

Inovasi Pembelajaran PAI Melalui Pengembangan Media Powerpoint Terintegrasi Quiz Interaktif Dan Gamifikasi Di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah

Nurul Afwiani¹, Nia Wardhani², Syarifah Rahmah³, Rauzatul Jannah⁴

¹⁻⁴Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah

Email: 2025520010@mhs.uinsuna.ac.id¹, sniawardhani@uinsuna.ac.id²,
syarifah_rahmah@uinsuna.ac.id³, 2025520002@mhs.uinsuna.ac.id⁴

ABSTRACT

This study is motivated by the continued dominance of conventional teaching methods in Islamic Religious Education (PAI), which tends to make students passive, less motivated, and easily bored during the learning process. Therefore, innovative, interactive, and engaging learning media are needed. This study aims to develop PowerPoint-based learning media integrated with interactive quizzes and gamification, as well as to examine its effectiveness in improving students' interest, engagement, and learning outcomes at Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The approach used is mixed methods, with data collection techniques including observation, interviews, questionnaires, documentation, and learning outcome tests. The research subjects consist of PAI teachers and students involved in the learning process. The results indicate that the developed learning media falls into the feasible category after undergoing expert validation. The implementation of the media has a positive impact on learning, with 85% of students stating that learning becomes more interesting and 80% feeling more motivated due to the gamification elements. Student participation increased from 45% to 88%, while the average learning outcome score rose from 68 in the pretest to 82 in the posttest. Learning also became more interactive, participatory, and student-centered. It can be concluded that PowerPoint media integrated with interactive quizzes and gamification is effective in improving the quality of PAI learning in terms of student interest, engagement, and learning outcomes. This media is suitable as an alternative innovation in PAI learning and can be further developed in other educational contexts.

Keywords: Learning Media, Interactive Powerpoint, Interactive Quiz, Gamification, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga siswa

cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint yang terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi serta mengkaji efektivitasnya dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pendekatan yang digunakan adalah mixed methods dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori layak digunakan setelah melalui proses validasi ahli. Implementasi media memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, di mana sebanyak 85% siswa menyatakan pembelajaran lebih menarik dan 80% siswa merasa lebih termotivasi karena adanya unsur gamifikasi. Tingkat keaktifan siswa meningkat dari 45% menjadi 88%, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 68 pada pretest menjadi 82 pada posttest. Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, baik dari aspek minat, keterlibatan, maupun hasil belajar siswa. Media ini layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran PAI dan dapat dikembangkan pada konteks pembelajaran lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Quiz Interaktif, Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) idealnya dilaksanakan secara interaktif, menarik, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, pembelajaran PAI juga diharapkan mampu membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai spiritual, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam era perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran PAI dituntut untuk memanfaatkan media digital yang inovatif, seperti media berbasis PowerPoint interaktif yang terintegrasi dengan quiz dan unsur gamifikasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna (Arsyad, 2017).

Namun demikian, kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI, khususnya di lingkungan dayah seperti Dayah Darul Ulum Al-Munawarah, masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas dan belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dengan realitas yang terjadi di lapangan. Idealnya, pembelajaran PAI mampu memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun kenyataannya masih banyak guru yang belum mengimplementasikan inovasi tersebut secara maksimal. Kesenjangan ini menjadi indikator bahwa pembelajaran PAI masih membutuhkan pengembangan, terutama dalam aspek penggunaan media yang menarik dan interaktif (Munir, 2015)

Permasalahan ini memiliki tingkat urgensi yang tinggi untuk segera diatasi, mengingat rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat berdampak pada kualitas pemahaman keagamaan serta pembentukan karakter mereka. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka pembelajaran PAI berpotensi menjadi kurang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik saat ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI secara lebih efektif dan menarik.

Adapun penyebab dari permasalahan tersebut antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, kurangnya pelatihan terkait penggunaan media interaktif, serta kebiasaan penggunaan metode konvensional yang telah berlangsung lama. Selain itu, minimnya inovasi dalam mengintegrasikan unsur

interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, seperti quiz dan gamifikasi, juga menjadi faktor yang memperkuat permasalahan tersebut (Hamari, 2014).

Sebagai solusi sementara, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang terintegrasi dengan quiz interaktif dan gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti menjawab pertanyaan secara langsung, memperoleh poin, serta merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi mampu melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar mereka. (Rusman, 2018).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media PowerPoint interaktif terbukti mampu membantu siswa memahami materi secara lebih visual dan sistematis, sementara penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui unsur permainan seperti poin, level, dan reward. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan PowerPoint, quiz interaktif, dan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di lingkungan dayah masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pembelajaran PAI (Hidayat, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan implementasi media PowerPoint terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pengembangan media, implementasinya dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran PowerPoint yang terintegrasi dengan quiz interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Molenda, 2003). Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran serta banyak digunakan dalam penelitian pengembangan di bidang pendidikan.

