



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 9 MALANG

Rifka Aulia¹, Ika Ratih Sulistiani², Indhra Mustofa³
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Malang

e-mail: 1auliarifka639@gmail.com, 2ika.ratih@unisma.ac.id,
3Indhra.mustofa@unisma.ac.id,

Abstract

One of the solutions that can be done is the use of interactive media in learning. This is expected to arouse the enthusiasm and learning outcomes of students. Interactive media also provides opportunities for teachers to develop learning techniques optimally. One of the schools that has implemented this is SMA Negeri 9 Malang. Based on the above background, the purpose of this study is to describe what the application of interactive power point learning media is like in shaping students' learning creativity in Islamic religious education subjects at SMA Negeri 9 Malang, which is divided into three focuses, namely planning, implementation and evaluation.

The method used in the research uses a descriptive qualitative approach with the type of case study or field research. The results of this study show that, the planning of interactive power point learning media in shaping students' learning creativity in Islamic religious education subjects at SMA Negeri 9 Malang prepared by teachers, through the teaching module, this teaching module was made with the aim of finding out what learning media is suitable for use in the theme to be explained. In the implementation of the interactive power point used here, it is an interactive power point that is interesting, practical, and efficient. This interactive power point contains several elements in the form of clickable buttons, animations, transitions, hyperlinks, quizzes, and videos. Then, the evaluation used by the teacher here is reflection when the learning material is explained and when the learning material has been explained. And the evaluation used here also uses portfolios, subjective, summative, and essay evaluations expected to encourage teachers to use more interactive learning media to create a more dynamic and creative learning environment.

Keyword: *interactive power point media, islamic religious education*

A. Pendahuluan

Pembelajaran interaktif adalah salah satu model pembelajaran yang bisa dilakukan untuk mewujudkan kelas yang menggembirakan. Tidak hanya itu, kelas yang menciptakan suasana nyaman akan menjadikan peserta didik lebih semangat

dalam pembelajaran. Sebab, selama ini pembelajaran dengan metode satu arah sudah terlalu sering digunakan, bukan hanya sekedar karena metodenya sudah tua, tapi juga mayoritas pembelajaran menggunakan model pembelajaran satu arah atau ceramah tersebut. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Pembelajaran interaktif akan membawa siswa pada belajar yang menyenangkan dan membawa pada belajar yang ideal. Menurut Sulistiani (2016) Belajar dalam idealisme merupakan kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena itu, teknologi interaktif relevan demi membentuk pribadi seutuhnya.

Teknologi media interaktif mempunyai potensi besar untuk mengubah cara belajar seseorang, menerima informasi, dan mengolah informasi. Media interaktif juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran secara optimal. Media interaktif juga diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memutuskan bagaimana dan apa yang akan digunakan untuk menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi hanya terfokus pada teks dan buku saja, sehingga tidak pasif selama proses pembelajaran media interaktif sudah semakin mudah untuk diakses, mendapatkan informasi yang dibutuhkan, dan membuat visualisasi menjadi lebih menarik. Salah satu lembaga pendidikan di Kota Malang yang menerapkan media interaktif ini adalah SMAN 9 Kota Malang. Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 9 Kota Malang merupakan lembaga Pendidikan yang memiliki salah satu orientasinya membentuk manusia yang berkarakter dan terampil, hal ini senada dengan visi sekolahnya yaitu terwujudnya insan yang religius, berkarakter unggul, berbudaya lingkungan dan berdaya saing global. Peserta didik yang berkarakter dan terampil berangkat dari pembelajaran yang menyenangkan, sehingga ruang kelas menjadi tempat yang dicintai untuk terus menggali ilmu pengetahuan.

Pembelajaran interaktif tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang. Pembelajaran tersebut memanfaatkan berbagai sumber media internet dan telah menggunakan media interaktif. Meskipun kebanyakan sekolah masih menggunakan metode konvensional. Seperti yang kita ketahui, pembelajaran pendidikan agama Islam kebanyakan menggunakan metode konvensional yaitu menerangkan dengan berceramah dan memberikan tugas saja. Pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, sehingga seringkali membuat peserta didik mengantuk dan berakibat tidak memahami materi yang di ajarkan. Sehingga, menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan. Media interaktif juga diharapkan dapat membangkitkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran pada saat ini hendaknya tidak hanya berfokus pada aspek verbal dengan sistem yang monoton dan membosankan, namun juga meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta didik melalui aspek visual yang membantu berpikir dan berimajinasi. Karena sistem pendidikan yang diberikan mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan semakin modernnya zaman dengan beragamnya peluang untuk memfasilitasi akses terhadap pengetahuan, pendidikan harus beradaptasi dengan tuntutan zaman yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan. Pendidikan merupakan pokok utama pengembangan diri manusia dan jembatan peningkatan ilmu pengetahuan. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif, hal ini mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan Agama Islam. Media pembelajaran *power point* interaktif dinilai dapat menjadi alternatif yang berguna untuk menghadapi pembelajaran yang dianggap membosankan oleh peserta didik. Karena media *power point* menyajikan informasi audio visual, peserta didik dapat langsung menyerap informasi dengan melihat, mendengar, dan bereaksi terhadap objek nyata yang ditampilkan. Presentasi *power point* menggunakan aplikasi dengan tampilan menarik berupa gambar, animasi, audio, dan video, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga kreativitas pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai serta hasil belajar peserta didik meningkat.

