

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan kesadaran dan tujuan untuk meningkatkan kualitas individu. Sebagai aktivitas yang memiliki tujuan yang jelas, pendidikan berlangsung dalam suatu proses yang berkelanjutan di berbagai jenis dan tingkat pendidikan. Fenomena pendidikan sebagai bagian dari budaya masyarakat telah berkembang tidak hanya di dalam keluarga, tetapi juga di sekolah dan lingkungan sosial. Dalam pelaksanaan pendidikan, pembelajaran menjadi elemen yang tak terpisahkan, seperti yang diatur dalam UU No. 20/2003 Bab I Pasal 20, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Dalam konteks ini, manajemen pembelajaran sangat diperlukan oleh semua pihak yang terlibat untuk mendukung kelancaran proses belajar.¹

Proses belajar mengajar melibatkan interaksi antara berbagai elemen pendidikan yang dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: guru, materi pelajaran, dan peserta didik. Dengan demikian, untuk mencapai

¹ Atikah Wulandari, dkk. “*Penerapan media pembelajaran interaktif dalam medorong motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 7A SMP Ar-Raudloh karangtanjung alian Kebumen*”. Vol.7 No.3, 2024, h.353

pembelajaran yang efektif, diperlukan manajemen yang baik. Dalam hal ini, setiap guru berperan dalam aspek manajemen, termasuk dalam hal inovasi dan pengaturan kesempatan belajar bagi peserta didik. Ada lima faktor penting dalam aktivitas mengajar yang berpengaruh dalam pendidikan, yaitu tujuan, materi, metode, media, dan penilaian. Kelima elemen ini saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Pemilihan metode pengajaran tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang digunakan, tanpa mengabaikan tiga aspek penting lainnya: tujuan, materi, dan penilaian. Oleh karena itu, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang juga dapat memengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.¹

Belajar merupakan suatu proses yang mendukung peserta didik untuk memperoleh pemahaman dengan baik. Pembelajaran yang efektif akan menghasilkan pencapaian tujuan yang diinginkan. Proses ini akan berjalan dengan optimal jika didukung oleh minat peserta didik dan kreativitas guru. Seorang guru yang kreatif akan berupaya menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pengajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran dapat membantu guru

¹ Atikah Wulandari, dkk. “*Penerapan media pembelajaran interaktif dalam medorong motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam kelas 7A SMP Ar-Raudloh karangtanjung alian Kebumen*”. Vol.7 No.3, 2024, h.352-358

dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang krusial dalam proses belajar mengajar, membantu peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan. Saat ini, peserta didik tumbuh dalam era digital yang mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari mereka. Penerapan teknologi telah merambah ke dunia pendidikan, di mana peserta didik diperkenalkan dengan perangkat seperti komputer selama proses pembelajaran. Teknologi ini tidak hanya diperkenalkan, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan dasar di bidang teknologi.

Menguasai media pembelajaran merupakan aspek penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan termasuk dalam kompetensi pedagogik. Kemampuan ini mencakup pengelolaan pembelajaran, evaluasi, dan pengembangan peserta didik. Perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pengajaran, serta rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, lengkap dengan instrumen penilaian.

Seorang guru yang inovatif akan berusaha untuk menghindari kebosanan dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media ini memungkinkan penggabungan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan video, yang dapat meningkatkan

partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Menurut Wijanarko, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.²

Pendidikan Agama Islam sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena peserta didik kurang memahami pentingnya peran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi peserta didik. Dalam suasana yang mendukung, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan sikap mereka terhadap Pendidikan Agama Islam, dan pada akhirnya, meningkatkan hasil belajar mereka.³

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam seharusnya dirancang oleh guru sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan, serta menanamkan nilai-nilai moral, pengetahuan tentang ajaran Islam, dan kebiasaan beramal serta beribadah. Oleh karena itu, tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk individu yang memiliki iman yang kuat, akhlak yang baik, dan mampu menerapkan ajaran Islam dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Dalam observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas

² Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hal. 15

³ Lasut, L.D, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Power Point dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". (Edukatif: jurnal ilmu pendidikan, 2022) hal.501

VIII SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung. Pertama, saat guru menyampaikan materi, terlihat bahwa banyak peserta didik tidak memperhatikan, beberapa di antaranya tampak melamun, berbicara dengan teman, mengganggu teman yang sedang fokus, bahkan ada yang tertidur. Ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, metode pengajaran yang diterapkan oleh guru tidak cukup mendorong partisipasi aktif dan interaktif dari peserta didik selama proses belajar. Ketiga, hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih belum memuaskan. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk memperbaiki metode pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah yang ada, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif. Penggunaan media yang tepat dan efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Selain itu, guru juga harus memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran, bukan hanya sekadar menggunakan media yang ada.

