

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 PADA MATA PELAJARAN
AL-ISLAM SISWA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH
PALANGKA RAYA



OLEH

DINA MAHABBAH IRSYAD

1501112013

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2021 M/ 1442 H

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 PADA MATA PELAJARAN
AL-ISLAM SISWA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

DINA MAHABBAH IRSYAD

1501112013

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2021 M/ 1443 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Mahabbah Irsyad
Nim : 150 111 2013
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office Power Point 2019 Pada Mata Pelajaran Al-Islam Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya”**, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 22 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan



Dina Mahabbah Irsyad
Nim.150 111 2013

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Office Power Point 2019 Pada Mata Pelajaran Al-Islam siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

Nama : Dina Mahabbah Irsyad

Nim : 150 111 2013

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Jenjang : Strata Satu (S.1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 22 Januari 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H. Mazrur, M.Pd
NIP.19620608 198903 1 003


H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
NIP. 19850606 201101 1 016

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd.
NIP.19800307 200604 2 004


Sri Hidayati, MA.
NIP.19720929 199803 2 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point 2019 Pada Mata Pelajaran Al-Islam siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

Nama : Dina Mahabbah Irsyad

NIM : 1501112013

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

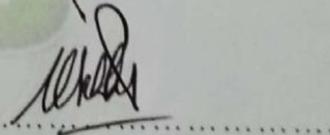
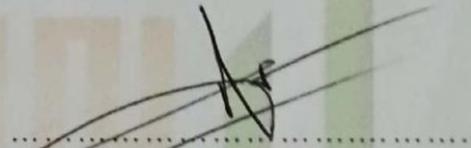
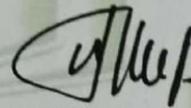
Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Maret 2021 M / 04 Sya'ban 1442 H

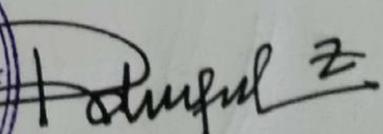
Tim Penguji :

1. Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji)
2. H. Abdul Azis, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji II)
4. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya,




Dr. Hj. Rodhatul Jennah M.Pd
NIP. 19671003 199303 2001

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan Skripsi**

Saudari Dina Mahabbah Irsyad

Palangka Raya, 22 Januari 2021

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah

FTIK IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr Wb.

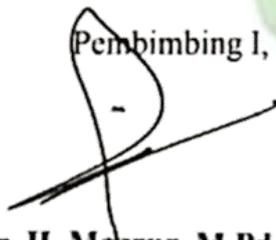
Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : DINA MAHABBAH IRSYAD
NIM : 150 111 2013
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : TARBIYAH
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jenjang : STRATA SATU (S-1)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 PADA MATA PELAJARAN AL-ISLAM SISWA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA

Sudah dapat dimunaqasahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

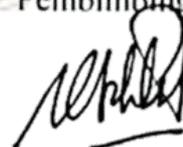
Pembimbing I,



Dr. H. Mazrur, M.Pd

NIP.19620608 198903 1 003

Pembimbing II,



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd

NIP.19850606 201101 1 01

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 PADA MATA PELAJARAN
AL-ISLAM SISWA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH
PALANGKARAYA**

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah lebih cenderung kepada penggunaan buku paket yang disediakan oleh sekolah, seharusnya dalam memberikan penjelasan diperlukan visualisasi. Untuk mengatasi hal ini diperlukan pengembangan media microsoft office power point 2019 yang kreatif dan inovatif agar menarik perhatian peserta didik. Keterbatasan media yang digunakan pada pembelajaran inilah yang menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan pengembangan media berbentuk microsoft office power point 2019. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana tahapan pengembangan media microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya (2) Bagaimana kelayakan penggunaan media aplikasi microsoft office power point 2019 mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media menggunakan aplikasi microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya (2) Untuk mengetahui kelayakan media microsoft office power point 2019 yang digunakan pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sementara dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 tahapan prosedur pengembangan yaitu melalui analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, diperlukan data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk dari ahli materi dan ahli media serta guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya memiliki kategori kelayakan "sangat baik" hal ini didasarkan pada perolehan persentase menggunakan skala likert. Adapun hasil validasi dan uji coba diantaranya a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 90% dengan kriteria sangat baik; c) uji coba kelompok kecil dari tiga responden 84% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019, Al-Islam

**LEARNING MEDIA DEVELOPMENT INTERACTIVE BASED
MICROSOFT OFFICE POWER POINT 2019 ON SUBJECT AL-ISLAM
TO VIII GRADE STUDENTS IN SMP MUHAMMADIYAH PALANGKA
RAYA**

ABSTRACT

Implementation of learning Al-Islam in Junior high school Muhammadiyah more inclined to use package book provided by school, visualization should be needed in providing explanations. Resolving this matter required media development microsoft office power point 2019 creative ones and innovative in order to attract attention learners. Limitation of media used on learning becomes reference researchers to develop the development media designed from microsoft office power point 2019. Research problems are (1) How stages media development microsoft office power point 2019 on subjects Al-Islam to VIII grade students in SMP Muhammadiyah Palangka Raya (2) How appropriateness media use application microsoft office power point 2019 subject Al-Islam to VIII grade students in SNP Muhammadiyah Palangka Raya. This research aims to (1) To describe process media development use applications microsoft office power point 2019 on subjects Al-Islam to VIII grade student in SMP Muhammadiyah Palangka Raya (2) To know appropriateness media microsoft office power point 2019 on subjects Al-Islam to VIII grade students in SMP Muhammadiyah Palangka Raya. This research using method research and development with use model ADDIE, namely analysis, design, development and implementation. Procedure development through four stages to know product quality was developed, required data quantitative in the form of a score feedback about product quality from material expert and media expert as well as teachers and students. The results of the study shows development microsoft office power point 2019 on subjects Al-Islam to VIII grade students in SMP Muhammadiyah Palangka Raya have categories appropriateness "very good", this mater based on presentation acequisition using a scale likert as for the result validation and tasting among them a) Validation material expert mention that final presentation which is obtained 94% by criteria very good; b) Validation media expert mention that final presentation which is obtained 90% by criteria very good; c) Testing small group from three respondents 84% by criteria very good.

Keywords : Development Media Microsoft Office Point 2019, Al-Islam

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT, serta Taufik dan Hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walau terkadang mengalami hambatan dan rintangan. Namun semua itu penulis anggap sebagai pelajaran yang sangat berharga. Sholawat serta salam semoga tercurah pada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad Saw beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya. Penulis sadar bahwa kemampuan penulis yang sangat terbatas sehingga penulisan skripsi ini banyak kekurangan. Bimbingan dari berbagai pihak sangatlah membantu terselesaikannya skripsi ini oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih pada:

1. Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah menyediakan fasilitas selama penulis kuliah.
2. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
3. Dr. Nurul Wahdah Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan persetujuan skripsi.
4. Sri Hidayati, MA. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya yang telah menyetujui penetapan dosen pembimbing skripsi dan memberikan fasilitas.

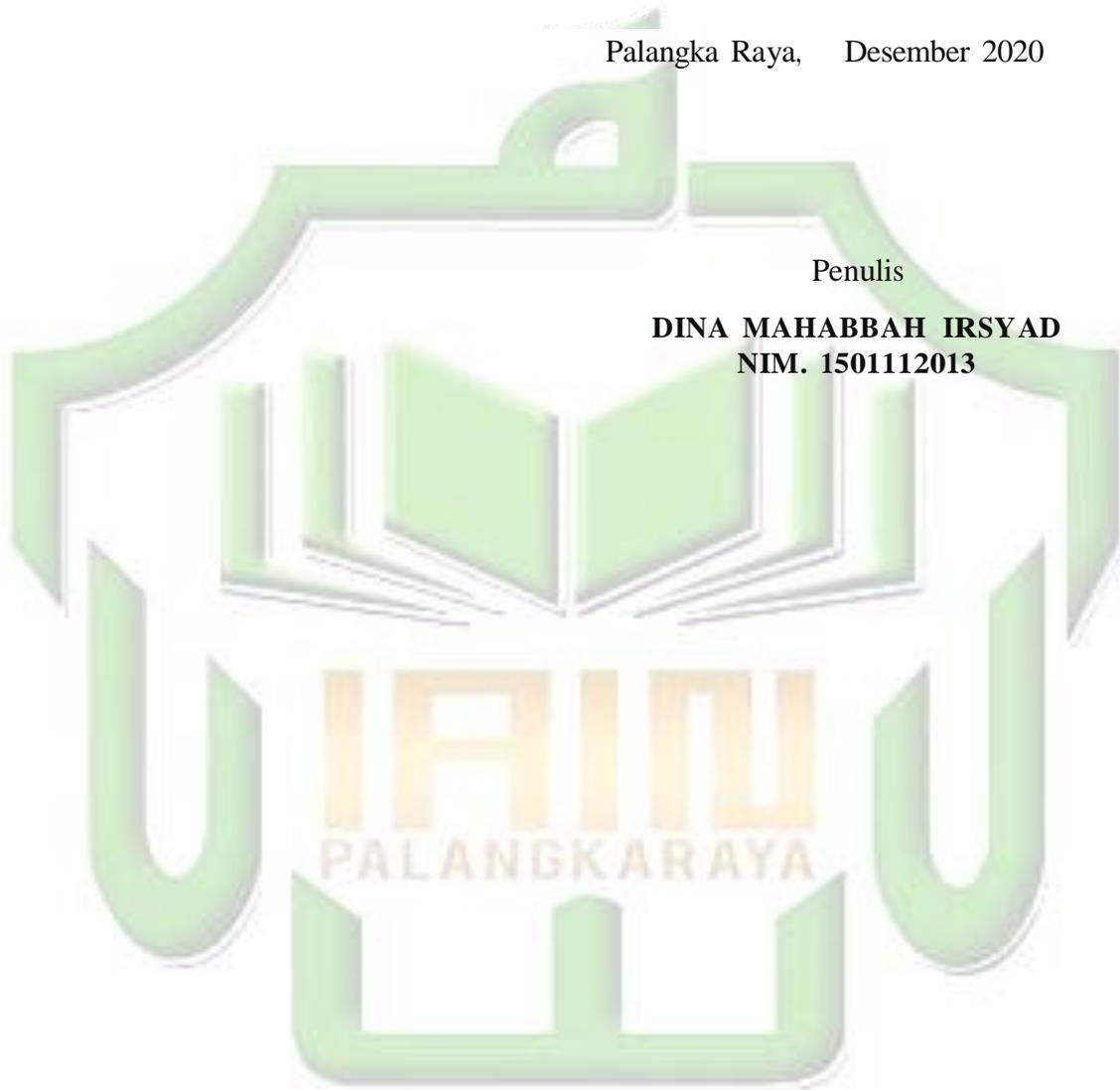
5. Dr. H. Mazrur, M.Pd. pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini
6. H. Muklis Rohmadi, M.Pd. pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Abdul Azis, M.Pd, validator ahli media yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam validasi skripsi ini.
8. Rabiatul Adawiyah, S.Pd.I validator ahli materi yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam validasi skripsi ini.
9. Dr. H. Mazrur, M.Pd. dosen Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan kemudahan dan nasehat kepada penulis selama menempuh studi di IAIN Palangka Raya.
10. Noorsyikin, S.Pd. M.Pd Kepala SMP Muhammadiyah Palangka Raya yang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian.
11. Rabiatul Adawiyah, S.Pd.I Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlaq yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
12. Seluruh siswa/siswi kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya yang telah memberikan informasi dan kerjasarna yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.

