

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS
ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP NEGERI 1 BOJONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAH WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS
ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP NEGERI 1 BOJONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAH WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maharani Zahara

Nim : 2120144

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP NEGERI 1 BOJONG” merupakan hasil karya penulis sendiri, kecuali dalam kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka penulis bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Pekalongan, 24 Oktoberber 2024

Yang Menyatakan



MAHARANI ZAHARA
NIM. 2120144

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri Maharani Zahara

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Maharani Zahara
NIM : 2120144
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS
ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP N 1 BOJONG

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 24 Oktober 2024

Pembimbing,


Dicky Anggrawan Nugroho.M.Kom.
NIP. 19890519 201903 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingsudur.ac.id | Email: ftik@uingsudur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i :

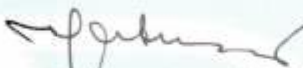
Nama : MAHARANI ZAHARA
NIM : 2120144
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP N 1 BOJONG

telah diujikan dalam sidang munaqasah oleh dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Rabu tanggal 20 November 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Mutammam, M.Ed.
NIP. 196510061999031003


Mohammad Yasin Abidin, M.Pd
NIP. 196811241998031003

Pekalongan, 20 November 2024
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap”

Q.S. Al-Insyirah, 6-8



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala nikmat yang Allah berikan kepada hambanya dalam berjuang menggapai cita-citanya untuk membahagiakan kedua orang tuanya dalam memperoleh gelar S1 sudah saatnya tiba di depan mata. Berbagai proses dapat dilalui dengan penuh rasa keprihatinan, kekecewaan dan sedikit lelah dalam menyusun sebuah karya besar pertama. Namun, semua itu dapat berjalan dengan lancar lantaran adanya dorongan dan motivasi yang telah diberikan kedua orang tua saya. Oleh dari itu, dengan segala rasa kerendahan hati paling dalam. Saya persembahkan karya ini untuk:

1. Pintu Surgaku, Ibunda Dr. Anthin Lathifah, M.Ag dan Almh. Ibu Casriyah terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau-beliau yang selalu menjadi sumber inspirasi dan dukungan dalam setiap langkah perjalanan hidup. Terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan yang tiada henti. Semoga ini menjadi bentuk penghargaan atas semua yang telah Ibu berikan. Bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis. Ibu menjadi penguat dan penguat paling hebat.
2. Ayahanda tercinta Bapak Muhammad Arief Hidayatulloh, M.Ag dan Bapak Affandi, laki-laki hebat dan kuatku yang telah memberikan seluruh kekuatannya demi kebahagiaan keluarga. Semoga ini menjadi bentuk penghargaan atas semua yang telah Ayah ajarkan dan contohkan dalam hidupku dan keluarga, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis.
3. Ketiga, teruntuk kakak dan adik saya yang tersayang kak Umar Faiz , adik Maharatu Madina, Dliyauddin Muhammad Dzauqy, Ishmah Syaheema Zuha, Zeinna Janneta Shabiha, dan Najeeh Hammada Aunirrahman. Terimakasih atas segala doa, restu, motivasi, semangat, dan doronganya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik
4. Kepada diri sendiri, terimakasih sudah bertahan hingga saat ini, karena bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha, berjuang dan tidak menyerah serta senantiasa menikmati disetiap prosesnya yang terbilang sangat tidak mudah. Terimakasih sudah

menjadi pribadi yang kuat dalam menghadapi berbagai rintangan yang ditemui. Kamu hebat, kamu kuat, kamu tangguh!. Semoga Allah meridhoi mu pada setiap langkah yang akan dilalui.

5. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom sebagai pembimbing, terima kasih telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis serta memberikan bimbingan dan pelajaran agar penulis menjadi lebih baik dalam penulisan skripsi.
6. Penyemangat saya yaitu Wisnu Adji Yusuf Syahputra yang telah memberi motivasi dan mendo`akan penulis disetiap prosesnya hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Sahabat penulis yaitu Asmaul Khusna dan Rihaadatul Aisyi yang telah mendukung penuh baik tenaga, waktu, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi, semoga persahabatan kita tetap abadi hingga jannah.
8. Terakhir, teruntuk Almamater kebanggaan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.