Seiring dengan semakin modernnya zaman dengan beragamnya peluang untuk memfasilitasi akses terhadap pengetahuan, pendidikan harus beradaptasi dengan tuntutan zaman yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan. Pendidikan merupakan pokok utama pengembangan diri manusia dan jembatan peningkatan ilmu pengetahuan. Peran metode sangat berguna dalam menyampaikan materi pendidikan. Sejalan dengan pendapat Al-Qur'an yang mengatakan bahwa manusia merupakan makhluk potensial dengan kemampuan luar biasa pada aspek jasmani, ruhani, juga akal pikiran (Musthofa, 2019). Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini akan dengan diangkat dengan judul "*Implementasi Media Pembelajaran Power point Interaktif Dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang*".

B. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, karena peneliti menganalisis dan menggambarkan penelitian secara objektif dan mendetail guna mendapatkan hasil yang akurat terkait implementasi media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang Menurut Saryono (dalam Harahap, 2020) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, mendeskripsikan, menjelaskan sifat dan karakteristik dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau diungkapkan dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2018: 213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan (triangulasi, kemudian di analisis, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kasus atau penelitian lapangan (*field study*). Oleh karena itu, sering pula disebut sebagai ‘penelitian lapangan’. Penelitian ini dilakukan untuk mempelajari secara intensif mengenai interaksi lingkungan, posisi, dan kondisi lapangan suatu penelitian (misalnya: unit sosial atau unit pendidikan). Subjek penelitian dapat berupa individu, masyarakat, atau lembaga. Faktanya subjek penelitiannya relatif kecil. Namun, fokus dan variabel yang diteliti cukup luas (Harahap, 2020). Studi kasus yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang mengharuskan peneliti untuk hadir secara langsung ditempat penelitian untuk melihat keadaan lapangan. Kemudian, mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam suatu kejadian yang dialami dalam penelitian tersebut.

Peneliti hadir langsung di lapangan pada lokasi penelitian di SMAN 9 Malang. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menjadi dua sumber, yaitu primer dan sekunder. Data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan observasi atau pengamatan langsung di lapangan. Hal ini dapat diperoleh dengan cara wawancara secara langsung kepada Kepala Sekolah/Waka Kurikulum dan Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Malang. Data sekunder pada penelitian ini berupa dokumentasi yang diperoleh ketika sedang melakukan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam dan peserta didik yang melaksanakan pembelajaran menggunakan media *power point* interaktif, kemudian juga didukung oleh literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, kemudian dilakukan reduksi data, penyajian data, terakhir melakukan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan Media Pembelajaran Power point Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik

a. Membuat Modul Ajar

Dalam perencanaan pembelajaran sebelum membuat media power point interaktif, langkah pertama yang dilakukan oleh guru ialah membuat modul ajar. Menurut Kemendikbudristek (2022) modul ajar pada Kurikulum Merdeka adalah perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Modul ajar ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada guru dalam mengembangkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta konteks lokal sekolah.

Kemudian menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) modul ajar pada Kurikulum Merdeka mencakup berbagai komponen seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, aktivitas pembelajaran, media dan sumber belajar, serta asesmen. Modul ini juga menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pengembangan kompetensi, dan penerapan pembelajaran berbasis proyek serta pendekatan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Modul ini biasanya mencakup tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode pembelajaran, serta evaluasi atau penilaian. Modul ajar bertujuan untuk memandu baik guru maupun peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar berisi berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, aktivitas, dan evaluasi, yang dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Modul ajar yang digunakan di SMA Negeri 9 Malang memuat beberapa poin yaitu, identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, model pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, dan asesmen. Langkah pertama yang perlu dipersiapkan sebelum membuat modul ajar ialah mengetahui karakteristik peserta didik untuk mempersiapkan media apa yang cocok digunakan pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan metode yang digunakan di SMA Negeri 9 Malang yaitu metode diferensiasi. Menurut Tomlinson (2017) metode diferensiasi merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengakomodasi perbedaan kebutuhan, kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Dalam metode ini, guru menyesuaikan konten, proses, produk, atau lingkungan belajar untuk memastikan setiap peserta didik dapat belajar secara efektif sesuai dengan keunikan mereka. Setelah mengetahui karakteristik peserta didik, barulah guru dapat membuat media power point interaktif yang telah disesuaikan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Afriliya (2023) bahwa sebelum membuat materi pembelajaran guru menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) terlebih dahulu, yang mana pelaksanaan dengan pemanfaatan media power point interaktif terdiri dari tiga langkah pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