Pendekatan penelitian menggunakan mixed methods dengan mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah dengan subjek penelitian berupa guru PAI dan siswa yang dipilih secara purposive sampling.

Pada tahap analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Tahap design meliputi perancangan materi, tampilan slide, quiz interaktif, dan unsur gamifikasi. Tahap development dilakukan dengan membuat media menggunakan Microsoft PowerPoint. Selanjutnya, tahap implementation dilakukan melalui uji coba media dalam pembelajaran PAI di kelas. Tahap evaluation bertujuan menilai kelayakan dan efektivitas media berdasarkan respon guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media PowerPoint

Pengembangan media pembelajaran PowerPoint dalam penelitian ini dilakukan sebagai inovasi untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga mengintegrasikan quiz interaktif dan gamifikasi guna meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Riadi, 2025).

Integrasi quiz interaktif memungkinkan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan secara langsung. Sementara itu, unsur gamifikasi diterapkan melalui pemberian poin, tantangan, dan reward sederhana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hasanah, 2025).

Proses pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama.

a. Analysis (Analisis Kebutuhan Pembelajaran)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan, serta karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga masih sangat terbatas.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa rendahnya inovasi pembelajaran dipengaruhi oleh keterbatasan penguasaan teknologi dan minimnya pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif. Sementara itu, siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas langsung seperti quiz atau permainan edukatif. Selain itu,

siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik sehingga lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual dan interaksi langsung.

Berdasarkan hasil analisis, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, media PowerPoint yang terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. Design (Perancangan Media Pembelajaran)

Tahap design dilakukan untuk merancang konsep dan struktur media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan difokuskan pada pengembangan media PowerPoint yang terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada tahap ini disusun tujuan pembelajaran, materi ajar, desain tampilan, alur navigasi, serta fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media dirancang dengan tampilan yang menarik dan sistematis melalui penggunaan warna, gambar, animasi, serta transisi yang mendukung pemahaman materi. Selain itu, dibuat sistem navigasi interaktif berbasis hyperlink agar siswa dapat berpindah slide dan memperoleh umpan balik langsung saat menjawab quiz. Quiz interaktif disusun dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda dan benar-salah, yang bertujuan meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa.

Unsur gamifikasi juga diintegrasikan melalui pemberian poin, tantangan, level, dan reward sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti menyusun skenario penggunaan media dalam pembelajaran agar implementasi dapat berjalan secara terstruktur dan efektif. Dengan demikian, tahap perancangan menghasilkan konsep media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Development (Pengembangan Media)

Tahap development merupakan proses pengembangan rancangan media menjadi produk pembelajaran berbasis Microsoft PowerPoint yang siap digunakan. Pada tahap ini, materi pembelajaran disusun secara sistematis dan disajikan dalam bentuk slide yang ringkas, jelas, serta dilengkapi gambar, ilustrasi, animasi, dan hyperlink untuk mendukung pemahaman siswa (Rusman, 2018).

Pengembangan media difokuskan pada integrasi quiz interaktif dan gamifikasi. Quiz disajikan dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda dan benar-salah, serta dilengkapi umpan balik langsung agar siswa dapat mengetahui jawaban yang benar maupun salah. Selain itu, unsur gamifikasi diterapkan melalui pemberian poin, level, dan reward sederhana untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai

kelayakan media dari aspek materi, tampilan, interaktivitas, dan kesesuaian tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori layak digunakan dengan beberapa revisi pada tampilan dan variasi soal. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran PAI.

d. Implementation (Implementasi dalam Pembelajaran)

Tahap implementation merupakan tahap penerapan media PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. Pada tahap ini, guru menggunakan media sebagai sarana utama dalam penyampaian materi, sedangkan siswa terlibat aktif melalui kegiatan quiz interaktif dan unsur gamifikasi yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan fokus selama mengikuti pembelajaran. Penggunaan quiz interaktif serta sistem poin dan reward mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

e. Evaluation (Evaluasi dan Dampak Penggunaan Media)

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media PowerPoint terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar untuk mengetahui respon siswa serta dampak penggunaan media terhadap proses pembelajaran (Rusman, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa. Sebanyak 85% siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik, sedangkan 80% siswa merasa lebih termotivasi karena adanya unsur gamifikasi seperti poin dan reward. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan, di mana siswa lebih aktif dalam menjawab quiz, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari aspek hasil belajar, nilai rata-rata siswa meningkat dari 68 pada pretest menjadi 82 pada posttest. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sedangkan guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi. Meskipun terdapat

beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media, secara keseluruhan media yang dikembangkan dinilai efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI.