ABSTRAK

Zahara. Maharani. 2120144. 2024. “Penembangan Media Presentasi Berbasis Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMP N 1 Bojong” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.

Kata Kunci: Media Powerpoint, Animasi Interaktif, Motivasi, PAI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint berbasis animasi interaktif guna meningkatkan motivasi belajar PAI di kalangan siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan atau keinginan seseorang untuk terlibat dalam proses belajar, yang dapat berasal dari berbagai faktor internal dan eksternal. Motivasi belajar sangat penting karena berpengaruh langsung terhadap tingkat keterlibatan, usaha, dan pencapaian akademik siswa. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih aktif, kreatif, dan mampu mengatasi tantangan dalam proses belajar. Dalam kenyataannya yang terjadi siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran pada setiap prosesnya. Dari permasalahan tersebut membuat peneliti berfikir mencari solusi yang berupa penggunaan media presentasi berbasis animasi interaktif.

PowerPoint animasi interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dengan elemen animasi dan interaksi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Media ini dirancang untuk membuat presentasi lebih menarik dengan menambahkan elemen visual yang dinamis, seperti animasi teks, gambar, dan transisi, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi, kuis, dan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PowerPoint berbasis animasi interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Subjek pada penelitian ini melibatkan 30 siswa dari keseluruhan yang berjumlah 190 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian memperoleh hasil sebuah produk PowerPoint interaktif yang layak dengan presentase kelayakan media sebesar 75%. Selain itu validitas materi mendapat skor 88%, dengan kriteria valid. Validitas dari ahli pembelajaran memperoleh skor 89% dengan kriteria valid. Dan validitas dari tingkat motivasi belajar siswa memperoleh 88% dengan kriteria valid atau layak.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kenikmatan, taufik hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SMP N 1 BOJONG”**. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi agung Muhammad saw beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

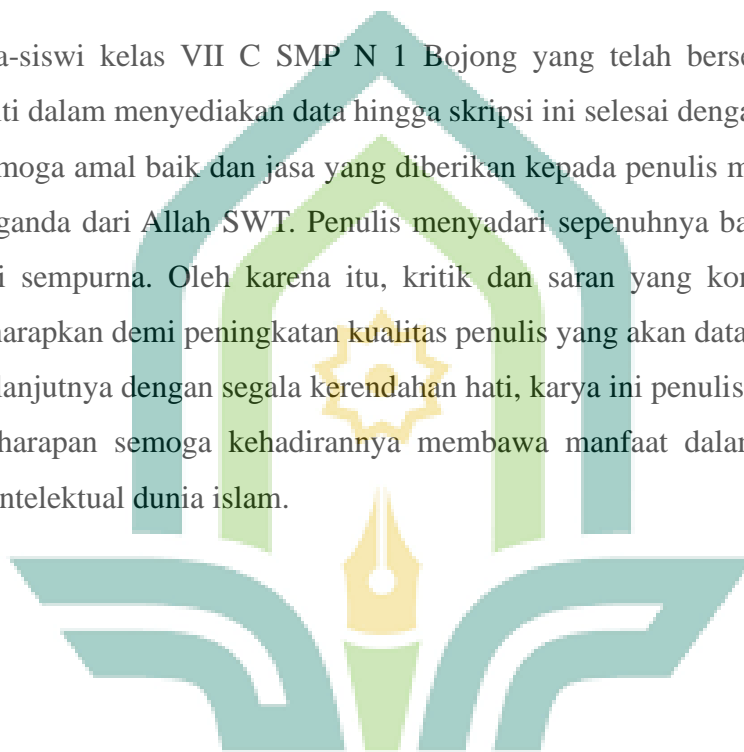
Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat dan menerima bimbingan, pengarahan bantuan serta saran-saran dari berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu serta dedikasinya secara penuh dalam membimbing mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Abdul Majid, M.Kom. selaku Dosen ahli validator yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Nur Kholis, M.A. selaku Dosen Wali saya yang telah dedikasinya secara penuh dalam mem
7. Seluruh Dosen dan Staf TU serta Karyawan yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama belajar di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
8. *Bapak Agus Tuttur, S.Pd, M.Pd.* selaku Kepala SMP N 1 Bojong yang telah memberikan izin Penelitian.

