

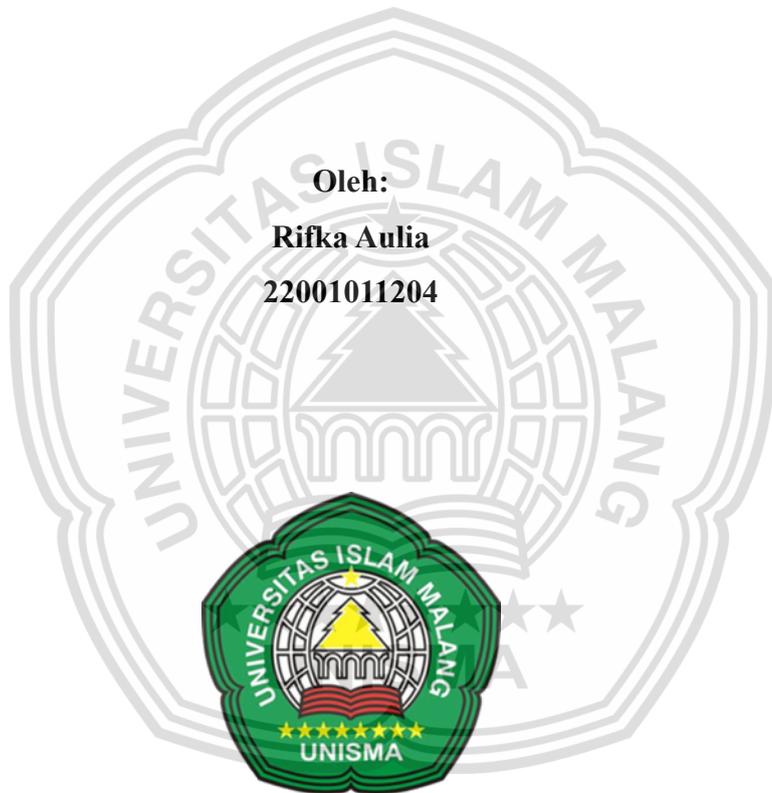
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
INTERAKTIF DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI SMA NEGERI 9 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Rifka Aulia

22001011204



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

2024



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

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

Rifka Aulia

NPM. 22001011204

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2024

ABSTRAK

Aulia, Rifka, 2024. *Implementasi Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 9 Malang*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Indhra Musthofa, M.Pd.I

Kata Kunci: Implementasi, Media *Power Point* Interaktif, Pendidikan Agama Islam

Metode konvensional yang kebanyakan sering diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam menjadikan pembelajaran ini sering dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, yang menerangkan melalui berceramah dan memberikan tugas saja, pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, sehingga seringkali membuat peserta didik tidak fokus dan berakibat tidak memahami materi yang di ajarkan. Sehingga, menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini di latar belakang oleh kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan seperti apa penerapan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang, yang dibagi menjadi tiga fokus, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus atau penelitian lapangan. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan, reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, perencanaan media pembelajaran *power point* interaktif di SMA Negeri 9 Malang yang dipersiapkan oleh guru, melalui modul ajar dengan tujuan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang cocok digunakan pada tema yang akan di terangkan. Pada pelaksanaan *power point* interaktif yang digunakan disini yaitu *power point* interaktif yang menarik, praktis, dan efisien. *Power point* interaktif ini memuat beberapa elemen-elemen berupa tombol yang bisa diklik, animasi, transisi, hyperlink, kuis, dan video. Dengan tujuan dapat menarik peserta didik sehingga dapat fokus pada pembelajaran. Kemudian, evaluasi yang digunakan oleh guru disini yaitu refleksi pada saat diterangkan materi pembelajaran dan ketika materi pembelajaran telah selesai dijelaskan. Dan evaluasi yang digunakan disini juga menggunakan portofolio, evaluasi subjektif, sumatif, dan esai. Sehingga dari evaluasi ini dapat mengetahui evaluasi terhadap setiap individu peserta didik.

ABSTRACT

Aulia, Rifka, 2024. *Implementasi Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 9 Malang*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Indhra Musthofa, M.Pd.I

Keyword: Implementation, Interactive Power point Media, Islamic Religious Education

The conventional methods frequently applied in Islamic religious education often result in this subject being perceived as dull, characterized by lecturing and assigning tasks only. The learning process tends to be monotonous and tedious, causing students to lose focus and fail to grasp the material being taught. Consequently, the learning outcomes do not meet expectations. This study is motivated by the need for innovative and engaging instructional media to enhance students' creativity.

Based on the above background, the aim of this research is to describe the implementation of interactive PowerPoint as a teaching medium in fostering students' learning creativity in Islamic religious education at SMA Negeri 9 Malang. The research focuses on three aspects: planning, implementation, and evaluation. This research employs a descriptive qualitative approach using case study or field research methods. The data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis is conducted through several stages: collection, reduction, presentation, and conclusion drawing.