Semoga amal baik pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini akan mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini berguna dan menjadikan referensi yang bermanfaat bagi kita semua. *Amin Ya Rabbal 'Aalamin*

Palangka Raya, Desember 2020

Penulis

DINA MAHABBAH IRSYAD
NIM. 1501112013



MOTTO

Artinya: " Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang diantara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik." (QS. Al-Isra':23)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur penulis persembahkan skripsi ini untuk

orang-orang tersayang dan tercinta :

Mama Mursidah Suriyati, Abah Silahuddin Irsyadi, Mama Hj. Norhaidah, Abah

H.Matnor yang sangat penulis cintai dan penulis sayangi, yang selalu memberikan dukungan penuh dalam segala hal serta doa yang tiada henti mereka panjatkan, terima kasih yang sedalam-dalamnya untuk orang tuaku tercinta.

Suamiku dan Imamku dunia akhirat (Miftah Fahreza) terima kasih karena selalu mencintai, menyayangi, mendukungu, mendoakan dan membantuku selama ini sehingga aku sampai pada titik ini.

Kakak dan Adik-adikku tercinta, Meldawati Handayani, Mahmud Ibnu Irsyad, Zahra Assyifa Irsyad, Atikah dan Rahmi Afifah yang telah memberikan semangat dan dukungan tanpa batas, serta keluarga besarku yang selalu memberikan motivasi serta nasihat kepadaku.

Pembimbing yang telah banyak membantu membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Teman-temanku PA15 yang telah sama-sama berjuang dari awal terima kasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini.

Keluarga besar SMP Muhammadiyah Palangka Raya terima kasih telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
NOTA DINAS.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penelitian yang Relevan/Sebelumnya	5
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah.....	8
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	10
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
J. Definisi Operasional.....	11

K. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Pengembangan	14
B. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
C. Jenis Media Pembelajaran.....	17
D. Fungsi Media Pembelajaran	19
E. Pembelajaran Interaktif	20
F. Microsoft Office Power Point	22
G. Microsoft Office Power Point 2019	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	32
C. Uji Coba Produk.....	35
D. Jenis Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN-	
LAMPIRAN LAMPIRAN SURAT	
MENYURAT	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	34
Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik.....	35
Tabel 4.1 Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Taggapan Siswa	37
Tabel 4.2 Persentase.....	37
Tabel 5.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	40
Tabel 5.2 Indikator	41
Tabel 5.3 Tujuan Pembelajaran	42
Tabel 6.1 Beberapa Contoh Perbaikan Setelah Media Divalidasi.....	49
Tabel 7.1 Validator I dengan Ahli Materi	54
Tabel 7.2 Validator II dengan Ahli Media.....	58
Tabel 7.3 Uji Coba Kelompok Kecil.....	60

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Sedangkan media audio dan visual seperti: Televisi, radio. Dan video media tersebut belum digunakan dengan maksimal, bahkan komputer kebanyakan hanya sebagai "penghias sekolah saja" karena tidak dipergunakan dengan maksimal. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, agar pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam menyimak materi pelajaran.

Pentingnya media pembelajaran juga tercantum dalam kitab suci Al-Qur'an sebagai berikut:

Artinya: bacalah (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. (QS. AL Alaq: 1-3)

Penelitian dalam pengembangan media perlu ditingkatkan, karena penelitian ini ditunggu oleh para praktisi pendidikan, terutama sebagai referensi tingkat keberhasilan penggunaan media dan meminimalisir tingkat kegagalan dalam proses pembelajaran. Terutama sebagai referensi untuk penelitian tindakan kelas, dan penelitian-penelitian formal yang lain. Melalui penelitian

selalu akan ditemukan hal-hal yang baru yang menjadi akar verifikasi teori lama ke teori yang baru. Demikian juga melalui penelitian akan ditemukan pemecahan-pemecahan masalah belajar melalui pemanfaatan media.

Hasil penelitian dalam bidang media pembelajaran akan membantu para praktisi pendidikan dalam mengembangkan proses belajar di kelas, dengan demikian proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang maksimal, yaitu terjadinya proses internalisasi nilai-nilai materi pembelajaran dalam kepribadian anak. Ausubel (1999) menyatakan bahwa media dapat mengantarkan proses pembelajaran menjadi *meaningful!* atau bermakna. Kebermaknaan tersebut dapat menghasilkan proses internalisasi hasil belajar bagi peserta didik. Demikian juga dalam pembelajaran, fungsi media dapat membantu proses *meaningful!* anak terhadap hasil belajarnya, sehingga nilai-nilai dapat terinternalisasi dalam kehidupan serta kepribadiannya.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam bentuk fisik atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. (Kustandi, Sutjipto., 2011: 21).

Berdasarkan observasi awal di SMP Muhammadiyah Palangka Raya bahwa di SMP Muhammadiyah Palangka Raya menggunakan kurikulum ISMUBA (Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab). Kurikulum ISMUBA ini mencakup 3 kategori mata pelajaran yang terbagi yaitu, Keislaman (AlQur'an Hadits, Akidah Akhlaq, Fiqih dan Tarikh), Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab. Pada mata pelajaran Al-Islam terutama pada tema Akidah Akhlaq khususnya pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada guru dan orang tua masih banyak siswa yang kurang memahami dan menguasainya ditambah lagi dalam interaksi pembelajaran tersebut materi pembelajarannya banyak disampaikan hanya melalui buku teks guru dan siswa, media pembelajaran yang lain dengan menggunakan teknologi komputer masih sangat jarang untuk digunakan. Padahal penggunaan media menggunakan teknologi komputer sangat membantu peserta didik agar lebih cepat memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Seperti yang terdapat dalam kurikulum Pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab tahun 2017 untuk SMP Muhammadiyah yang diterbitkan oleh Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah pada bagian prinsip pengelolaan kurikulum bahwa kurikulum Al-islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA) dikembangkan oleh majelis Pendidikan Dasar dan Menengah dengan mengacu pada Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BSNP dan panduan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah memperhatikan prinsip-prinsip

pengembangan kurikulum sesuai dengan mata pelajaran sebagaimana disebutkan pada point yang ke-3 yaitu: Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Kurikulum ISMUBA dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni berkembang secara dinamis. Oleh karena itu, semangat dan isi kurikulum memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. (Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah: 2017)

Media Microsoft Office Power Point 2019 adalah salah satu media yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan yaitu:

1. Penyajiannya menarik karena ada permaman wama, huruf dan animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik. (Anis Khoirunnisa, 2016: 11)

Untuk itu maka penulis memilih judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Office Power Point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya"**

B. Penelitian yang relevan

1. Skripsi Gebby Tamiya yang berjudul "Penggembangan bahan ajar brosur materi berbusana muslim-muslimah mata pelajaran PAI kelas X di SMK". Berdasarkan hasil observasi peneliti pada sekolah menengah kejuruan bahwa peserta didik lebih cenderung menggunakan pakaian kejuruan yang sudah menjadi ketentuan di sekolah. Perihal pakaian ini harus disesuaikan dengan ketentuan syariat Islam khususnya peserta didik yang beragama Islam. Umumnya hampir keseluruhan siswi yang beragama Islam menutup aurat secara sempurna, kecuali hari rabu dan kamis. Mereka menggunakan pakaian kejuruan yang berlengan pendek sehingga tidak menutupi tangan yang termasuk aurat. Seharusnya, siswi beragama Islam memakai manset tangan atau sejenisnya yang dapat menutupi aurat yang terlihat, namun hanya sebagian saja yang menggunakan, sebagiannya lagi tetap menggunakan lengan pendek. Peserta didik seharusnya memahami bagaimana batasan-batasan aurat yang semestinya dalam Islam. Perlu dipahami bahwa Islam adalah agama yang sempurna yang mengatur segala aspek kehidupan salah satunya tentang aturan berpakaian. Kelayakan bahan ajar brosur menurut: a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 91,4% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media/desain menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh 82,5% dengan kriteria sangat baik; c) Uji coba individu diperoleh 73% dengan kriteria baik; d) Uji coba kelompok sedang diperoleh 66% dengan kriteria baik; dan e) Uji coba kelompok besar menyebutkan bahwa persentase akhir

yang diperoleh 86% dengan kriteria baik. Bahan ajar brosur dinyatakan layak digunakan dengan persentase 86% yang memiliki kriteria sangat baik.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, materi pelajaran dan produk yang akan dikembangkan. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama berkaitan dengan pengembangan baik itu media maupun bahan ajar.

2. Skripsi Leny Safitri yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Fiqih Materi Wudhu dan Tayamum kelas VII di MTsN 2 Palangka Raya". Alasan peneliti mengembangkan media ini adalah karena penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk materi pelajaran fiqih terutama dimateri wudhu dan tayamum peneliti mengembangkan produk media berbasis komputer yang dikemas di dalam compact disk (CD). Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran fiqih materi adalah sangat baik. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar di atas dari aspek materi menyebutkan bahwa jumlah skor hasil penilaian yang diperoleh 41,13 dan rerata 4,46 dengan kriteria sangat baik.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran, materi pelajaran serta produk yang akan dikembangkan. Persamaannya dengan

penelitian kedua ini yaitu sama-sama berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

3. Skripsi Dyah Listiyani "Pengembangan Media Pembelajaran melalui Multimedia Prezi Desktop untuk peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTsN Punung Pacitan". Alasan peneliti mengembangkan media ini karena didasarkan pada kenyataan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI rendah. Hal ini karena keterbatasan media pendukung dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran SKI khususnya materi kepemimpinan Umar bin Khattab. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Hasil pengembangan media pembelajaran melalui multimedia *prezi desktop* memenuhi kriteria kevalidan dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 75%, ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 90%, uji ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 87,5% dan siswa mencapai tingkat kevalidan 87,5%. Dari hasil penelitian diperoleh hasil penghitungan angket motivasi belajar siswa yang cukup tinggi dengan presentase 83,7%.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan materi pelajaran. Penelitian ini yaitu sama-sama berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

C. Identifikasi Masalah

1. Siswa masih banyak yang kurang menguasai materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlaq.
2. Pemberian penjelasan selama ini hanya menggunakan buku paket dari sekolah.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office power point 2019 belum pernah digunakan pada mata pelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya
4. Pembelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya masih sangat jarang menggunakan media komputer.

D. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan media microsoft office power point pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media aplikasi microsoft office power point 2019 mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya?

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media grafis menggunakan aplikasi microsoft power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya
2. Untuk mengetahui kelayakan media microsoft power point 2019 yang digunakan pada mata pelajaran Al-Islam siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Praktis
 - a. Manfaat bagi Institusi IAIN Palangka Raya
Hasil penelitian pengembangan ini akan menambah referensi dan bahan bacaan untuk mencari data yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya.
 - b. Manfaat bagi tempat yang diteliti
Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk dapat mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa semakin tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar.
 - c. Manfaat bagi pengajar
Pengembangan bahan ajar brosur materi berbusana muslim-muslimah inidapat memberikan pengalaman bagi pengajar dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
 - d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan bekal untuk menjaditenaga pendidik agar dapat terus menemukan ide kreatif dalammelaksanakan proses belajar mengajar.

2. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Media pembelajaran microsoft office power point 2019 pada mata pelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya
2. Media pembelajaran menggunakan microsoft office power point 2019 didesain sedemikian rupa agar siswa mudah mempelajari dan memahami mata pelajaran Al-Islam kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dapat memperoleh atau menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.
3. Media pembelajaran menggunakan microsoft office power point 2019 dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik karena memiliki tampilan

yang menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

J. Definisi operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan pembelajaran yang disampaikan.

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran langsung yang dilakukan adanya interaksi guru dan siswa serta pembelajaran yang bisa dikatakan lebih menyenangkan.

4. Microsoft Office Power Point

Microsoft office power point adalah suatu *software* yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah.

Fasilitas yang disediakan Microsoft office power point 2019 antara lain:

- a. Transisi Morf
- b. Zoom untuk Power Point
- c. Penyorot teks

- d. Grafik vektor untuk efek visual
- e. Mengonversi ikon SVG menjadi bentuk
- f. Sisipkan model 3D untuk melihat semua sudut
- g. Penghapusan latar belakang yang lebih mudah
- h. Ekspor menjadi 4K
- 1. Fitur perekaman
- J. Efek tinta
- k. Penghapus segmen untuk gambar tinta
- 1. Penggaris untuk menggambar garis lurus.
- 5. Al-Islam

Al-Islam mencakup ilmu dan penghayatan ajaran agama Islam yang terbagi pada beberapa mata pelajaran yaitu, Akidah Akhlaq, Fiqih, AlQur'an Hadis, dan Tarikh.

Pada penelitian ini akan diteliti pada mata pelajaran Akidah Akhlaq materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

K. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Bab 1 : Pendahuluan terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional dan sistematika penulisan proposal.

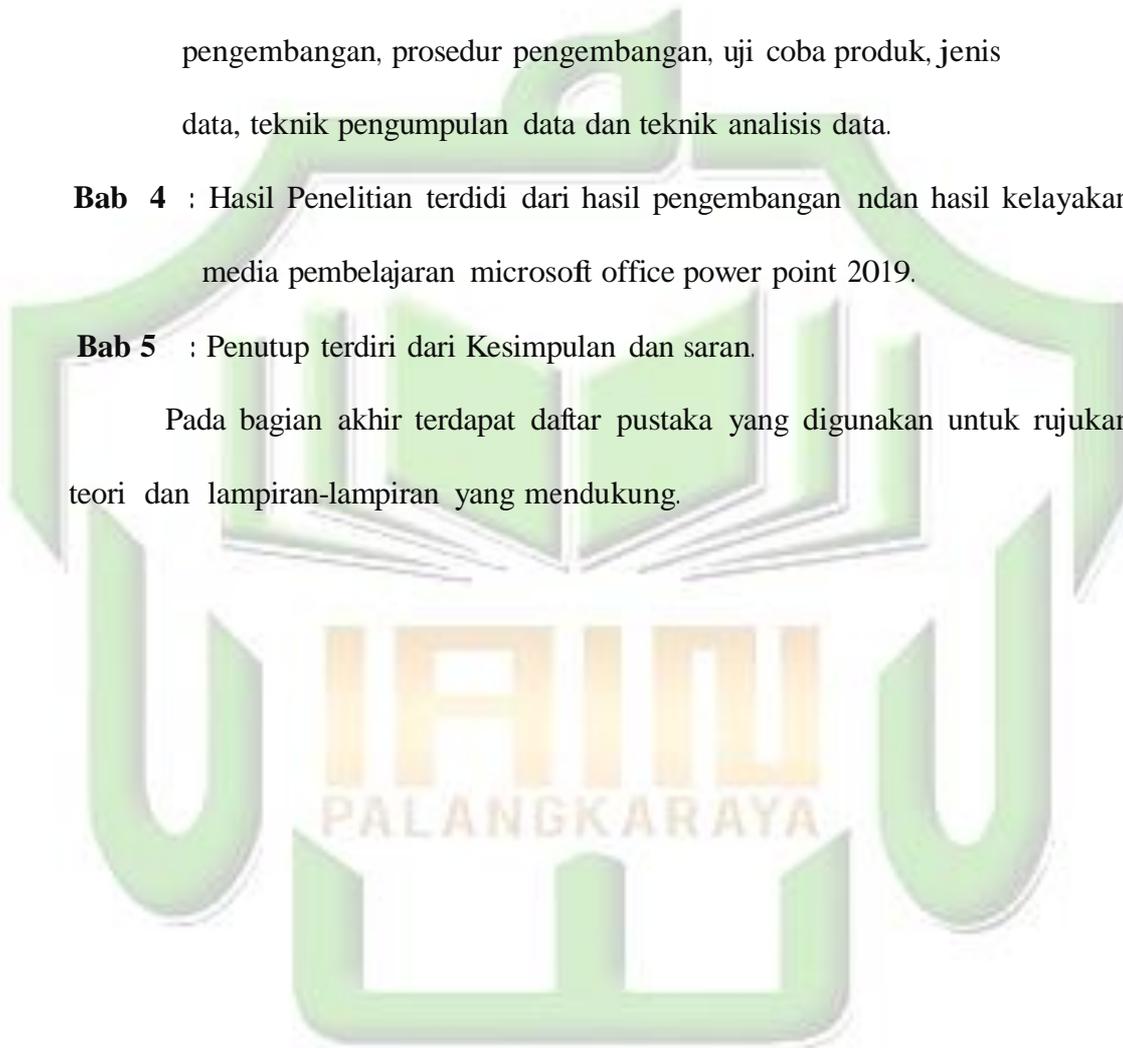
Bab 2 : Kajian pustaka terdiri dari pengertian pengembangan, pengertian media pembelajaran, jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan Microsoft Office power point

Bab 3 : Metode penelitian terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab 4 : Hasil Penelitian terdiri dari hasil pengembangan dan hasil kelayakan media pembelajaran microsoft office power point 2019.

Bab 5 : Penutup terdiri dari Kesimpulan dan saran.

Pada bagian akhir terdapat daftar pustaka yang digunakan untuk rujukan teori dan lampiran-lampiran yang mendukung.



BAB II KAJIAN

PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Richey and Kellin (2010) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian ini sekarang dinamakan *Design and Development Research*. Sebelumnya dinamakan *developmental research*. *Design and Development Research* adalah, " *the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that govern their development*". Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran (Sugiyono: 2015, 28).

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Tetapi tidak terpisah dengan teori dan praktek yang berhubungan dengan belajar dan desain. Domain pengembangan tidak saja mengandung perangkat keras dan lunak, materi visual maupun studio, maupun program atau paket yang memadukan berbagai hal. (Mazrur, 2011 :26)

B. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Lesle J. Briggs (1979), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai "*the physical means of conveying instructional content... book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar (Sanjaya: 2008, 204)

Gerlach and Ely (1980) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata

mediator menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad: 2014, 3).

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Gerlach* dan *Ely*, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Secara lebih khusus, tentang manfaat media, *Kemp* dan *Dayton* mengidentifikasi:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif (Hamdani: 2011, 72-73).

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
2. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran (Sanjaya., 2012: 75-76).

Perkembangan media secara umum terdiri atas 3 generasi utama, yaitu: media pada generasi I, meliputi surat kabar/majalah; media pada generasi II radio, film dan televisi; media pada generasi III telematika, komputer (Kustandi, Sutjipto., 2011: 9).

C. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2011: 17) media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan,

komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberian umpan.

Sedangkan menurut Sanaky (2013:4), jenis dan karakteristik media pembelajaran dapat dibagi sebagai berikut:

- 1). Media pembelajaran dilihat dari aspek bentuk fisik media pembelajaran dibagi menjadi media elektronik seperti video, komputer, internet, dan media non elektronik seperti buku, modul, *handout*, dan alat peraga.
- 2). Media pembelajaran dilihat dari aspek panca indra, yaitu: media audio, media visual, dan media audio-visual.
- 3). Media pembelajaran dilihat dari aspek alat dan bahan digunakan: *hardware* dan *software*.

Berdasarkan kedua pendapat diatas maka terdapat beberapa aspek yang dipakai dalam membagi jenis-jenis media pembelajaran, yakni melalui panca indera (gambar diam, film bersuara, audio-visual); melalui alat dan bahan (*hardware*, *software*, media cetak); dan fisik (mesin seperti komputer, alat *peraga*, *file*, web dst)

D. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajaran/guru) kepenerima (pelajar/siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan memperoleh informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai media interaksi antara pembelajar/siswa dengan lingkungannya, maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

Menurut, S.Gerlach dan P.Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- 1). Bersifat fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dalam kemampuan ini suatu objek dan kajian dapat digambar, dipotret direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan, atau dapat ditampilkan kembali.
- 2). Bersifat manipulatif artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, wamanya, serta dpat juga di ulang-ulang

penyajianya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruangan kelas.

- 3). Bersifat distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audio yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. (Jannah, 2009:19)

E. Pembelajaran Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.

Sedangkan dalam istilah komputer, arti interaktif adalah dialog antara komputer dan komputer atau antara komputer dan terminal. Sesuatu yang interaktif melibatkan dua pihak atau lebih yang aktif di dalamnya. Dalam dialog interaktif di televisi misalnya. Pengertian dialog interaktif adalah kita sebagai pemirsa tidak sekedar menonton dan mendengarkan topik yang sedang dibahas dan diperbincangkan oleh pembawa acara dan narasumbernya, tetapi bisa ikut aktif bertanya dan berkomentar. Hal ini tentu menyenangkan karena setiap orang memiliki pendapat yang ingin diungkapkan dan ingin didengar oleh orang lain.

Pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas perseorangan maupun tugas kelompok. Sistem belajar ini juga tidak menekankan pada hasil melainkan pada proses. Sehingga siswa memperoleh pengetahuan bukan dengan cara menghafal, tetapi dengan cara mengalami.