b. Membuat *Power point* Interaktif

Setelah membuat modul ajar, guru dapat membuat media berupa power point interaktif. Media power point interaktif adalah sebuah presentasi yang praktis digunakan dan efisien. Serta memiliki elemen-elemen yang dapat berinteraksi dengan audiens. Elemen-elemen ini dapat berupa tombol yang bisa diklik, hyperlink, animasi, transisi, audio, video, dan kuis (Wulandari, 2022). Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, power point interaktif yang digunakan di SMA Negeri 9 Malang ialah menggunakan power point office 2019 ataupun canva, power point interaktif ini memuat beberapa elemen berupa transisi animasi, audio, kuis, dan video. Tujuannya dari menggunakan media power point interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik, memperjelas dan memperkuat pemahaman materi, serta memfasilitasi

pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, penggunaan power point interaktif dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelas, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan efektif.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Muslikah (2023) yang juga menggunakan media power point interaktif, video pembelajaran, dan canva. Namun, dalam penelitiannya pada pembentukan kreativitas belajar peserta didik memerlukan penggunaan metode pembelajaran kokurikuler berbasis project. Menurut Lickona (2014), metode kokurikuler dapat membantu peserta didik dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial melalui berbagai kegiatan yang mendukung pembelajaran akademik. Kegiatan kokurikuler dapat meliputi olahraga, seni, klub akademik, debat, dan kegiatan lain yang menambah nilai pada pembelajaran formal peserta didik. Sedangkan menurut Thomas (2015) Metode pembelajaran kokurikuler berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan kegiatan kokurikuler dengan pembelajaran berbasis proyek. Dalam metode ini, peserta didik terlibat dalam proyek-proyek praktis yang relevan dengan kurikulum mereka, yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan praktis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan teoritis dalam konteks dunia nyata.

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Power point Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik

a. Pembelajaran Menggunakan Power point Interaktif

Power point interaktif yang digunakan disini berupa power point interaktif yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar fokus dengan pembelajaran dan materi yang sedang disampaikan. Power point interaktif ini memuat beberapa elemen berupa tombol yang bisa diklik, hyperlink, animasi, transisi, audio, video, dan kuis. Pada awal pembelajaran guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang akan menampilkan video asmaul husna yang terdapat pada slide pertama yang kemudian akan dibaca bersama-sama, setelah membaca asmaul husna guru akan menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran terlebih dahulu yang terdapat pada slide berikutnya, kemudian barulah guru akan menerangkan materi pembelajaran yang telah disiapkan pada power point interaktif.

Setelah materi pembelajaran selesai diterangkan guru akan melakukan refleksi dengan kuis yang terdapat pada power point interaktif, lalu guru akan menayangkan link video yang sesuai dengan tema pembelajaran. Media power point ini telah digunakan sebelumnya pada penelitian yang dilakukan oleh Jumardi (2023) namun bukan power point interaktif, hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan microsoft office power point dapat membantu guru dan menjadikan pembelajaran lebih efisien, namun belum terstruktur, desain kurang menarik, dan tidak interaktif. Begitu juga dengan aktivitas belajar peserta didik yang masih rendah. Hal tersebut terkendala dengan keterampilan guru dalam

pemanfaatan microsoft office power point sebagai media sehingga materi pendidikan agama Islam yang disajikan kurang informatif dan tidak berdampak positif dalam konteks praktis. Lain halnya dengan penelitian ini, yang digunakan yaitu berupa power point interaktif

b. Pembelajaran Power point Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik

Pembelajaran menggunakan power point interaktif dapat membentuk kreativitas belajar peserta didik dengan menyediakan platform yang dinamis dan menarik perhatian serta membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik untuk mengeksplorasi materi pelajaran. Fitur-fitur seperti animasi, transisi, hyperlink, kuis dan video interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan power point interaktif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang menantang dan memacu imajinasi mereka. Misalnya, guru merancang tugas di mana peserta didik harus membuat presentasi mereka sendiri, menggabungkan elemen visual dan teks untuk menyampaikan ide-ide mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir dengan bebas dan kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, yang semuanya merupakan aspek penting dari kreativitas belajar.