Pembelajaran interaktif merupakan kombinasi dari berbagai jenis media, seperti gambar, video, dan audio, yang disatukan dalam satu kesatuan. Media ini memudahkan guru dalam menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami oleh peserta didik, serta mampu menarik perhatian mereka selama proses belajar. Dengan demikian, pembelajaran

interaktif sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengalaman belajar di kelas, baik bagi guru maupun peserta didik.⁴

Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran, mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik, mirip dengan situasi kehidupan nyata di sekitar mereka. Hal ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk mendorong peserta didik memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan oleh guru.⁵

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media interaktif dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang

⁴ ALI, Aisyah, et al. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), hal. 135

⁵ Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam*. (Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 2022) 6(2), 202.

menyenangkan, efektif, dan efisien. Media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan sekolah. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mendalami ajaran Islam dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat berkontribusi pada pengembangan keimanan dan ketaqwaan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media untuk mendukung kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran dapat dimaksimalkan. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi rasa bosan yang sering muncul saat belajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penggunaan media berbasis teknologi sudah menjadi hal yang umum, terutama dalam mempelajari berbagai konsep ajaran Islam. Terdapat beberapa program komputer yang telah dikembangkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satunya adalah Microsoft *PowerPoint*.

Microsoft *PowerPoint* adalah aplikasi yang dirancang oleh Microsoft yang memungkinkan pengguna untuk membuat media pembelajaran interaktif.⁷ Contohnya, aplikasi ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam, yang tentunya dapat

⁶ Mutmainnah. “*Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar*”. (*Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2018) hal.112

⁷ Akbar, S. “*Instrumen Perangkat Pembelajaran*”, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017)

meningkatkan efisiensi waktu dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, Microsoft *PowerPoint* juga dapat digunakan untuk mengembangkan permainan interaktif sebagai media belajar, yang dapat merepresentasikan materi ajar dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran seperti *PowerPoint* sudah menjadi hal yang umum bagi peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama hingga mahasiswa. Namun, dalam praktiknya, masih banyak peserta didik di Sekolah Menengah Pertama yang lebih memilih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku, dan jarang memanfaatkan *PowerPoint*. Padahal, jika digunakan secara optimal, media ini dapat menarik minat peserta didik lebih besar.

PowerPoint dapat dikembangkan menjadi pembelajaran interaktif yang tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan adanya Kurikulum Merdeka saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan bagi guru dan peserta didik, karena kurikulum ini menekankan pentingnya interaksi dan praktik langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan *PowerPoint* dan media interaktif lainnya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sangat sesuai dengan pendekatan teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Jean Piaget, proses pembelajaran terjadi ketika individu mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, sehingga membentuk pemahaman yang lebih mendalam.⁸

Dalam konteks ini, media interaktif seperti *PowerPoint* yang dilengkapi dengan animasi, kuis, dan simulasi dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi. Semua ini merupakan elemen penting dalam pembelajaran konstruktivis. Sebagai contoh, penggunaan kuis interaktif dalam *PowerPoint* dapat mendorong peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ajaran Islam secara bermakna.

Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama secara menyeluruh. Ini menunjukkan bahwa

⁸ Jean Piaget dalam Trianto, *Model Pembelajaran Konstruktivistik: Konsep, Landasan, dan Implementasi dalam Kurikulum KTSP*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hlm. 32.

media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melihat bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung, khususnya dalam hal motivasi belajar peserta didik yang tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi aktif dalam proses belajar, serta hasil belajar yang belum menunjukkan pencapaian optimal. Di sisi lain, perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih inovatif dalam mengeolala pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pra lapangan tersebut, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi shalat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media tersebut diterapkan, sejauh mana mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “**Penerapan Media Pembelajaran Interaktif**

Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung?
2. Bagaimana Peningkatan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint*?
3. Bagaimana Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.
2. Untuk Mendeskripsikan Peningkatan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint*.
3. Untuk mendeskripsikan Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk

Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung” adalah:

1. Manfaat Teoritis

Adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap para pembaca guna mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar PAI Materi Shalat kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai tambahan wawasan dan bahan pertimbangan baru, khususnya yang terkait permasalahan pendidikan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dikemudian hari bisa dijadikan contoh dan berbagi pengetahuan, pengalaman serta pengalaman bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran saat pelajaran Pendidikan agama islam.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajarnya, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan dan meningkatkan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Setelah adanya penelitian ini, diharapkan penulis yang akan datang dapat mengembangkan penelitian yang serupa atau memberikan evaluasi yang lebih baik lagi. Sehingga, tulisan-tulisan dengan kontruksi penelitian yang serupa dapat terus berkembang sesuai dengan peradaban zaman.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari persepsi yang salah terkait judul yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung”, maka perlu memperjelas istilah-istilah yang terpenting dalam skripsi ini secara konseptual dan operasional.