The results of this study indicate that the planning of interactive power point as a teaching medium at SMA Negeri 9 Malang is prepared by teachers through teaching modules to determine the appropriate instructional media for the topic to be explained. The implementation of interactive PowerPoint here involves the use of engaging, practical, and efficient presentations, which include clickable buttons, animations, transitions, hyperlinks, quizzes, and videos. The aim is to attract students' attention and help them focus on the lesson. The evaluation conducted by teachers includes reflection during the explanation of the lesson and after the lesson is completed. The evaluation methods also include portfolios, subjective evaluations, summative assessments, and essays. These evaluations help assess the learning outcomes of each individual student.

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

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 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.

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.

Pembelajaran interaktif tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 9 Malang. Pembelajaran tersebut memanfaatkan berbagai sumber media internet dan telah menggunakan media interaktif. Meskipun kebanyakan sekolah masih menggunakan metode konvensional. Pada dasarnya, metode ceramah dan buku paket merupakan unsur utama dalam proses pembelajaran, namun agar pembelajaran lebih beragam perlu dipadukan dengan media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Di era modern saat ini internet diperlukan untuk menunjang keperluan pendidikan seperti sistem manajemen pembelajaran, raport digital, e-library, majalah online dan media interaktif lainnya. Tentu membutuhkan jaringan internet yang stabil agar layanan tetap terjamin. Oleh karena itu, SMA Negeri 9 Malang menyediakan wifi di setiap kelas agar kebutuhan internet terpenuhi dan memberikan kelancaran pada proses pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui, pembelajaran pendidikan agama Islam kebanyakan menggunakan metode konvensional yaitu hanya menerangkan dengan berceramah, memberikan tugas, dan berpedoman dengan buku. 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 (Fahrudin dkk, 2021). Media interaktif juga diharapkan dapat membangkitkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri Malang memanfaatkan beragam media interaktif dan didukung layanan internet yang memadai. Penggunaan media interaktif seperti pemutar audio, komputer untuk pembelajaran, proyektor, dan media *power point*, dapat menarik, membangkitkan minat belajar peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi, sehingga dapat menambah pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Serta mengembangkan peserta didik menjadi generasi unggul yang dinamis sejalan dengan perkembangan saat ini (Wahab dkk, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan guru dalam memberikan bahan pembelajaran kepada peserta didik dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui media interaktif pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah unsur penting dalam proses pembelajaran, demikian juga dalam pembelajaran interaktif, media yang

digunakan sangat berpengaruh terhadap model pembelajaran ini. Sebagaimana pendapat Mudyahardjo (2014) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk membentuk kreativitas peserta didik sehingga efektivitas dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

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.

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.

Pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang menghadapi tantangan dalam memotivasi peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam belajar. Metode konvensional seperti ceramah sering kali kurang mampu menarik minat peserta didik dan tidak sepenuhnya mendukung pengembangan kreativitas mereka. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran *power point* interaktif diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk masalah tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian 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. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang?
3. Bagaimana evaluasi penerapan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan terhadap:

1. Perencanaan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang.
2. Pelaksanaan media pembelajaran *power point* interaktif dalam membentuk kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang.
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.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat dari penelitian ini jika ditinjau dari teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan dan mengembangkan wawasan keilmuan serta mendukung teori yang ada terkait implementasi media *power point* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pembelajaran agar menjadi guru Pendidikan Agama Islam yang kreatif dalam mengajarkan materi dan menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia dengan baik.

b. Bagi Sekolah

Sebagai informasi mengenai media pembelajaran berupa *power point* interaktif yang akan menyenangkan bagi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi dan media pembelajaran, agar guru dapat membangun aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil dan kualitas belajar peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

Untuk memotivasi dan menambah wawasan lebih luas peserta didik terkait dengan implementasi media *power point* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran *Power point* Interaktif

Power point interaktif merupakan media pembelajaran berupa *power point* interaktif dengan slide presentasi interaktif dengan elemen-elemen yang dapat berinteraksi dengan audiens. Elemen-elemen ini dapat berupa tombol yang bisa diklik, *hyperlink*, animasi, transisi, audio, video, dan kuis.

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan proses pembelajaran dengan menciptakan ide-ide baru yang muncul ketika menggunakan media *power point* interaktif dengan media tes berupa portofolio yang mana membuat peserta didik belajar dan mendengarkan materi yang diterangkan.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh peserta didik, materi pelajaran pendidikan agama Islam yang bukan hanya mengajarkan teori tentang agama melainkan juga menekankan pada pembentukan karakter religius sehingga dapat membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari fokus penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Malang terkait Implementasi Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh 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.
 - a. Membuat Modul Ajar dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 9 Malang pada saat sebelum melaksanakan pembelajaran. Membuat modul ajar ini dilakukan setiap semester, kemudian sebelum membuatnya guru melakukan pengamatan untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan oleh peserta didik.
 - b. Membuat *Power Point* Interaktif di SMA Negeri 9 Malang dilakukan ketika telah 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.
 - a. Pembelajaran Menggunakan *Power Point* Interaktif disini 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.
 - b. Pembelajaran Menggunakan *Power Point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik yang dimaksud ialah 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.
 - a. Dampak Media *Power point* Interaktif disini menunjukkan bahwa penggunaan *power point* interaktif juga memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik. Guru menjadi lebih kreatif dan terampil

dalam memanfaatkan teknologi, sementara peserta didik mengalami peningkatan kreativitas belajar dan keterampilan belajar, khususnya dalam kurikulum merdeka. Peserta didik lebih memperhatikan pelajaran dan aktif berinteraksi, berpikir kreatif, serta inovatif.