Kemudian kreativitas belajar yang digunakan pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang yaitu guru membagikan materi yang telah disampaikan di grup whatsapp dan google slide, dengan begitu peserta didik dapat mengakses dengan bebas serta memberikan peserta didik kebebasan berkreasi terhadap power point tersebut. Google Slides adalah aplikasi presentasi berbasis web yang dikembangkan oleh google. Aplikasi ini merupakan bagian dari paket layanan Google Workspace (sebelumnya dikenal sebagai G Suite) yang menyediakan berbagai alat produktivitas online untuk kolaborasi dan pembuatan konten. Google Slides memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan berbagi presentasi secara online tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan. Google slide ini dapat diakses oleh semua orang yang memiliki link yang telah dibagikan di whatsapp grup oleh guru. Jadi guru dapat melihat kreativitas yang telah dilakukan oleh peserta didik. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2023) menyatakan bahwa menggunakan power point interaktif dapat mempengaruhi kreativitas belajar peserta didik. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Muslikah (2023) menyatakan bahwa untuk membentuk kreativitas belajar peserta didik membutuhkan metode pembelajaran kokurikuler berbasis project.

3. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Power point Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik

a. Dampak Media Power point Interaktif

Penggunaan media *power point* interaktif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki dampak yang signifikan. Pertama, media ini dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam materi agama Islam dengan penyajian yang menarik dan dinamis. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti kuis atau pertanyaan langsung dapat memperdalam pemahaman konsep-konsep agama. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan terhadap ajaran Islam, serta meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di kelas. Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat bahwa terdapat dampak bagi guru maupun peserta didik.

Dampak bagi guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif dapat mengembangkan skil bagi guru untuk lebih kreatif dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Kemudian, dampak bagi peserta didik yaitu peserta didik mengalami perubahan terkait kreativitas belajar, peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan belajar, terutama pada kurikulum merdeka. Peserta didik dapat bergurau, berinteraksi, dan bertukar pikiran secara langsung dengan guru maupun teman. Kemudian, peserta didik cenderung lebih memperhatikan ketika menggunakan media *power point* interaktif dibanding menggunakan metode konvensional yang monoton atau membosankan. Media *power point* interaktif ini membuat peserta didik berpikir kreatif dan inovatif sehingga dapat membentuk kreativitas belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Antonio (2021) bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *power point* interaktif. Selain pada Aspek kognitif penulis juga mengamati terkait perkembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Power point Interaktif

Kelebihan pembelajaran menggunakan *power point* interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam antara lain adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penggunaan media visual dan interaktif yang menarik. Hal ini dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama. Selain itu, *power point* interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan variatif, misalnya dengan menggunakan animasi, gambar, dan kuis interaktif yang dapat memperjelas konsep-konsep agama secara visual.

Kemudian kekurangan pembelajaran menggunakan *power point* interaktif bisa terletak pada ketergantungan pada teknologi yang membutuhkan koneksi internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Selain itu, terlalu banyak animasi atau fitur interaktif yang tidak relevan dapat mengganggu fokus peserta didik dan

memperlemah efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan dan penggunaan power point interaktif perlu dilakukan dengan bijak dan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta infrastruktur teknologi yang tersedia. Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, kelebihan dan kekurangan menggunakan power point interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang yaitu kelebihan pembelajaran menjadi efisien dalam penyampaian, peserta didik merasa senang dan tertarik untuk memperhatikan, juga mendekatkan dan memperkenalkan peserta didik dengan teknologi, serta membebaskan peserta didik berkreasi dalam membuat power point interaktif. Kemudian, kekurangannya jika alat yang dibutuhkan untuk membagikan materi power point rusak atau lupa membawa maka pembelajaran terhambat, serta guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam pembuatan materi menggunakan power point.