9. Bapak Muhammad Taufiq selaku guru PAI kelas VIII bersedia membantu peneliti dalam menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Suyati, S.Psi. pendidik di SMP N 1 Bojong yang telah bersedia membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyediakan data hingga skripsi ini selesai dengan baik.
11. Ibu Dian Ma`rifatul Qoidah, S.Pd.I yang telah bersedia membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyediakan data hingga skripsi ini selesai dengan baik.
12. Siswa-siswi kelas VII C SMP N 1 Bojong yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyediakan data hingga skripsi ini selesai dengan baik.

Semoga amal baik dan jasa yang diberikan kepada penulis mendapat pahala berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi peningkatan kualitas penulis yang akan datang.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan, disertai harapan semoga kehadirannya membawa manfaat dalam memperkaya wacana intelektual dunia islam.



DAFTAR ISI

COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.9 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.1.1 Pengertian Media	12
2.1.2 Tujuan media pembelajaran	14
2.1.3 Pengertian PowerPoint	14
2.1.4 Pengertian Animasi interaktif	18
2.1.5. Manfaat Animasi interaktif	20
2.1.6 Motivasi belajar	21
2.1.7 Pendidikan Agama Islam	23
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	24
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Prosedur Penelitian	32
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian	33
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk.....	44
4.1.2 Hasil Uji Coba Produk	64
4.1.3 Hasil Revisi Produk	68
4.2 Pembahasan.....	69
4.2.1 Kajian Produk yang dikembangkan	69
4.2.2 Analisis Validasi Produk.....	71
BAB V PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



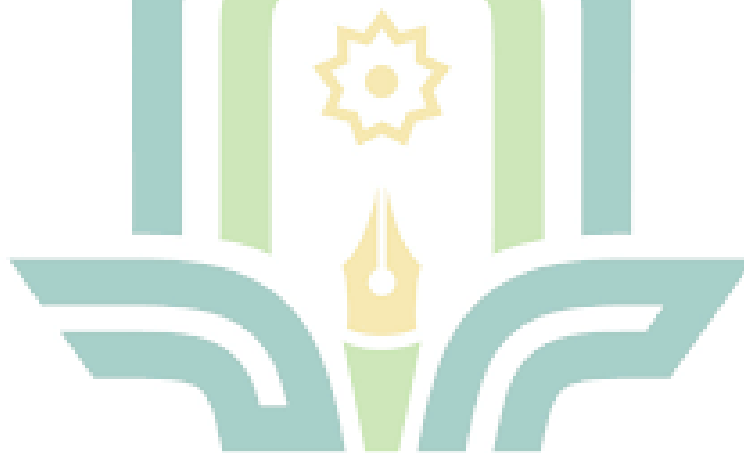
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Materi	36
Tabel 3.2 kisi-kisi validasi ahli media pembelajaran	37
Tabel 3.3 kisi-kisi validasi persepsi guru pembelajaran	38
Tabel 3.4 Kualifikasi tingkat validasi berdasarkan presentase	41
Tabel 3.5 Kualifikasi Tingkat Motivasi Belajar Berdasarkan Presentase	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 model ADDIE	30
Gambar 4.1 Laman Aplikasi Canva	54
Gambar 4.2. Media PowerPoint.	54
Gambar 4.3. Macro VBA	55
Gambar 4.4 Tampilan kuis	55
Gambar 4.5. Tampilan awal Canva.....	56
Gambar 4.6. Tampilan pemilihan template	56
Gambar 4.7. Tampilan elemen animasi	57
Gambar 4.8. Tampilan teks pada desain animasi.....	57
Gambar 4.9. Tampilan pemilihan animasi gambar	58
Gambar 4.10. Tampilan penambahan audio	58
Gambar 4.11. Tampilan durasi pada animasi.....	59
Gambar 4.12. Persiapan Infrastruktur	60
Gambar 4.13. Peluncuran Powerpoint Animasi Interaktif	61
Gambar 4.14. Evaluasi dengan Tanya Jawab siswa.....	64
Gambar 4.15. Revisi Font	68
Gambar 4.16. Revisi navigasi, suara dan narasi.....	68