Multimedia interaktif adalah, media yang memberikan pelajaran interaktif dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi. Pembelajaran interaktif pada umumnya menggunakan komputer dan seperangkat alat pendukungnya seperti keyboard, mouse, CD atau VCD dan DVD serta aplikasi lainnya.

Komputer diibaratkan seorang guru. Jika dalam model pembelajaran interaktif di kelas siswa menggunakan indera dengar, penglihatan dan suaranya, dalam e-learning siswa menggunakan indera sentuhnya sebagai aksi dalam pembelajaran. Dengan tetap melibatkan indera dengar dan penglihatan, tentunya. Contoh sederhana interaksi antara manusia dan komputer bisa dilihat pada permainan game. Kesimpulannya proses interaktif bisa terjadi antara manusia dengan manusia dan juga bisa terjadi antara manusia dan media yang telah di desain sedemikian rupa untuk keperluan tersebut.

([https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian](https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-interaktif/) -interaktif/)

F. Microsoft office power point

Microsoft office power point adalah suatu *software* yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Microsoft office power point akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. Microsoft office power point akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan dilayar monitor komputer. Dengan fasilitas serta kemudahan penggunaan yang dimiliki *software* ini memungkinkan para guru untuk memanfaatkannya. (Mohammad abdul aziz:2003)

Microsoft power point merupakan aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur hyperlink, audio, video, dan animasi. Power point merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media power point menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal. Power point merupakan salah satu software milik Microsoft Office (Ms.Office). Ms. Office memiliki sejumlah software, yaitu mencakup word processor (word 2002), Spreadsheet (Excel 2002), presentasi (power point), E-mail, teleconferencing (Ner Meeting), dan DBMS (Access 2002). Dalam sejarahnya Ms. Office berkembang mulai dari Ms. Office 2000,

Ms. Office Xp. Ms. Office 2007, 2010, 2013 dan terakhir adalah 2019. (jurnal karinov:vol.2, No.3)

Untuk mendapatkan manfaat yang optimal, *Power Point* harus efektif. Maka dari itu *Power Point* harus memenuhi kriteria dari dua belas prinsip pembelajaran multimedia milik Mayer sebagai berikut:

1. Prinsip Multimedia, orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja.
2. Prinsip kesinambungan spasial, siswa belajar lebih baik ketika media yang saling terkait disandingkan berdekatan dibandingkan apabila disandingkan berjauhan atau terpisah pada halaman atau tampilan.
3. Prinsip kesinambungan waktu, siswa belajar lebih baik ketika media yang saling terkait disajikan secara simultan dibandingkan apabila disajikan bergantian atau setelahnya.
4. Prinsip koherensi, siswa belajar lebih baik ketika media (kata-kata, gambar, suara, video, animasi) yang tidak perlu dan tidak relevan tidak digunakan.
5. Prinsip modalitas belajar, siswa belajar lebih baik apabila kata-kata disajikan sebagai narasi bukan sebagai teks pada layar.
6. Prinsip redudansi, siswa belajar lebih baik ketika ada video yang bersubtitle, dibandingkan hanya narasi text tanpa ada media lainnya (video, animasi, gambar)
7. Prinsip personalisasi, siswa belajar lebih baik dari teks atau kata-kata yang bersifat percakapan.

8. Prinsip interaktivitas, siswa belajar lebih baik ketika ia dapat mengendalikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya.
9. Prinsip sinyal, siswa belajar lebih baik ketika ia dapat menambahkan informasi atau isyarat tertentu yang penting dari media presentasi.
10. Prinsip perbedaan individu. Kombinasi teks, visual dan simulasi berpengaruh kuat bagi mereka yang memiliki modalitas kinestetik tinggi, kurang berpengaruh bagi yang sebaliknya.
11. Prinsip praktek, siswa belajar dengan baik ketika ia dapat mempraktekkan sendiri mengenai tugas-tugas yang didapatnya.
12. Prinsip pengandaian, siswa belajar dengan baik apabila materi pembelajaran disertai contoh konkret yang dihadapi dan berada di kehidupan sekitar.

Adapun fungsi dari media microsoft office power point adalah sebagai berikut:

1. Membuat presentasi dalam bentuk *slide-slide*.
2. Menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.
3. Mempermudah dalam mengatur dan mencetak *slide*.
4. Membuat presentasi dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer. (Irfan, 2017:2-3)

Microsoft office Power Point memiliki kelebihan dari segi fiturnya yaitu:

1. Antara mukanya sangat intuitif.

2. Mudah dioperasikan.
3. Tidak memboroskan resource computer.
4. Dipaketkan bersamaan dengan Microsoft Office.
5. Didukung oleh Microsoft Corporation
6. Tersedia di windows dan Macintosh.

Jika media Microsoft office power point digunakan dalam proses belajar mengajar, media microsoft office power point dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penyampaian yang menarik. Secara teoritis, sejauh ini media microsoft office power point di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
4. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana• mana.

Namun demikian media hanyalah sebagai alat bantu, disisi lain media selain mempunyai kelebihan pastinya juga mempunyai kekurangan. Begitu juga media microsoft office power point selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan-kekurangan. Adapun kekurangan dari media microsoft office power point diantaranya adalah:

1. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
2. Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
3. Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
4. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan. Herianto (sistem informasi UKDW-Tutor microsoft office power point) menjelaskan bahwa pada hakekatnya power point memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan power point sebagai berikut:
 - a. Kelebihan power point

- 1). Menyediakan jenis template yang konsisten dan kemas.
- 2). Menyediakan operasi yang mudah untuk mengorganisasikan kesemua elemen reka, bentuk, latar, warna, corak serta aturan perisian.
- 3). Menambah gambar atau objek ke dalam slide yang disediakan bila-bila sahaja.
- 4). Dapat menampilkan animasi slide.

b. kelemahan Power Point

- 1). Perlu mempertimbangkan keperluan penggunaan kesan animasi dalam menyediakan slide supaya pelajar tidak hanya tertarik kepada animasi slide.
- 2). Memerlukan kemahiran dan pengetahuan dari segi peruntukan wang, pengawalan masa pembelajaran, tempat yang sesuai serta kemudahan teknologi komputer yang lengkap.
- 3). Perlu mempertimbangkan kesan penglihatan pelajar terhadap slide yang disediakan. (Pendidikan

Teknologi dan kejujuran, vol: 16, No.2)

G. Microsoft Office Power Point 2019

Microsoft Office 2019 dirilis pada tanggal 24 September 2018 office MS.Office 2019 diluncurkan dengan menghadirkan formula dan *chart* baru untuk analisis data, hal ini diklaim memiliki kapabilitas lebih baik

untuk para pelaku bisnis yang tidak menggunakan office 365, dan fitur-fitur baru seperti *pressure sensitivity*, *tilt effects*, dan *ink replay*. Lalu, untuk update lainnya, terlihat pada Power Point akan memberikan fitur *Morph and Zoom Animation*.

Morph dan *Zoom* sendiri berkonsep sinematik bagi Power Point 2019, fitur analisis data terbaru di Excel 2019 dan fasilitas *Learning Tools* yang memudahkan pengguna membuat konten berbasis teks di word 2019. Microsoft juga menanamkan peningkatan layanan dalam office 2019 yang meliputi *update* terhadap tingkat pengelolaan IT, tingkat penggunaan, suara, dan keamanan.

Power point 2019 memiliki beberapa fitur baru yang tidak tersedia dalam versi sebelumnya antara lain:

1. Efek visual

- a. Transisi Morph

Transisi morph memungkinkan anda untuk menganimasikan gerakan yang lancar dari satu slide ke slide berikutnya. Anda dapat menggerakkan transisi morph ke slide untuk membuat tampilan gerakan pada berbagai konten, seperti teks, bentuk, gambar, grafik smart art dan word art. Namun bagan tidak dapat menggunakan morph.

- b. Zoom

Zoom untuk power point, ketika membuat zoom untuk power point, anda dapat beralih antar slide, bagian, dan potongan tertentu

pada presentasi dalam urutan yang ditentukan saat menyajikan presentasi, dan perpindahan dari satu slide ke slide lain akan menggunakan effect zoom.

c. Penyorot Teks

Karena banyaknya permintaan, power point 2019 kini memiliki penyorot teks yang mirip dengan yang ada di word. Pilih berbagai warna sorotan untuk menekankan bagian teks tertentu dalam presentasi.

2. Gambar dan Media

a. Grafik vektor untuk efek visual

Anda dapat menyisipkan dan mengedit gambar grafis vektor yang dapat disesuaikan (svg) dalam presentasi untuk membuat konten yang jelas dengan desain memukau. Gambar svg dapat diwamai ulang dan kualitasnya tidak akan berkurang ketika diperbesar atau diubah ukurannya. Office mendukung file svg yang difilter.

b. Mengkonversi ikon svg menjadi bentuk

Dengan mengkonversi ikon svg menjadi bentuk office, anda dapat menguraikan file svg dan mengedit setiap bagiannya secara terpisah.

c. Sisipkan model 3D untuk melihat semua sudut

Gunakan model 3D untuk meningkatkan efek visual dan kreatif dalam presentasi. Sisipkan model 3D dengan mudah lalu putar hingga 360 derajat.

d. Penghapusan latar belakang yang lebih mudah

Menghapus dan mengedit latar belakang gambar kini menjadi lebih mudah power point otomatis mendeteksi area latar belakang umum. (<http://support.microsoft.com/id-id/office/yang-baru-di-powerpoint-2019-untuk-windows-8355a56a-f643-42d2-8454-784fa9b3d109>)



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan hal yang baru. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Borg dan Gall yang dikutip oleh Wina Sanjaya didalam bukunya *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur* pada catatan kainya tentang produk menjelaskan:

"Our use of the term "product" includes not only material objects, such as textbooks, instructional films and so forth, but is also intended to refer to established procedures and processes, such as a method of teaching or method for organizing instruction" (Sanjaya, 2013: 129)

Menurut Borg dan Gall produk penelitian yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan lain sebagainya, akan tetapi juga bisa

berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran. (Sanjaya, 2013: 129-130).

B. Prosedur Penelitian

Model pengembangan yang akan digunakan peneliti dalam penelitian adalah model ADDIE, yaitu analyze (menganalisis), desain (mendesain), develop (mengembangkan), implement (melaksanakan), evaluate (menilai). (Prawiradilaga, 2007:21)

Prosedur dalam penelitian ini hanya menggunakan 4 tahap yaitu:

Analyze (tahap menganalisis)

Desain (tahap mendesain)

Develop (tahap mengembangkan)

Implement (tahap melaksanakan)

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis microsoft office power point 2019. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain:

- a. Data yang dikumpulkan berupa standar kompetensi menguraikan sistem informasi manajemen selain itu, ada indikator dan materi pelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran.