Sedangkan bagi peserta didik kelebihan menggunakan media power point interaktif ialah pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, serta peserta didik diberi kesempatan untuk berpikir kreatif, aktif, dan inovatif. Kemudian, kekurangannya adalah terkadang perangkat tidak mendukung semua fitur dan waktu yang terbatas untuk mengeksplorasi semua fitur. Sehingga menyebabkan pembelajaran terhambat. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Antonio (2021) bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *power point* interaktif. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Jumardi (2023) menyatakan bahwa kelebihan media *power point* ini dapat membantu guru dan membuat pembelajaran menjadi efisien. Namun kekurangannya pada media *power point* ini belum terstruktur, desain kurang menarik, serta memerlukan keterampilan guru untuk membuatnya.

c. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Power point Interaktif

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, evaluasi yang digunakan guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang yaitu dengan menggunakan refleksi, refleksi ini dilakukan ditengah-tengah dan akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana hasil dari materi yang telah disampaikan oleh guru, serta membuat peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif mengenai materi yang telah dijelaskan. Kemudian refleksi terkait media power point interaktif yang telah digunakan apakah menyenangkan atau tidak, menarik atau tidak. Evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 9 Malang juga menggunakan portofolio, evaluasi subjektif, sumatif, dan esai. Sehingga dari evaluasi ini dapat mengetahui bagaimana hasil pembelajaran setiap peserta didik. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Hidayat (2023) bahwa terdapat peningkatan terhadap pembentukan kreativitas belajar peserta didik dengan media power point interaktif. Hal ini diketahui dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi.

D. Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan di atas, maka penelitian ini dapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang diimplementasikan melalui membuat Modul Ajar dilakukan oleh guru, membuat modul ajar ini dilakukan setiap semester, sebelum membuatnya. *Power point* Interaktif dibuat setelah membuat modul ajar, *power point* yang digunakan disini berupa *power point* interaktif yang memuat beberapa elemen berupa transisi, tombol yang bisa diklik, hyperlink, animasi, audio, kuis dan video.
2. Pelaksanaan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang, diterapkan saat memuat asmaul husna pada *slide* pertama yang akan dibaca bersama-sama, pada *slide* berikutnya menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi tersebut, kemudian menerangkan materi inti dari tema pembelajaran, serta kuis dan video pembelajaran yang ditampilkan dengan menarik menggunakan *power point* interaktif. Setelah itu, pembelajaran *power point* dengan tampilan menarik dan interaktif yang dapat memikat peserta didik. Peserta didik dibebaskan untuk berpikir kreatif, setelah memaparkan materi menggunakan *power point*, materi akan dibagikan oleh guru di *whatsapp* grup dan *google slide*, sehingga peserta didik dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun, serta peserta didik dapat mengedit *power point* menjadi lebih interaktif dan sesuai yang diinginkan.
3. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang. Dampak Media *Power point* Interaktif disini menunjukkan bahwa penggunaan *power point* interaktif juga memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik. Peserta didik lebih memperhatikan pelajaran dan aktif berinteraksi, berpikir kreatif, serta inovatif.
4. Kelebihan Media Pembelajaran *power point* interaktif ialah meningkatkannya keterlibatan peserta didik melalui penggunaan media visual dan interaktif. Selain itu, *power point* interaktif memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan variatif, misalnya dengan menggunakan animasi, gambar, dan kuis interaktif yang dapat memperjelas konsep-konsep agama secara visual. Sedangkan kekurangannya terletak pada ketergantungan pada teknologi yang membutuhkan koneksi internet yang stabil dan perangkat yang memadai. Selain itu, terlalu banyak animasi atau fitur interaktif yang tidak relevan dapat mengganggu fokus peserta didik dan memperlemah efektivitas pembelajaran. Dalam Evaluasinya, guru menggunakan refleksi saat dilaksanakan pembelajaran

dan setelah pembelajaran. Kemudian untuk mengetahui hasil pembelajaran guru menggunakan evaluasi berupa portofolio, evaluasi subjektif, sumatif, dan essay.

Daftar Rujukan

- Antonio, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif. Jakarta: Erlangga.
- Hidayat, M. (2020). Pengaruh Penerapan Strategi Inkuiri Dan Penggunaan Media Power Point Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Swasta Se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru
- Jumardi. (2023). Pemanfaatan *Microsoft Office Power Point* Pada Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis.
- Lickona, T. (2014). Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues. Touchstone.
- Muslikah, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Membentuk Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMPN 281 Jakarta. (Doctoral dissertation, UNUSIA).
- Musthofa, I. (2019). *Modernisasi Pendidikan Islam Pesantren Dalam Tinjauan Filosofis Metodologis*. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i2.163>
- Sugiyono, (2019). Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif R & D. cetakan ke 1 Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd Dinoyo 1 Malang*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:171531528>
- Thomas, J. W. (2015). A Review of Research on Project-Based Learning. California: Buck Institute for Education. Artikel ini menyajikan tinjauan literatur yang komprehensif mengenai pembelajaran berbasis proyek, termasuk integrasinya dengan kegiatan kokurikuler.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(2), 26-32.