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan utama dalam menyiapkan generasi unggul dalam menghadapi tantangan dan perubahan yang akan terjadi dimasa mendatang. (Rahmawati et al., 2023 : 88-104). Perkembangan dunia pendidikan abad 21 didasari dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan, termasuk aktivitas pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019 : 125-129). Dunia pendidikan abad 21 menuntut peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi menjadi kompetensi penting dalam kehidupan. (Fu et al., 2022 : 15).

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan telah membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan, terutama dalam metode penyampaian materi pembelajaran (Manongga, 2021: 4). Salah satu alat yang paling sering diterapkan dalam proses belajar mengajar ialah media presentasi PowerPoint (Ahmad Muflih Saefuddin, 2024:308). Akan tetapi, penggunaan PowerPoint secara konvensional seringkali masih terlihat monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pengembangan media presentasi *PowerPoint* berbasis animasi interaktif menjadi salah satu solusi potensial (Sudiby, 2024:3279).

Media presentasi yang dilengkapi dengan animasi interaktif tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi konsep yang lebih menarik dan dinamis. (Sastro et al., 2023 : 299) Animasi interaktif dalam *PowerPoint* memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik (Melati et al., 2023 : 739). Dengan mengintegrasikan elemen visual yang bergerak, interaksi langsung, alur yang dinamis, animasi interaktif mampu menarik perhatian siswa sejak awal dan mempertahankan minat mereka sepanjang presentasi (Cahaya et al., 2023). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi diajak untuk berpartisipasi aktif melalui presentasi. Interaktivitas ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan rasa penasaran, dan menumbuhkan semangat untuk bereksplorasi materi lebih lanjut (Munawir et al., 2024 : 68). Selain itu, animasi yang dirancang dengan baik dapat memberikan timbal balik langsung yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan merasa termotivasi oleh kemajuan yang mereka buat. Dengan demikian, pengguna animasi interaktif dalam *PowerPoint* tidak hanya mempercantik tampilan presentasi, tetapi juga memainkan peran kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih termotivasi dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. (Hendra et al., 2023)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat Sekolah Menengah Pertama merupakan upaya penting dalam memperkenalkan siswa pada warisan budaya dan sejarah yang kaya dari peradaban Islam (Imran, 2023). Pada usia remaja, siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan relevan (Suryana et al., 2022 : 1925). Melalui pembelajaran ini, siswa diajak untuk memahami kontribusi peradaban Islam dalam berbagai bidang, seperti ilmu pengetahuan, seni, arsitektur, dan pemerintahan serta bagaimana nilai-nilai tersebut membentuk dunia modern. Selain itu pembelajaran ini juga bertujuan untuk membangun pemahaman lebih dalam tentang toleransi, keragaman, dan nilai-nilai yang dianut dalam kebudayaan Islam. Dengan menggunakan pendekatan interaktif , seperti cerita sejarah yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat lebih menghubungkan masa lalu dengan dunia mereka saat ini (M. Fathum Niam, 2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP juga berperan dalam memperkuat identitas dan kepribadian siswa, memberikan mereka pemahaman yang lebih luas tentang peran penting islam dalam sejarah dunia, serta mendorong rasa bangga terhadap warisan budaya yang dimiliki (Aurelia et al., 2024 : 18).

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan media *PowerPoint* berbasis animasi interaktif dapat membawa materi yang kaya dan beragam ini menjadi hidup dan menarik bagi siswa (Munawir et al., 2024 : 65).

Dengan menggunakan animasi, kisah-kisah penting dari perkembangan peradaban islam penyebaran Islam ke berbagai belahan dunia, kemajuan dalam ilmu pengetahuan seni, dan arsitektur dapat disajikan secara visual dan dinamis. Elemen interaktif seperti kuis tentang sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif. Hal ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa tentang materi, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah kebudayaan.