- b. Mengumpulkan data terkait masalah yang timbul pada pembelajaran standar kompetensi menguraikan sistem informasi manajemen, terutama pada hal ketersediaan sumber belajar.
- c. Pengumpulan data tentang analisis peserta didik ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik.
- d. Pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran berbasis microsoft office power point 2019.

2. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan pengembangan media dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan dari tahap analisis. Ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- a. Menentukan standar kompetensi pada materi pokok mata pelajaran Al• Islam. Serta menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan silabus.
- b. Menentukan kompetensi dasar dari materi pokok mata pelajaran Al• Islam.
- c. Membuat *flowchart*, yakni diagram alur pengembangan yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media.
- d. Membuat *stayboard* yang dilakukan dengan flowchart sebagai acuannya.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perencanaan maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

a. Pembuatan produk

Pengembang mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti *sound*, *vvideo*, gambar dan lain-lain. Untuk menjadi bahan yang akan dibuat pada media microsoft office power point 2019.

b. Validasi

Dalam validasi terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1). Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum diuji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran berbasis microsoft office power point 2019 yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi.
- 2). Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek tampilan dan program yang ada pada media pembelajaran berbasis microsoft office power point 2019.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dan ahli media agar menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Tahap Implementasi

Setelah validasi dilakukan tahap implementasi dimana kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Disini produk di uji coba dengan melibatkan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah. Pada tahap ini terdapat 2 siklus yaitu tahap uji coba kelompok kecil.

5. Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berbentuk power point yaitu microsoft office power point 2019. Ini berfungsi agar media pembelajaran dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dikembangkan oleh masyarakat.

Dalam penelitian ini hanya dilakukan 4 tahap sampai tahap implementasi, karena penyampaian materi pelajaran menggunakan microsoft office power point 2019 digunakan setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media, diuji cobakan ketika hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menyatakan valid dan tidak perlu revisi. Karena itu maka penelitian ini hanya menggunakan 4 tahapan dalam prosedur pengembangan.

C. Uji coba Produk

1. Desain uji coba

Uji coba perlu dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Adanya uji

coba, diharapkan kualitas produk yang telah dibuat dapat teruji. Kemudian dapat dilakukan uji coba lapangan di SMP Muhammadiyah Palangka Raya.

Produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media. Adapun uji coba dilakukan dengan tiga tahapan. Pertama uji coba perorangan, tujuannya untuk mengetahui dan membuang kesalahan-kesalahan yang paling mencolok yang terdapat dalam produk media dan untuk memperoleh tanggapan awal mengenai media pembelajaran tersebut dari peserta didik. Kedua, uji coba kelompok sedang, tujuannya menentukan keefektifan perbaikan bahan ajar yang telah dilakukan dan yang ketiga adalah uji coba kelompok besar.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangka Raya yang berperan penting dalam setiap tahap uji coba, baik uji coba perorangan, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar.

a. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang prosuk atau rancangan tertentu. Uji coba perorangan dilakukan kepada subjek 1-3 orang (Setyosari, 2015: 288).

Pada tahap uji coba perorangan ini, subjek uji coba dilakukan kepada 3 peserta didik. (Setyossari, 2015 : 289).

Uji coba pada penelitian ini hanya dilakukan uji coba skala kecil karena pada saat dilakukan penelitian ini masih dalam masa pandemi covid-19.

D. Jenis Data

Untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, perlu data kuantitatif berupa skor tanggapan tentang kualitas produk dari ahli media dan ahli materi serta siswa. Jenis data yang digunakan ialah:

1. Jenis data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa;
2. Jenis data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari staf tata usaha SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Data yang dicari meliputi:

- a. Data nama siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah.
- b. Jumlah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah
- c. RPP
- d. Silabus
- e. Buku Paket
- f. Profil Guru Al-Islam kelas VIII

2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menempuh pembelajaran Al-Islam dimana disini pada bagian pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran Power point 2019. Angket yang digunakan adalah angket bentuk *check list* (✓) yaitu sebuah

daftar dimana responden menggunakan tanda *check list* (V) pada kolom yang tersedia. Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang telah ditujukan pada ahli media dan ahli materi berdasarkan beberapa indikator. Di dalam angket ada blanko untuk uji ahli media, uji ahli isi serta digunakan untuk uji lapangan.

Instrumen digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi yang berupa angket. Angket disusun meliputi tiga jenis disesuaikan dengan responden dari penelitian. Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk peserta didik. Adapun cakupan penilaian dalam penilaian ini adalah sebagai berikut: (a) aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran dan aspek isi. (b) aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman (c) aspek yang dinilai oleh peserta didik meliputi aspek penggunaan.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. Angket Validasi Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh guru yang mengajar pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Instrumen ahli Materi adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli materi dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1.1

No.	Aspek yang dinilai	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Indikator	No. Butir
1	Aspek latihan	materi 1. Materi yang dipilih sudah sesuai dengan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama. 2. Materi yang disajikan sudah lengkap. 3. Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama. 4. Tahapan-tahapan dalam power point sudah tepat untuk materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama. 5. Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama sudah dapat disampaikan melalui power point.	1-5
2	Aspek pembelajaran	materi 6. Power Point mampu merangsang peserta didik 7. Mendorong motivasi peserta didik untuk menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point. 8. Power point yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran. 9. Penjelasan tentang menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama sudah jelas dalam power point. 10. Mempermudah peserta didik untuk memahami Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.	6-10

b. Angket Validasi Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli dalam media pembelajaran. Instrumen ahli media adalah dalam bentuk angket, angket instrumen oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1

Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir
1	Tampilan Produk	1. Kejelasan gambar pada power point 2. Wama tulisan dalam power point 3. Pemilihan ukuran dan Jenis tulisan dalam power point 4. Baksound yang mendukung power point 5. Pemilihan gambar dan suara guna memperjelas isi 6. Tata letak tulisan dalam power point 7. Design power point	1-7
2	Pemrograman	8. Kemudahan media dalam menggunakan 9. Ketepatan memilih design 10. Kesesuaian tulisan yang menunjang 11. Kesesuaian gambar yang digunakan 12. Kemudahan dalam menggunakan media 13. Kualitas tampilan produk	8-13

c. Angket Penilaian Peserta Didik

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	No.
			Butir
1	Aspek Materi	1. Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point mudah di pahami 2. Materi isi power point sesuai dengan bagaimana menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama. 3. materi isi power point membingungkan 4. penjelasan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point sudah tepat	1-4
2	Aspek pembelajaran	5. Power Point membuat lebih semangat untuk belajar 6. Power point membantu dalam memahami menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.	5-6
3	Aspek Media	7. penjelasan suara yang ada pada power point sudah jelas 8. Power point mudah digunakan 9. Gambar dan video dalam power point menarik dan sesuai materi yang disampaikan	7-9

F. Teknik Analisis Data

Lembar penilaian media pembelajaran microsoft office power point 2019 yang akan digunakan ahli media dan ahli materi beserta lembar tanggapan siswa menggunakan skala likert. Aturan pemberian skor lembar penilaian validasi ahli materi, ahli media/desain dan tanggapan siswa dapat diisi sesuai ketentuan. (Widoyoko:2012, 106)

Tabel 4.1

**Aturan Pemberian Skor Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli
Media/desain dan Tanggapan siswa**

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik
2.	4	Baik
3.	3	Kurang Baik
4.	2	Tidak Baik
5.	1	Sangat Tidak Baik

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria lima tingkatan kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria berdasarkan

Tabel 4.2

Skor	Persentase	Kualifikasi
5	81-100%	Sangat Baik
4	61-80%	Baik
3	41-60%	Kurang Baik
2	21-40%	Tidak Baik
1	0-20%	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan kriteria yang telah dikemukakan, media pembelajaran yang dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 61-80% terdapat dalam angket

penilaian validasi ahli media/desain, ahli materi dan tanggapan siswa. Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.



BABIV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Analisis (Analysis)

a. Analisis karakteristik siswa

Pengembangan media diperlukan analisis karakteristik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat ataupun karakteristik peserta didik pada saat proses belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa pada saat pandemi Covid-19 ini dimana siswa diharuskan belajar melalui online sangat dibutuhkan media pembelajaran yang mempermudah siswa untuk belajar di rumah selain dari buku paket.

Berdasarkan obsevasi siswa di kelas VIII berusia kisaran 12-13 tahun dan mereka pada saat proses belajar mata pelajaran Al-Islam tema Aqidah Akhlak belum pernah menggunakan media selain dari buku paket, sehingga ketika peneliti menggunakan media microsoft office power point 2019 mereka terbantu untuk mempelajari materi selain lewat buku paket.

Sementara siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah menurut pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti memiliki karakter senang untuk menjawab pertanyaan dari guru dan mereka senang apabila belajar dengan menggunakan media yang

memiliki gambar, suara dan wama yang menarik agar mereka tidak merasa bosan dan dapat termotivasi dalam belajar.

Media microsoft office power point 2019 ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan tampilan berbetuk media power point 2019. Untuk kebutuhan satu kelas dimana dapat digunakan peserta didik belajar dimanapun bahkan ketika berada dirumah meskipun tidak didampingi guru yang bersangkutan.

b. Analisis materi

Menganalisis materi tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru kelas VIII sesuai dengan KI dan KD yang menggunakan kurikulum 2013. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru:

Tabel 5.1

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar materi Hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI-1.Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.7. Menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.
KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku Jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya	2.7. Menghayati perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari dalam hari

Kompetensi Inti (KI)**Kompetensi Dasar (KD)**

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak nyata.

KI-4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

3.7. Memahami cara berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru.

4.7 Menyajikan cara berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Tabel 5.2

Indikator materi pembelajaran hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

No.	Indikator
1.	Membiasakan diri berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada orang tua adalah perintah agarna.
2.	Berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada orang tua
3.	Berbuat baik kepada orang tua dengan menaati perintahnya
4.	Berbuat baik kepada guru dengan menaati perintahnya.
5.	Menjabarkan pengertian hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
6.	Mengemukakan pentingnya bersikap hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

7. Membaca dan mengartikan dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru
8. Menyimpulkan kandungan makna dari dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
9. Mendeskripsikan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
10. Menampilkan perilaku hormat kepada orang tua
11. Menampilkan perilaku hormat kepada Guru

Tabel 5.3

Tujuan Pembelajaran materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

No.	Tujuan Pembelajaran
1.	Membiasakan diri berperilaku hormat dan patuh kepada orang tua adalah perintah agama.
2.	Berbuat baik kepada orang tua dengan menaatinya
3.	Berbuat baik kepada guru dengan menaatinya.
4.	Menjabarkan pengertian hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
5.	Mengemukakan pentingnya bersikap hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
6.	Membaca dan mengartikan dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
7.	Menyimpulkan kandungan makna dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
8.	Mendeskripsikan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
9.	Membiasakan diri berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada kedua orang tua adalah perintah agama.
10.	Berbuat baik kepada kedua orang tua dengan menaati perintahnya.
11.	Berbuat baik kepada guru dengan menaati perintahnya.

