi dengan *game* yang relevan dengan materi yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memahami materi. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *Microsoft Office PowerPoint*.
2. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media interaktif dalam bentuk perangkat lunak dan dikembangkan dengan program *PowerPoint*.
3. Pengembangan media interaktif ini terdapat berbagai bentuk data akan dikemas dengan baik, sehingga ada keterpaduan antara unsur teks, gambar, suara dan video serta penambahan animasi pada setiap unsur.
4. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk

Compact Disk (CD) yang memuat:

- a. Teks, yaitu penjelasan tentang materi yang disajikan dalam bentuk tulisan.
- b. Gambar, yaitu gambar diam yang menggambarkan ilustrasi tentang beberapa materi yang akan disajikan.
- c. Animasi, yaitu gambar bergerak. Animasi dibuat dengan menggunakan efek animasi yang ada pada *PowerPoint* dan ada juga animasi yang diunduh dari *internet*.
- d. Audio atau suara yang direkam dan suara terkait materi pelajaran.
- e. Video singkat tentang pembelajaran PAI.
- f. Latihan-latihan yang muncul secara acak.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa khusus kelas X SMA. Melalui pengembangan media *PowerPoint* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Produk ini juga diharapkan mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting memperbaiki kondisi lapangan dengan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan yaitu:

- a. Media yang dihasilkan merupakan media alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di sekolah ataupun di rumah.
- b. Belum banyak guru yang memanfaatkan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran.

H. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipaparkan lebih rinci sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun bagi sekolah lain dalam mengembangkan media dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*.

2. Secara Praktis

c. Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan proses penelitian

d. Manfaat Bagi Guru

- 1) Guru menjadi terbantu dalam menciptakan variasi dalam pembelajaran dan membangun interaksi selama pembelajaran dengan siswa.

- 2) Guru termotivasi untuk dapat terus membelajarkan peserta didik dengan bantuan media pembelajaran yang menarik.
- 3) Guru secara tidak langsung dapat belajar dan memahami bagaimana cara merancang media pembelajaran yang yang menarik dan layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran di kelas.
- 4) Guru dapat mengetahui bagaimana cara memanfaatkan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* secara maksimal agar dapat menghasilkan media presentasi yang menarik.

e. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Sebagai sumber belajar yang meningkatkan motivasi dan minat sertamenambah pengalaman belajar siswa.
- 2) Siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari dan mengingat materi pelajaran PAI.