Pendekatan ini, pembelajaran sejarah tidak hanya menjadi transfer informasi, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa (Khan & Mangkurat, 2023 : 3).

Berdasarkan observasi awal terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran PAI materi sejarah kelas VII. Permasalahan ini muncul karena media yang diterapkan dalam kelas terbilang cukup memadai akan tetapi terdapat kurangnya inovasi dan kreatifitas dari guru dalam mengembangkan media tersebut. Selain itu siswa didalam kelas terlihat kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan hasil belajar yang kurang optimal. Media pembelajaran tradisional seperti slide PPT seringkali kurang interaktif, membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar. Kurangnya elemen interaktif dapat membuat siswa merasa pasif untuk mengaktifkan partisipasi siswa. Dari hasil observasi tersebut menarik dan penting untuk diteliti lebih mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan mengetahui kelayakan dari media yang telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan ini peneliti tertarik

melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Presentasi Berbasis Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa di SMP N 1 Bojong”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari pengembangan media *PowerPoint* berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong ialah bahwa banyak siswa mengalami penurunan motivasi dalam proses belajar, terutama ketika menghadapi materi yang monoton dan kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi yang kurang inovatif dan kurang menarik. Selain itu terdapat kesenjangan yang dialami oleh pendidik dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media presentasi berbasis animasi interaktif karena keterbatasan keterampilan teknis atau pemahaman mengenai perangkat lunak yang diperlukan. Terakhir, terdapat ketidakpastian mengenai sejauh mana media tersebut dapat secara efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Apabila tanpa evaluasi yang jelas maka sulit untuk menentukan dampak media ini terhadap proses pembelajaran secara empiris.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengembangan media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong bahwa penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media presentasi berbasis animasi interaktif untuk mata pelajaran PAI dengan materi Bab X : Andalusia kota peradaban Islam di Barat.

Hal ini dilakukan untuk memastikan kedalaman pengembangan dan evaluasi yang lebih fokus. Selain itu media yang dikembangkan menggunakan jenis animasi dan elemen interaktif seperti animasi transisi, tombol navigasi, dan kuis interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dikemukakan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong?
2. Bagaimana kelayakan media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

1. Mengetahui pengembangan media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong.
2. Mengetahui kelayakan produk media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru tentang bagaimana media presentasi berbasis animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 1 Bojong.

- b. Penelitian ini dapat menguji bagaimana interaktivitas dan visualisasi mempengaruhi kognitif siswa, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif.
- c. Penelitian ini dilakukan sebagai persyaratan akhir untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S1) dalam pendidikan agama Islam.

1.6.2 Manfaat praktis

- a. Diharapkan pendidik dapat memanfaatkan media *PowerPoint* berbasis animasi interaktif sebagai alat bantu pengajaran yang efektif untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.
- b. Diharapkan siswa untuk belajar mandiri dengan bantuan elemen-elemen interaktif yang mendukung eksplorasi dan penilaian diri agar mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan individu siswa.
- c. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman penulis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari *PowerPoint* berbasis animasi interaktif dapat berupa presentasi atau aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen animasi dan interaktivitas untuk membuat pengalaman lebih menarik dan dinamis. Berikut adalah spesifikasi umum dari produk semacam itu:

1.7.1 Animasi dan Transisi Dinamis

- a. Animasi Elemen: Penggunaan animasi untuk teks, gambar, grafik, dan objek lainnya yang dapat bergerak atau berubah untuk menarik perhatian audiens.
- b. Transisi Antar Slide: Efek transisi antar slide yang halus dan variatif untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan tidak monoton.
- c. Animasi Interaktif: Objek atau elemen yang bergerak atau berubah saat di-click atau disorot (hover), memberikan kontrol kepada pengguna untuk berinteraksi dengan presentasi.

1.7.2 Interaktivitas

- a. Navigasi yang dapat dikendalikan Pengguna: Fitur seperti tombol navigasi, hyper-link, atau menu yang memungkinkan pengguna memilih jalur atau urutan informasi yang ingin dijelajahi.
- b. Quizzes atau Kuis: Kemampuan untuk membuat kuis atau tes interaktif, seperti pilihan ganda atau pertanyaan yang mengharuskan audiens memilih jawaban, dan memberikan umpan balik secara real-time.