No.	Tujuan Pembelajaran
------------	----------------------------

- | | |
|-----|--|
| 12. | Menampilkan perilaku hormat kepada orang tua. |
| 13. | Menampilkan perilaku hormat kepada orang guru. |

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dipadukan dengan referensi lain yang berkaitan dengan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru agar memperluas pengetahuan peserta didik maupun guru tentang materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

c. Analisis Kebutuhan

Peneliti mengamati ketika observasi dilakukan, bahwa pada masa pandemi ini ketika anak belajar di rumah sangat minim menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Siswa juga memerlukan suatu media pembelajaran dimana media itu bisa di gunakan kapan saja ketika mereka ingin belajar. Terlebih lagi media yang bisa satu kali di download langsung bisa digunakan kapan saja dengan mudah dan tidak menggunakan paket internet secara terus menerus.

Ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru Aqidah Akhlak beliau mengatakan bahwa selama ini tema Aqidah Akhlaq pada materi "berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru" belum pernah disampaikan menggunakan media selain buku, beliau memang mengharapkan apabila pada materi tersebut terdapat

media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar, terlebih lagi pada saat masa pandemi seperti sekarang ini.

Kesimpulan yang peneliti ambil dalam analisis kebutuhan ini ialah diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta media pembelajaran yang bisa digunakan kapan dan dimana saja juga media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Powert point 2019 dapat memudahkan siswa karena menyajikan materi pembelajaran secara sistematis dilengkapi gambar dan video sebagai pendukung bagi siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran.

2. Desain (Design)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti menentukan unsur-unsur yang dimuat dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan meliputi menentukan format analisis materi media pembelajaran, membuat *storyboard*, membuat RPP dan instrumen penelitian yang divalidasi oleh ahli.

a. Format Analisis Materi Media Pembelajaran

Format analisis materi terdiri dari komponen yaitu, judul, kompetensi Inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

1). Judul

Judul yang disajikan pada media pembelajaran yaitu Homat dan Patuh kepada orang tua dan guru merupakan cermin akhlak seorang anak dan seorang siswa.

Judul ini dipilih karena salah satu materi yang sangat penting agar bisa diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, sementara dalam pembelajaran masih banyak siswa yang belum bisa memahami dan belum dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2). Kompetensi Inti

KI-1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung,

menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

3). Kompetensi Dasar

1.7. Menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.

2.7 menghayati perilaku berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.

3.7. Memahami cara berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru.

4.7 Menyajikan cara berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

4). Indikator

1.7.1 Membiasakan diri berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada orang tua adalah perintah agama.

1.7.2 Berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada orang tua.

2.7.1 Berbuat baik kepada orang tua dengan menaati perintahnya.

2.7.2 Berbuat baik kepada guru dengan menaati perintahnya.

3.7.1 Menjabarkan pengertian hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

3.7.2 Mengernukakan pentingnya bersikap hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

3.7.3 Mernbaca dan rnengartikan dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

3.7.4 Menyirnpulkan kandungan rnakna dari dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

3.7.5 Mendeskripsikan contoh-contoh perilaku yang rnencerminkan hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.

4.6.1 Menarnpilkan perilaku hormat kepada orang tua.

4.6.2 Menarnpilkan perilaku hormat kepada guru.

5). Tujuan Pernbelajaran

a). Mernbiasakan diri berperilaku hormat dan patuh kepada orang tua adalah perintah agarna.

b). Berbuat baik kepada orang tua dengan rnaaatinya.

c). Berbuat baik kepada guru dengan rnaaatinya.

d). Menjabarkan pengertian hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

- e). Mengemukakan pentingnya bersikap hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
- f). Membaca dan mengartikan dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
- g). Menyimpulkan kandungan makna dalil naqli tentang hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
- h). Mendeskripsikan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru.
- i). Membiasakan diri berperilaku hormat pada guru dan patuh kepada kedua orang tua adalah perintah agama.
- j). Berbuat baik kepada kedua orang tua dengan menaati perintahnya.
- k). Berbuat baik kepada guru dengan menaati perintahnya.
- l). Menampilkan perilaku hormat kepada orang tua.
- m). Menampilkan perilaku hormat kepada guru.

6). Informasi Pendukung

Komponen ini berisi berbagai uraian informasi pendukung yang dapat membawa peserta didik untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Informasi pendukung ini bisa disebut sebagai

uraian materinya, selain itu juga disertakan dengan gambar dan video pendukung untuk memperjelas materi yang disajikan.

7). Kuis

Kuis yang disajikan pada media pembelajaran ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang selaras dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

b. Membuat RPP

RPP dibuat sebagai panduan untuk menyusun media pembelajaran yang akan di muat dalam produk pengembangan. RPP akan dilampirkan pada lembaran lampiran di dalam skripsi ini.

c. Membuat *Storyboard*

Storyboard merupakan garis besar isi media pembelajaran secara umum yang diadikandasar dalam membuat rancangan yang akan dituangkan dalam media pembelajaran. Langkah-langkah dalam membuat *storyboard* diantaranya ialah:

1. Membuat kerangka awal pada Slide Pertama merupakan halaman pembuka bagian depan microsoft office power point 2019.
2. Pada Slide berikutnya terdapat tampilan yang menunjukkan judul.
3. Pada tampilan berikutnya yaitu terdapat menu utama yang berisi link untuk menunjukkan menu-menu berikutnya, yaitu

introduction (KI, KD, Pokok bahasan, serta indikator dan tujuan pembelajaran).

4. Slide berikutnya berisi tentang Materi (Pengertian hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.
5. Slide berikutnya berisi tentang video dan kuis.
6. Pada slide terakhir berisi penutup bagian belakang microsoft office power point 2019.

Storyboard akan dilampirkan pada lembaran lampiran yang akan dimasukkan pada skripsi ini.

Tabel 6.1

Beberapa contoh perbaikan setelah media divalidasi oleh ahli materi dan media

Storyboard dan Hasil Tampilan Microsoft Office Power Point 2019

STORYBOARD

at
m if ;

HASIL

AQIDAH
AKHLAK
|| m

Pada *storyboard* halaman awal merupakan biodata pembuat media

Setelah revisi halaman awal adalah nama mata pelajaran



Pada *storyboard* halaman setelah kompetensi dasar dan kompetensi inti adalah bagian A dari materi pelajaran

Setelah revisi halaman setelah kompetensi dasar dan kompetensi inti adalah indikator dan tujuan pembelajaran

Desain awal untuk kuis setelah materi pembelajaran

Hasil desain untuk kuis materi pembelajaran

d. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 3 instrumen, yaitu instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media/desain dan angket uji coba peserta didik.

1). Instrumen Validasi Materi

Instrumen validasi materi ini diisi oleh ahli materi yang terdiri dari 10 indikator yang berkaitan dengan aspek materi dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, dan 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, kurang baik, tidak baik dan sangat tidak baik. Instrumen validasi materi disesuaikan dengan karakteristik substansi materi pembelajaran dan kompetensi yang dikembangkan, aspek materi latihan dan aspek materi pembelajaran.

2). Instrumen Validasi Media

Instrumen validasi media/desain ini diisi oleh ahli media/desain yang terdiri dari 13 indikator yang berkaitan dengan aspek media/desain dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, kurang baik, tidak baik dan sangat tidak baik. Instrumen validasi media disesuaikan dengan karakteristik media pembelajaran microsoft office power point 2019, aspek tampilan produk dan pemrograman.

3). Angket Uji Coba Siswa

Angket uji coba peserta didik diisi oleh peserta didik yang terdiri dari 9 indikator yang berkaitan dengan respon peserta didik mengenai media pembelajaran dengan 5 alternatif skor penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, 1. Angka-angka tersebut memiliki keterangan sangat baik, baik, kurang baik, tidak baik, sangat tidak baik. Instrumen angket uji coba siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa.

3. Pengembangan (Development)

a. Menyelesaikan pembuatan media pembelajaran

Pada tahapan sebelumnya sudah dibuat *storyboard* sebagai acuan dengan mletakkan komponen media pembelajaran microsoft office power point 2019. Pada tahapan ini akan dilakukan penyelesaian pembuatan media pembelajaran dengan dilakukan perubahan dan perbaikan terhadap desain.

1. Halaman 2 sebelumnya adalah halaman profil pembuat media dirubah menjadi mata pelajaran.
2. Huruf pada slide power point dirubah menjadi huruf arial.
3. Pada slide 11-14 foto disesuaikan dengan isi materi pembelajaran.
4. Pada slide ayat tulisannya diperbaiki agar sesuai dengan urutan.
5. Menggunakan gambar manusia yang sesungguhnya bukan kartun.
6. Video pada power point dirubah menjadi video yang diperankan manusia bukan kartun
7. Ditambahkan kuis setelah materi pembelajaran.
8. Power point berisi kuis buat menyatu dengan power point yang berisi materi.
9. Buat kuis tiap klik langsung keluar soal dan pilihan jawaban.
10. saat sudah mengklik jawabn kuis dengan benar langsung lanjut ke soal berikutnya.

Media pembelajaran yang telah dilakukan beberapa perbaikan kemudian akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media/desain.

b. Pembuatan Media Pembelajaran Microsoft Office Power Point 2019

Tahap ini merupakan proses pembuatan media microsoft office power point 2019:

1. Mencari slide desain yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan dimasukkan pada media power point.
2. Memasukkan nama mata pelajaran dan judul materi yang akan disampaikan.
3. Memasukkan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran.
4. Masuk pada isi materi pembelajaran disertakan gambar yang sesuai.
5. Pada akhir pembahasan ditampilkan ayat AlQur'an yang mempertegas tentang materi yang telah disampaikan.
6. Memasukkan video tentang contoh-contoh dari materi pembelajaran.
7. Terakhir pembuatan kuis untuk siswa. Dimana kuis tersebut akan langsung menampilkan jawaban benar dan salah ketika di **klik**.

4. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan penjabaran spesifikasi produk yang dihasilkan yakni media microsoft office power point 2019 dpada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Sebelum uji coba produk, produk harus divalidasi oleh tim validasi yakni validasi ahli materi dan validasi ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan

microsoft office power point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah Thu Rabiatul Adawiyah, S.Pd.I. ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba. Aspek yang divalidasi terutama aspek materi latihan dan aspek materi pembelajaran.