- b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Power point* Interaktif, kelebihanannya ialah meningkatkan 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.

Kemudian kekurangan pembelajaran menggunakan *power point* interaktif 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.

- c. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif dalam Membentuk Kreativitas Belajar Peserta Didik disini menggunakan refleksi saat dilaksanakan pembelajaran dan setelah pembelajaran. Kemudian untuk mengetahui hasil pembelajaran guru menggunakan evaluasi berupa portofolio, evaluasi subjektif, sumatif, dan essay.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dalam kesempatan ini peneliti akan menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah

- a. Mendorong dan memfasilitasi pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Guru

- a. Guru diharapkan terus berinovasi dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif, memanfaatkan berbagai fitur *power point* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.
- b. Guru perlu melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan *power point* interaktif dalam pembelajaran untuk menyesuaikan dan meningkatkan metode pengajaran.

3. Peserta Didik

- a. Peserta didik diharapkan untuk aktif terlibat dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara maksimal untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman.
- b. Peserta didik sebaiknya memberikan umpan balik kepada guru mengenai pengalaman mereka dengan penggunaan *power point* interaktif untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran



University of Islam Malang
REPOSITORY



© Hak Cipta Milik UNISMA

repository.unisma.ac.id

DAFTAR RUJUKAN

- Afriliya, Windy Tri (2023) Pemanfaatan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 7 Jember.
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.
- Ananda, Rusydi dan Abdillah. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. Medan: Penerbit LPPPI.
- Anggelia, D., Puspitasari, I., & Arifin, S. (2022). Penerapan Model Project-based Learning ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 398-408.
- 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)*.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98–106.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. *Hikmah*, 18(1), 64-80.
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540-55.

- Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.
- 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 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ilyasir, F. (2017). Pengembangan Pendidikan Islam Integratif di Indonesia; Kajian Filosofis dan Metode Implementasi. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 36± 47.
- Ishak, I. (2021). Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 167-178.
- Jefri. (2017) Komunikasi Interpersonal Pimpinan dengan Karyawan PT. Dharma Pratama Sejati Desa Balao Pungut Kabupaten Bengkalis. Other thesis, Universitas Islam Riau.
- Jumardi. (2023). Pemanfaatan *Microsoft Office Power Point* Pada Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 1 Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Diakses dari: Kemendikbudristek
- Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia NO. 183 Tahun 2019.
- Lickona, T. (2014). *Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. Touchstone.
- Masnona, (2017) Kreatifitas guru pai dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di Sd N 49 Karang Anyar Gedong Tataan. Masters thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Mudyahardjo, R. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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).
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. Sage Publications.
- Rusilawati, (2018) Hubungan Sekolah dan Keluarga pada Masyarakat Minoritas Muslim dalam Menunjang Pendidikan Agama Islam di Kecamatan Banama Tingan Kabupaten Pulang Pisau (Studi pada SMAN 1, SMAN 2 dan SMKN Banama Tingang). Tesis, Pascasarjana.

- Rusmono. (2014). Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Safrudin, S., Zakir, S., & Ikhsan, I. (2023). Implementasi Pembelajaran PAI di SMPIT Cahaya Hati Bukittinggi dengan Bantuan PPT dan Vidio Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(11), 465-471.
- Saputra, R. P. Konsep pendidikan islam menurut prof. Dr. Abuddin nata, ma (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019), Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D. cetakan ke 1 Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherawati, N., Makmuri, M., & Widiatsih, A. (2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa di smp negeri 2 ambulu. *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), 40-50.
- Sumiharsono, Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. 2018. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Suprihatiningrum, J. (2014). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Afandi.
- Suprihatiningrum, J. (2016). Media Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- 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.
- Tomlinson, C. A. (2017). The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners, 2nd Edition. ASCD.
- Umah, Yuli Farichatul (2022) Kreativitas guru pendidikan agama Islam dalam menggunakan media pembelajaran di SMPN 2 Tanjunganom Nganjuk. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.

- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, E., & Fitriana, F. (2021). Implementasi model pembelajaran project based learning (pjb1) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam SMP Negeri 7 Kota Tangerang. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 3(1).
- Wijaya, W. P., & Sakti, H. G. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *TEACHING AND LEARNING JOURNAL OF MANDALIKA (TEACHER)* e-ISSN 2721-9666, 2(1), 1-10.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.
- Zulvawati, A., Isnaini, M., & Imtihana, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 4 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(1), 62-67.