1.7.3 Multimedia

- a. Integrasi Audio dan Video: Penggunaan audio narasi atau musik latar, serta video yang bisa diputar langsung di dalam slide, untuk mendukung materi presentasi.

1.7.4 Desain dan Layout

- a. Desain Responsif: Desain yang responsif, artinya dapat disesuaikan dengan ukuran layar yang berbeda (misalnya, laptop, tablet, atau perangkat seluler).
- b. Penggunaan Template: Penggunaan template yang dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan gaya, mulai dari profesional hingga kreatif.

1.7.5 Kustomisasi dan Pengaturan Pengguna

- a. Pilihan Pengguna untuk Pengalaman yang Dipersonalisasi: Misalnya, pengguna dapat memilih untuk menonton slide dalam urutan tertentu atau melakukan interaksi yang berbeda berdasarkan pilihan mereka.
- b. Pengaturan Waktu dan Autoplay: Fitur untuk pengaturan waktu tampilan setiap slide atau otomatisasi presentasi agar berjalan tanpa perlu interaksi lebih lanjut

1.7.6 Kemudahan Penggunaan

- a. Antarmuka Pengguna yang Intuitif: Penggunaan alat yang mudah dipahami, memungkinkan pengguna untuk membuat animasi interaktif tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam.
- b. Editor *PowerPoint* yang Diperbarui: Penggunaan versi terbaru dari *PowerPoint* yang menyediakan fitur-fitur interaktif canggih seperti *Morph*, *Zoom*, dan lainnya.

Dengan spesifikasi ini, produk berbasis *PowerPoint* dengan animasi interaktif akan menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan

informasi dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami, baik dalam konteks pembelajaran, presentasi bisnis, ataupun pelatihan.

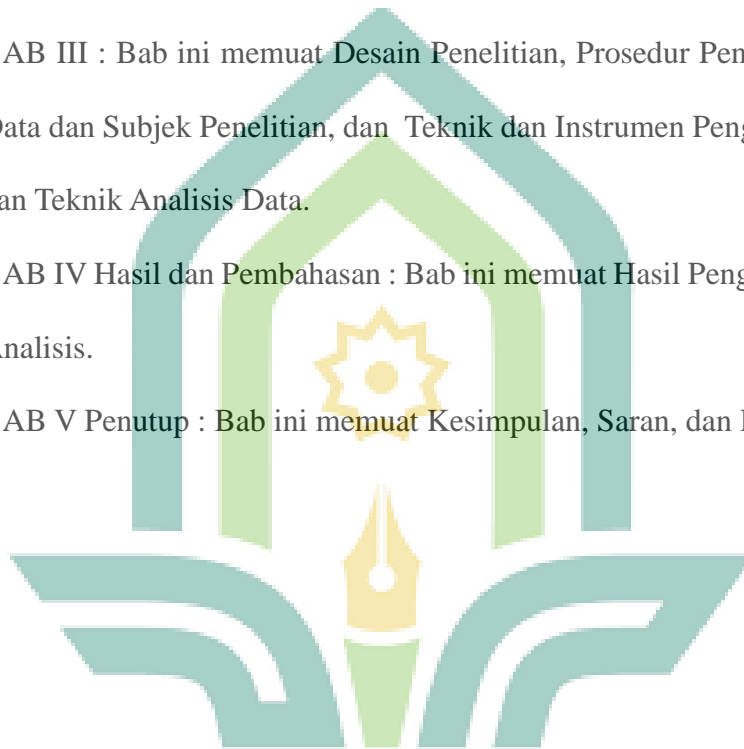
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *PowerPoint* berbasis animasi interaktif memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, meskipun *PowerPoint* menawarkan animasi dan interaktivitas, fitur-fitur ini masih terbatas jika dibandingkan dengan perangkat lunak lain yang dibuat khusus untuk aplikasi interaktif atau pembelajaran online. Misalnya, membuat animasi yang sangat kompleks atau game interaktif lebih sulit dilakukan di *PowerPoint*. Kedua, ukuran file presentasi bisa menjadi sangat besar karena banyaknya elemen seperti gambar, video, dan animasi, yang dapat membuat file sulit untuk dibagikan atau diakses dengan lancar, terutama pada perangkat dengan kapasitas rendah. Selain itu, meskipun *PowerPoint* memungkinkan penggunaan multimedia, pengaturan interaktivitasnya cukup sederhana dan tidak mendukung fitur canggih seperti pelacakan respon pengguna atau analisis hasil interaksi. Terakhir, animasi dan elemen interaktif mungkin tidak tampil dengan sempurna di semua jenis perangkat atau ukuran layar, yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna.