Hasil validasi pada ahli materi pengembangan media microsoft office power point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai berikut:

Tabel 7.1

Validator I dengan Ahli Materi Pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019 materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

No.	Aspek	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1	Aspek Materi Latihan	Materi yang dipilih sudah sesuai dengan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.	4,5	Tidak Perlu Revisi
		Materi yang disajikan sudah lengkap.	4	Tidak Perlu Revisi

No.	Aspek	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
		Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.	4,5	Tidak Perlu Revisi
		Tahapan-tahapan dalam power point sudah tepat untuk materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama	4,5	Tidak Perlu Revisi
		Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.sudah dapat disampaikan melalui power point.	4,5	Tidak Perlu Revisi
2	Aspek Materi Pembelajaran	Power Point mampu merangsang peserta didik	5	Tidak Perlu Revisi

No.	Aspek	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
		Mendorong motivasi peserta didik untuk menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point.	5	Tidak Perlu Revisi
		Power point yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran.	5	Tidak Perlu Revisi
		Penjelasan tentang menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama sudah jelas dalam power point.	5	Tidak Perlu Revisi
		Mempermudah peserta didik untuk memahami Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.	5	Tidak Perlu Revisi

JUMLAH

47

Berdasarkan data kuantitatif menurut hasil penilaian ahli materi terhadap media microsoft office power point 2019 sebagaimana dicantumkan pada tabel langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media bagan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{Skor} \times \text{bobot komponen}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{47 \times 1}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$p = 0,94 \times 100$$

$$p = 94\%$$

Berdasarkan penilaian ahli materi diatas dari aspek materi latihan dan aspek materi Pembelajaran menyebutkan bahwa karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 0,94 %. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria " Sangat Baik".

Tabel 7.2

Validator II dengan Ahli Media Pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019 materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

No	Aspek	Indikator	Rata-Rata	Keterangan
1	TAMPILAN PRODUK	Kejelasan gambar pada power point	5	Tidak Perlu Revisi
		Wama tulisan dalam power point	5	Tidak Perlu Revisi
		Pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam power point	4	Tidak Perlu Revisi
		Backsound yang mendukung power point	4	Tidak Perlu Revisi
		Pemilihan gambar dan suara guna memperjelas isi	3,5	Perlu Revisi
		Tata letak tulisan dalam power point	4,5	Tidak Perlu Revisi
		Design Power point	4,5	Tidak Perlu Revisi
2	PEMROGRAMAN	Kemudahan media dalam menggunakan	5	Tidak Perlu Revisi
		Ketepatan memilih design	5	Tidak Perlu Revisi
		Kesesuaian tulisan yang menunjang	4,5	Tidak Perlu Revisi
		Kesesuaian gambar yang digunakan	3,5	Perlu Revisi

No	Aspek	Indikator	Rata- Rata	Keterangan
		kemudahan dalam menggunakan media	5	Tidak Perlu Revisi
		kualitas tampilan produk	5	Tidak Perlu Revisi
JUMLAH			58,5	

Pada indikator pemilihan gambar dan suara guna memperjelas isi serta kesesuaian gambar yang digunakan dilakukan revisi yaitu pada slide 11-14 foto yang digunakan disesuaikan dengan tema materi yang disampaikan serta menyesuaikan dengan umur siswa kelas VIII. Awalnya gambar yang digunakan pada slide 11-14 adalah gambar animasi, tetapi sesuai dengan permintaan dari ahli media maka dirubah menjadi gambar manusia agar tidak terlihat seperti media untuk anak Sekolah Dasar sehingga gambar yang digunakan pada media cocok untuk anak Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan data kuantitatif menurut hasil penilaian ahli media terhadap media microsoft office power point 2019 sebagaimana, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media bagan sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{Skor} \times \text{bobot responden}}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{58,5 \times 1}{13 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{58,5}{65} \times 100 \%$$

$$p = 0,9 \times 100 \%$$

$$p = 90\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media diatas dari tampilan produk dan pemrograman menyebutkan bahwa karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 90%. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria "Sangat Baik" sehingga tidak perlu direvisi.

Tabel 7.3

Uji Coba Kelompok kecil Pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019 materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru

No.	Aspek	Indikator	Responden			Rata-Rata
			n1	n2	n3	
1	Aspek Materi	1. Materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point mudah di pahami	4	5	4	4,3
		2. Materi isi power point sesuai dengan bagaimana menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama	4	4	5	4,3
		3. Materi isi power point lengkap	5	5	3	4,3

		4. Penjelasan materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama dalam power point sudah tepat	5	5	4	4,6
2	Aspek Pembelajaran	1. Power point membuat lebih semangat untuk belajar	5	4	2	3,6
		2. Power point membantu dalam memahami, menghayati ajaran berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama	4	5	4	4,3
3	Aspek Media	1. Penjelasan suara dalam power point sudah jelas	3	4	2	3
		2. Power point mudah digunakan	4	5	4	4,3
		3. Gambar dan Video dalam power point menarik dan sesuai materi yang disampaikan	5	5	5	5
	JUMLAH		114			
	RATA-RATA		37,7			

Berdasarkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil, langkah berikut yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian media microsoft office power point 2019 pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

$$p = \frac{\sum (\text{Skor} \times \text{bobot responden})}{n \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$p = \frac{114 \times 1}{3 \times 9 \times 5} \times 100\%$$

$$p = \frac{114}{135} \times 100\%$$

$$p = 0,84 \times 100\%$$

$$p = 84\%$$

Menurut keterangan dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil diatas menyebutkan bahwa, karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentasenya 84% dan hasil rerata keseluruhannya 4. Setelah dikonversikan dengan skala 5 masuk dalam kriteria "Sangat Baik" sehingga tidak perlu direvisi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis

a. Analisis Karakteristik Siswa

Melakukan analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa belajar di dalam kelas, apa saja kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar pada usia kisaran 12-13 tahun menurut hasil observasi pada peserta didik kelas VIII dimana usia ini termasuk periode pra remaja dan remaja awal.

Hurlock (1990) membagi fase remaja menjadi dua, yaitu masa remaja awal (11/12-16/17 tahun) dan masa remaja akhir (16/17-18 tahun). Pada Masa remaja akhir, individu sudah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

Minat universal paling penting pada masa remaja dapat digolongkan menjadi 7 kategori, yaitu: (krori, 2011)

1. Minat rekreasi
2. Minat pribadi
3. Minat sosial
4. Minat pendidikan
5. Minat vokasional
6. Minat religius
7. Minat dalam simbol status

Tugas perkembangan masa remaja (11/12-18 tahun) menurut Havighurts (Hurlock,1990), tugas perkembangan remaja meliputi:

1. Mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin sesuai dengan keyakinan dan etika moral yang berlaku di masyarakat.
2. Mencapai peran sosial sesuai dengan jenis kelamin, selaras dengan tuntunan sosial dan kultural masyarakat.
3. Menerima kesatuan organ-organ tubuh/keadaan fisiknya sebagai pria/wanita dan menggunakannya secara efektif sesuai dengan kodratnya masing-masing.
4. Menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab ditengah-tengah masyarakat.

5. Mencapai kebebasan emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dan mulai menjadi diri sendiri.
6. Mempersiapkan diri untuk mencapai karir.
7. Mempersiapkan diri untuk memasuki dunia perkawinan dan kehidupan keluarga.
8. Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman bertingkah laku dan mengembangkan ideologi untuk keperluan kehidupan kewarganegaraannya.

b. Analisis Materi

Materi pembelajaran merupakan substansi isi yang harus dipelajari dan dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Substansi isi dapat berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur keterampilan dan sikap (Solong, 2014:105)

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan wawancara, buku yang digunakan di kelas VIII mata pelajaran Akidah Akhlak kurikulum 2013. Pada tahun 2013 pemerintah mengeluarkan Permendikbud Nomor 65 Standar Proses, serta sistem pembelajaran dan sistem penilaian sebagai implikasi dari perubahan pada standar proses tersebut. Kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini, sangat berkaitan dengan kurikulum yang sebelumnya, yaitu KTSP (Surnyani, 2019: 102)

Alasan pemilihan materi tentang berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru menggunakan media microsoft office power point 2019 adalah untuk memudahkan siswa dalam pemahaman mengenai materi tersebut bukan hanya sekedar pemahaman teori tetapi siswa harus bisa mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru yang diperlukan bukan hanya sekedar penjelasan secara lisan dan tertulis, tetapi perlu adanya contoh-contoh untuk mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

c. Analisis kebutuhan

Hasil penelitian kelas VIII di SMP Muhammadiyah terdapat 25 Orang siswa, mereka senang mendengarkan pada saat belajar. Analisis kebutuhan melakukan wawancara pada guru mata pelajaran Akidah Akhlaq untuk mengetahui masalah yang terjadi, bahwa pada mata pelajaran Akidah Akhlak belum pernah digunakan media pembelajaran yang bisa memudahkan dan menarik untuk siswa.

Terutama untuk materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dimana selama ini materi ini hanya disampaikan secara lisan, seharusnya materi ini memerlukan media yang dapat menunjukkan atau menampilkan contoh-contoh langsung dari berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru agar mudah dipahami oleh siswa dan dapat dijadikan siswa sebagai pedoman

sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara langsung. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran microsoft office power point untuk membantu siswa belajar dirumah selain buku paket.

2. Desain

a. Rancangan Pembuatan Microsoft Office Power Point 2019

Pada rancangan pembuatan microsoft office power point 2019 ada perubahan dari desain, pertama menggunakan desain layout yang ada pada power point tetapi lalu diubah menggunakan desain yang lebih menarik. Ketika dilaksanakan validasi pertama oleh ahli materi ada beberapa bagian pada isi yang ditambahkan seperti ditambahkannya pengertian tentang hormat dan patuh agar lebih jelas dan penambahan ayat suci AlQuran yang berkaitan dengan materi. Beberapa revisi juga dilakukan ketika dilakukan validasi awal oleh ahli media, yaitu perubahan jenis huruf yang dipakai, perubahan penggunaan gambar yang digunakan agar sesuai dengan materi dan usia peserta didik, perbaikan penulisan ayat suci AlQur'an pada materi dan perubahan video yang dimasukkan dari video animasi menjadi video manusia yang sebenarnya menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

b. Langkah-langkah pembuatan Microsoft Office Power Point 2019

Pembuatan gambaran microsoft office power point 2019 yang akan dikembangkan, pertama membuat desain awal berupa *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan media. Membuat format analisis materi

lalu merancang RPP yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Melakukan rancangan pembuatan media microsoft office power point 2019 dengan mempertimbangkan persetujuan dari ahli media dan ahli materi.

3. Development

Sebelum tahap pembuatan media microsoft office power point 2019 melakukan tahap validasi pada ahli materi, awal mula peneliti melakukan analisis pada materi yang dicantumkan pada format analisis materi pada lampiran di skripsi ini. Format analisis materi beberapa kali mengalami perbaikan, perbaikan pertama pada penulisan format analisis materi lalu perbaikan selanjutnya ada penambahan materi di beberapa bagian format analisis materi sampai akhirnya format analisis materi divalidasi dan dinyatakan valid oleh ahli materi.