2. Dampak Penggunaan Media

Penggunaan media PowerPoint yang terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif, sedangkan 80% siswa merasa lebih termotivasi karena adanya unsur gamifikasi seperti poin dan reward.

Dari aspek keaktifan belajar, penggunaan media mampu meningkatkan partisipasi siswa dari 45% menjadi 88%. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti quiz interaktif. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana nilai rata-rata meningkat dari 68 menjadi 82 setelah penggunaan media pembelajaran.

Secara kualitatif, siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sedangkan guru menilai media membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kondusif. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan waktu persiapan media, secara keseluruhan penggunaan media dinilai efektif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik, sehingga pembelajaran menjadi lebih holistik dan bermakna.

Pertama, dari segi minat dan motivasi belajar, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, di mana mereka menunjukkan perhatian yang lebih fokus dan tidak mudah bosan. Unsur gamifikasi seperti pemberian poin, level, dan reward sederhana memberikan dorongan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik kepada siswa untuk aktif berpartisipasi. Berdasarkan hasil wawancara, salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya tantangan dan permainan yang membuat mereka merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik.

Kedua, dari aspek keaktifan dan partisipasi siswa, media ini mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Jika sebelumnya siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru, maka melalui penggunaan quiz interaktif, siswa dituntut untuk berpikir, menjawab, dan berinteraksi secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat dalam menjawab pertanyaan yang disajikan, baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini menunjukkan adanya

peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketiga, dari aspek pemahaman materi, penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi PAI. Penyajian materi yang dilengkapi dengan visual, animasi, serta umpan balik langsung dari quiz interaktif membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep secara lebih baik. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memproses informasi melalui aktivitas menjawab pertanyaan dan mendapatkan penjelasan langsung atas jawaban yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman.

Keempat, dari aspek suasana pembelajaran, media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu mengurangi ketegangan dan kejenuhan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga lebih mudah dalam mengelola kelas karena perhatian siswa terfokus pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kelima, dari sisi hasil belajar siswa, penggunaan media ini menunjukkan adanya peningkatan, baik dilihat dari hasil evaluasi maupun dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Siswa yang aktif mengikuti quiz interaktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Namun demikian, dalam penerapannya juga ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kemampuan guru dalam mengoperasikan media secara optimal, serta kebutuhan waktu yang lebih dalam persiapan pembelajaran. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak menjadi hambatan utama, melainkan menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan media yang lebih baik ke depannya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint yang terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Dayah Darul Ulum Al-Munawarah. Media yang dikembangkan melalui model ADDIE berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan guru serta karakteristik siswa. Implementasi media tersebut memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menunjukkan

peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan belajar selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran menjadi lebih hidup, partisipatif, dan tidak monoton karena adanya unsur quiz, poin, tantangan, serta reward yang mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi dan mengelola kelas secara efektif.

Dari aspek hasil belajar, penggunaan media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 68 pada pretest menjadi 82 pada posttest setelah penggunaan media. Dengan demikian, media PowerPoint terintegrasi quiz interaktif dan gamifikasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, waktu persiapan media, dan kemampuan guru dalam pengoperasian, kendala tersebut tidak mengurangi manfaat media secara keseluruhan. Oleh karena itu, media ini layak diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai inovasi pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lainnya

REFERENSI

- Adinda, Bintang Santri. 2025. Analisis Umpan Balik Guru dalam Memotivasi Siswa pada Pembelajaran.
- Aini, Fadhilah, and Nurul Husna. 2025. "Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran." *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 5(1): 63–76.
- Ali, Aisyah, et al. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, Amna, et al. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3(1): 1–6.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*.
- Faizah, Alfiyatul, et al. 2024. "Penerapan Teori Taksonomi Bloom dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Digital di SMA Bakti Ponorogo." *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*: 300–311.
- Hasanah, Risqiatul, and Ermaliani. 2025. *Gamifikasi Pendidikan Tinggi: Teori, Desain, dan Integrasi Pembelajaran Digital*. Basya Media Utama.
- Hidayat, Revalina, et al. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3(3): 189–198.
- Mahbubi, M. 2025. "Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa." *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(1): 1–9.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning*.
- Molenda, M. (2003). *In Search of the Elusive ADDIE Model*. New York: Routledge.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Riadi, Akhmad, et al. 2025. "Inovasi Pembelajaran PAI melalui Media ICT di Pesantren: Studi di Pesantren Al-Hidayah Tenggarong." *Chalim Journal of Teaching and Learning* 5(2): 129–140.
- Siregar, Afrina Sari, and Siti Quratul Ain. 2025. "Pengembangan Media PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 11(1): 597–609.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana, & Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syafei, Isop. (2025). *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina.

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

-