1.9 Sistematika Penulisan

1. Bab 1 : Bab ini memuat uraian dari Latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk yang Dikembangkan, dan Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

2. Bab II Landasan Teori : dalam bab ini dijelaskan hal-hal sebagai berikut : pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, pengertian *powerpoint*, manfaat *PowerPoint*, pengertian animasi interaktif, manfaat animasi interaktif, pengertian motivasi belajar, indikator dari motivasi, pengertian PAI, selain itu terdapat Kajian Penelitian yang Relevan, dan Kerangka Berpikir.
3. BAB III : Bab ini memuat Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Sumber Data dan Subjek Penelitian, dan Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan : Bab ini memuat Hasil Pengembangan, dan Analisis.
5. BAB V Penutup : Bab ini memuat Kesimpulan, Saran, dan Daftar Pustaka.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *PowerPoint* berbasis animasi interaktif menggunakan model ADDIE efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Bojong. Melalui lima tahap model ADDIE Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi penelitian ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk menciptakan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi terhadap media yang dikembangkan menunjukkan validitas dan kelayakan, didukung oleh respon positif dari pengguna serta peningkatan pemahaman materi. Selain itu, masukan dari ahli dan pengguna menjadi penting untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan potensi media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Power Point* berbasis animasi interaktif, saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran ini menjadi efisien serta dapat meneliti pengaruhnya dalam motivasi belajar kepada sasaran yang lebih luas.

Selain itu diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar PAI melalui animasi interaktif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- R. R., . M. A. R., . Q. K. E. A., & . L. A. F. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Agustina, W., Hamengkubuwono, H., & Syahindra, W. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 112. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>
- Anatan, L. (2010). Telaah Kritis Expectancy Theory Victor Harold Vroom. In *Jurnal Manajemen Maranatha* (Vol. 9, Issue 2, pp. 19–30).
- Aurelia, N., Febrianti, B., & Tarbiyah, F. (2024). *Akademika, Volume 18, Nomor 1, Juni 2024*. 18(1).
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital abad 21. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Chairunnisa Chairunnisa, Najwa Ammara Jauza, Dita Adinda Fitri, Hafiz Khudri Tanjung, & Syahril Amin. (2023). Peranan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 116–130. <https://doi.org/10.59061/guruku.v1i3.239>
- Dinata, A. S., Prasasti, P., Saputra, H., Qhoriza, A., Somala, J., & Albertson, R. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft PowerPoint Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(2), 199–203.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ena, Z., & Djami, S. H. (2021). Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota. *Among Makarti*, 13(2), 68–77. <https://doi.org/10.52353/ama.v13i2.198>

- Fadilla, N., Yunita Sari, I., Arafah, F., & Nur Azmi, N. (2023). Peranan Media Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.51700/almutaliyah.v3i1.402>
- Fatiha Simangunsong, U., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i1.92>
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 1–7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>
- Finney, R. Z. (2005). Book Review: The Craft of Scientific Presentations: Critical Steps to Succeed and Critical Errors to Avoid. In *Journal of the Academy of Marketing Science* (Vol. 33, Issue 2). <https://doi.org/10.1177/009207030503300209>
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Fu, M., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Pendidikan, M. T., & Lampung, U. (2022). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 Pendahuluan. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(1), 11–18.
- Haliza, N., Hajari, V., Amirah Khairi, U., Dimas Jayadi, M., & Kom, M. (2022). Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan Dan Perusahaan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(2), 2803–2811.
- Hapsari, P. (n.d.). *CONCEPT PRODUCTION IN INTERACTIVE ANIMATION* By. 2021, 1–15.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>