Selanjutnya setelah selesai divalidasi oleh ahli materi maka dibuatlah *storyboard*. Setelah dibuat *storyboard* lalu dibuatlah media microsoft office power point 2019. Media microsoft office power point 2019 dibuat lalu mengalami beberapa perbaikan diantaranya adalah perbaikan ukuran huruf dan jenis huruf, perbaikan pada penulisan ayat AlQur'an yang dicantumkan, perbaikan pada gambar yang digunakan serta perbaikan pada video yang digunakan, setelah proses perbaikan maka media dikatakan valid oleh ahli media dan bisa digunakan sebagai bahan penelitian.

Setelah selesai tahapan-tahapan serta semua prosesnya, setelah melakukan perbaikan sesuai saran oleh ahli materi dan ahli media serta pembimbing, dan dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media barulah media microsoft office power point 2019 digunakan untuk proses belajar mengajar.

4. Implementasi

a. Validasi Ahli Materi

Tahap ini telah melewati beberapa revisi pada bagian materi sesuai dengan masukan dari ahli materi yaitu:

1. Perbaikan tulisan dalam setiap kalimat yang *double*.
2. Penambahan tulisan pada kalimat yang tertinggal.
3. Penambahan dan penjabaran penjelasan tentang pengertian hormat dan patuh.
4. Penambahan surah AL-Luqman yang berkaitan dengan materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana materi yang ada pada media tersebut.

1. Pada aspek materi latihan, materi yang dipilih sudah sesuai, lengkap dengan materi tentang berbuat baik hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama mengikuti beberapa referensi dari buku mata pelajaran Aqidah akhlak. Tahapan-tahapan dalam power point sudah tepat karena pada power point sudah terdapat nama mata pelajaran, tema materi, kompetensi dasar, kompetensi

inti, indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan rpp yang dibuat.

2. Dalam aspek materi pembelajaran power point sudah mampu merangsang peserta didik melalui desain dan gambar yang terdapat dalam power point. Power point yang dibuat sudah memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Penjelasan tentang berbuat baik, hormat dan patuh kepada kedua orang tua dan guru adalah perintah agama sudah jelas dalam power point yang diperkuat dengan menampilkan ayat AlQur'an tentang perintah hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Sehingga pada media "Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Office Power Point 2019" materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru didapatkan hasil validasi ahli materi yang menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh adalah kriteria sangat baik sehingga tidak perlu direvisi kembali.

b. Validasi Ahli Media

Tahap ini telah melewati beberapa revisi pada bagian materi sesuai dengan masukan dari ahli materi yaitu:

1. Materi dalam power point diganti menggunakan huruf arial.
2. Foto atau gambar yang digunakan dalam slide 11-14 pada power point agar disesuaikan dengan karakteristik siswa.

3. Perbaiki tulisan yang terbolak balik pada slide 23-24.
4. Perubahan penggunaan font pada tulisan ayat AlQur'an yang ada pada power point.
5. Ganti video animasi dengan video yang menampilkan manusia untuk contoh berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

Pada tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media yang ada pada media tersebut:

1. Pada aspek tampilan produk kejelasan gambar pada power point sudah jelas dimana gambar dimuat yang berhubungan dengan materi pelajaran tentang berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Pemilihan ukuran dan jenis tulisan, pemilihan gambar serta tata letak tulisan dalam power point sudah baik sesuai dengan masukan dari ahli media.
2. Aspek pemrograman, kemudahan media dalam menggunakan sudah baik karena media microsoft office power point 2019 dapat digunakan seperti microsoft office power point yang lainnya. Ketepatan dalam memilih design disesuaikan dengan materi pelajaran dan usia peserta didik. Kesesuaian tulisan, gambar dan kualitas tampilan produk yang menunjang sehingga media ini dapat digunakan dan tidak perlu direvisi.

Sehingga pada media "Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Office Power Point 2019" materi

berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru setelah divalidasi ahli media/desain menyebutkan hasil bahwa persentase akhir yang diperoleh dengan kriteria sangat baik sehingga tidak direvisi kembali dan hasil pembuatan produk juga dapat digunakan.

c. Uji coba kelompok individu

Penyajian data peserta didik terhadap pengembangan media microsoft office power point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Hasil uji coba kelompok individu dari 3 orang siswa 1 orang siswa laki-laki dan 2 orang siswa perempuan dan menyebutkan bahwa persentase akhir yang diperoleh dengan kriteria sangat baik.

Aspek materi, materi menghayati ajaran berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan adalah perintah agama dalam power point sudah mudah dipahami. Materi yang ada dalam power point sudah sesuai dengan bagaimana berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama sesuai dengan penjelasan pada buku mata pelajaran serta dibuktikan dengan ayat AlQur'an yang dimasukkan pada power point. Materi dalam power point sudah lengkap karena dalam power point sudah memasukkan materi dari pengertian hormat, patuh, orang tua, guru, hormat dan patuh kepada orang tua, hormat dan patuh kepada guru, contoh-contoh hormat dan patuh kepada orang tua dan guru serta ayat AlQur'an yang menjelaskan

tentang hormat dan patuh kepada orang tua dan guru adalah perintah agama.

Aspek pembelajaran, power point membantu dalam memahami tentang berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Dalam power point bukan hanya penjelasan dan contoh secara tertulis yang ditampilkan, tetapi juga terdapat contoh perilaku berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru yang ditampilkan dalam sebuah video diakhir dari materi.

Pada aspek media, power point mudah digunakan karena power point 2019 cara penggunaannya sama dengan power point biasanya hanya tampilan pada power point 2019 yang berbeda dan bisa dibuat lebih menarik. Gambar dan video dalam power point **dipilih** agar menarik peserta didik untuk belajar serta sudah disesuaikan dengan materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019 mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangka Raya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Microsoft Office Power Point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru di SMP Muhammadiyah Palangka Raya dengan menggunakan model ADDIE, model ADDIE melalui 5 Tahapan.

Tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 4 tahapan karena peneliti tidak melakukan evaluasi setelah penelitian, ketika sudah dikatakan valid oleh ahli materi dan ahli media maka peneliti menggunakan media microsoft office power point 2019 untuk penelitian.

Tahapan yang digunakan peneliti yaitu: a) Analisis meliputi analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis kebutuhan b) Desain meliputi format analisis materi media pembelajaran, membuat *storyboard*, membuat RPP, dan menyusun instrumen penelitian c)

Pengembangan meliputi menyelesaikan pembuatan media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran microsoft office power point 2019 d) Implementasi meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba kelompok kecil.

2. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan microsoft office power point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru layak digunakan.

Hal ini dibuktikan dengan kelayakan pengembangan media microsoft office power point 2019 menurut: a) Validasi ahli materi menyebutkan bahwa media microsoft office power point 2019 layak karena dibuktikan dengan persentase akhir yang diperoleh 94% dengan kriteria sangat baik; b) Validasi ahli media menyebutkan bahwa media microsoft office power point 2019 layak karena dibuktikan dengan persentase akhir yang diperoleh 90% dengan kriteria sangat baik; c) Uji coba kelompok kecil media microsoft office power point 2019 dinyatakan layak karena dibuktikan dengan diperoleh dari tiga responden 84% dengan kriteria sangat baik.

Pengembangan media microsoft office power point 2019 direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media dan dapat dipergunakan di sekolah jenjang SMP.

B. Saran pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran-saran yang diberikan berkenaan dengan pengembangan media microsoft office power point 2019 di SMP Muhammadiyah Palangkaya ini terbagi dalam beberapa bagian, yaitu saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan produk lebih lanjut. Adapun paparannya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Kepada peserta didik, penulis menyarankan agar produk media microsoft office power point 2019 yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Al-Islam terutama tema Akidah Akhlaq bagi peserta didik SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Bertujuan agar peserta didik lebih memahami materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru melalui media microsoft office power point 2019 yang digunakan sebagai sarana pembelajaran peserta didik di sekolah maupun di rumah.
- b. Kepada guru dapat menggunakan media microsoft office power point 2019 pada saat memberikan arahan dan penjelasan di kelas. Bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar dan apa yang telah dipelajari di kelas manfaatnya dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sasaran Desiminasi

Guru Al-Islam khususnya tema pelajaran Akidah Akhlaq harus memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok dan menggunakan variasi yang berbeda. Dan media microsoft office power point 2019 pada materi berbuat baik, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah agar lebih efektif dan menambah semangat belajar peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penulis menyarankan agar produk pengembangan media microsoft office power point 2019 ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Al• Islam dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo persada
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia
- Daryanto dan Dwicahyono, Aris.2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Aja)*. Yogyakarta: Gava Media
Fakultas Tarbiyah Dan IlmuKeguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
2017. *Pedoman Penulisan Skripil*. Palangka Raya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hamdani Hamid.2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Jannah, Roudahtul 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah 2017. *Kurikulum Pendidikan Al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab (ISMUBA)*. Jakarta
- Mazrur. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Malang : Intimedia.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana
- Sanaky, H. A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan edisi keempat*. Jakarta: Prenadarnedia Group
- Solong, Najruddin P. *Pengembangan Materi PAI*, Yogyakarta: Teras
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Ari Kunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset
- Usman, M. Basyaruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Widyoko, Eko Putra. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Referensi Jurnal:

Herlina, 2013. *Bibilotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama

Nurhidayati, Imam Asrori, Mohammad Ahsanuddin, M. Wahib Dariyadi, 2019, *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab*, Vol.2 No.3 (3-4). Jurnal Karinov

Sumyani dan Hambali, 2019, *Aposteriori Diskursus Implementasi Kurikulum 2013 dan KTAP (Analisis Perapan Pada Lembaga Pendidikan SLTA di Lingkungan Pondok Pesantren Nurul Jadid)*, Vol.8 No 2 (101-116). Jurnal Ilmiah Kependidikan.

Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol.16 No.2 (1-18)

Referensi Artikel Ilmiah

Irfan Fakhri Mulado, 2017, *Penggunaan Media Presentasi disesuaikan dengan Prinsip Pembelajaran Multimedia (Multimedia Learning) (Studi di SMP Negeri 2 Batuwarno)*

Referensi Skripsi dan Tesis:

Hiban Najib Saputra, 2018, *Strategi Pembelajaran Al-Islam Dalam Pembentukan Karakter Kemuhammadiyah Di SD Muhammadiyah Kota Metro*

Anis Khoirunnisa, 2016, *Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Mufradat Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah Kauman Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015,*

Referensi Internet:

([https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian -interaktif/](https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-interaktif/))

(<http://support.microsoft.com/id-id/office/yang-baru-di-powerpoint-2019-untuk-windows-8355a56a-f643-42d2-8454-784fa9b3d109>)