- Heimgärtner, R. (2017). Using Converging Strategies to Reduce Divergence in Intercultural User Interface Design. *Journal of Computer and Communications*, 05(04), 84–115. <https://doi.org/10.4236/jcc.2017.54006>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146.
- Hilmy, R. F., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). Interactive Animation Design for AR (Augmented Reality) Technology Applications as an Introduction to the Solar System. *E-Proceeding of Applied Science*, 7(6), 3548–3563.
- Izza, R. N. (2019). Peningkatan Kerjasama Belajar Melalui Model Test-Taking Teams Berbantu Multimedia Powerpoint Tema 8 Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 2(2), 94–101. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v2i2.2477>
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Khan, N. S., & Mangkurat, U. L. (2023). *Penggunaan Video Animasi Sebagai Media*. 1–5. <https://osf.io/preprints/thesiscommons/jzk7a/%0Ahttps://osf.io/preprints/thesiscommons/jzk7a/download>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582–589.

- Lestari, A. S. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Pada E-Learning Dengan Multimedia Design Mode. *Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School*, 1–127.
- M. Fathum Niam. (2024). 濟無 No Title No Title No Title (Vol. 19, Issue 5).
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4 Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). 1. تفت نغد لاله لوسر يهيساغم بدا تنيء اكر ب غي . 2. نيراه نفوديهك لمد لاله لوسر يهيساغم بدا 3 يسلاوميس نكنوكلام . لوتب يلغن ليلد وناس خابمم . 4 . *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98(November), 1–7.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Nurfadhilah, S., Unzhilaika, U., Rachma, S. N., & Nazifah, I. (2021). Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Powerpoint (PPT) Matematika Kelas Vi Di SDN Kampung Bambu 1. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 226–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurhidayati. (2019). Media Power Point dan Pemanfaatannya dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 5, 463–470.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pembelajaran, O. (2023). *22202-63441-1-Pb*. 13(4), 451–465.

- Rahmawati, H., Pujiastuti, P., & Cahyaningtyas, A. P. (2023). Kategorisasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar di SD se-Gugus II Kapanewon Playen, Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 88–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3338>
- Ramli AR, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 241–252. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.17413>
- Sastro, W., Mora, E., Lubis, A. R., & Gusnirwanda, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Mis Aisyah Wil. Sumut. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 296–302.
- Sudiby, H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*. 5(2), 3272–3282.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Sylvester, T. (n.d.). *Designing Games: A Guide to Engineering Experiences*. <http://www.amazon.com/Designing-Games-Guide-Engineering-Experiences/dp/1449337937>
- Taofik, A. (2020). *LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA*. 2(2), 1–9.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>

- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228.
- Tuhuteru, S., Kaiwai, O., Douw, L., Oni, W., Willi, F., Agapa, R., Kogoya, I., Mabel, R., Karoba, M., & Tabuni, I. (2021). J . A . I: Jurnal Abdimas Indonesia. *Abdimas Indonesia*, 1(2), 26–32. <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>
- Ulfah, S. W., Sertiawan, N., & Nst, K. A. (2024). Analisis Penggunaan PPT Bergerak dalam Pembelajaran Sosiologi dan Ekonomi terhadap Semangat Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Islamic Centre). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 68–74. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12342/9503>
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>
- Wahyuni, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuan, Y., Fu, K., Venter, B. P., & Hailey, T. (2019). Ethics as a Game? Towards a Framework for Game Design. *Sociology Mind*, 09(03), 135–150. <https://doi.org/10.4236/sm.2019.93010>
- Yusri, N., Ananta, M. A., Handayani, W., & Haura, N. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i2.115>
- Zainal Mutaqin, M., Arbarini, M., & Negeri Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Ajar Power Point Berbasis Hyperlink Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas Iii Sd. *Journal of Elementary Education Edisi*, 7(1), 2614–1752.