Adapun penegasan istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penting untuk menegaskan definisi istilah:

a. Penerapan

Penerapan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan rinci dalam melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang mencakup guru dan peserta didik yang saling berbagi informasi.⁹

Menurut Usman, penerapan berfokus pada aktivitas, tindakan, aksi atau adanya mekanisme dalam sebuah sistem. Implementas adalah lebih dari sekedar aktivitas, itu merupakan

⁹ Arief Aulia Rahman, “*Pendekatan Realistic Mathematic Education (Rme) Pada Materi Statistik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Prestasi Belajar Siswa*”, (Jurnal ilmiah pendidikan, Vol.8 No.2, 2017), hal. 2

suatu kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan dari aktivitas tersebut.¹⁰

Setiawan mengemukakan bahwa penerapan merupakan pengembangan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya, serta membutuhkan jaringan pelaksana dan birokrasi yang efektif.¹¹

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan tersebut dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.¹²

Menurut Arief Sadirman, media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses.¹³

Menurut Adam media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam

¹⁰ Nurdin, *Usman. Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum Bandung*, (Jakarta: Gasarindo, 2002), hal. 70

¹¹ Setiawan, Guntur. *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), hal. 39

¹² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal. 29

¹³ Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian. Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), hal. 23

menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁴

c. Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur seperti aplikasi program serta penggunaan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.¹⁵

Menurut Warsita, interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau satu hal bersifat melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya. ¹⁶

Menurut Gayestik dalam Priyambodo, interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.¹⁷

d. *PowerPoint*

¹⁴ Adam, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Penerbit Ilmu Edukasi, 2015), hal 23

¹⁵ Duta Cendekia Amatullah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022*”, jurnal ilmiah kependidikan, Vol.15 No.1 2022, hal. 246

¹⁶ Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 9

¹⁷ Gayestik dalam Priyambodo, dkk., *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), hal. 100

PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang termasuk dalam salah satu program komputer di bawah Microsoft office. Aplikasi ini adalah program yang dirancang untuk membuat presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Didesain secara khusus untuk dapat menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya.¹⁸

Menurut Hutahean *PowerPoint* merupakan aplikasi software yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, audio, video, dan animasi. Media *PowerPoint* dapat digunakan di laptop maupun di handphone.¹⁹

Menurut Jelita *PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media *PowerPoint* bisa membantu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *PowerPoint* akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik yang mudah ditampilkan di layar monitor.²⁰

e. Motivasi Belajar

¹⁸ Miftakhul Muthoharoh, “*Media Power Point Dalam Pembelajaran*”, Vol 26, No1 April 2019, hal. 23

¹⁹ Hutahean, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. (Jakarta: Deepublish, 2020), hal. 148

²⁰ Jelita, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 188

Motivasi belajar adalah segala rangsangan yang dapat memberikan semangat dan tenaga untuk melakukan proses belajar guna mencapai arah dan tujuan yang diinginkan. Motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar dan pengajaran.²¹

Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah faktor mental individu yang tidak tertarik dan berperan penting dalam semangat, usaha, dan energi untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk aktivitas rekreasi sambil belajar bekerja.²²

Menurut Kompri motivasi dalam proses belajar adalah dua hal yang saling berinteraksi. Dengan kata lain, motivasi tanpa belajar tidak akan mampu membuat peserta didik termotivasi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung.²³

f. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha yang disengaja dan terencana dalam mempersiapkan peserta didik agar mengenali dan memahami, merasakan hingga meyakini dan bertakwa serta berakhlak baik dalam menerapkan ajaran agama islam. Pendidikan agama islam bersumber bersumber terutama

²¹ Pusvyta Sari, “*Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning*”, Jurnal umuul quro, Vol VI, No 2 September 2020, hal. 22

²² A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: RajaGrafindo persada, 2014), hal. 75

²³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 231

dari kitab suci Al-Qur'an dan hadist melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran, serta pemanfaatan pengalaman.²⁴

Menurut Al Ghazali, pendidikan agama Islam yaitu pendidikan yang berupaya dalam pembentukan insan paripurna, baik di dunia maupun di akhirat. manusia dapat mencapai kesempurnaan apabila mau berusaha mencari ilmu dan selanjutnya mengamalkan fadhlah melalui ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. Fadhlah ini selanjutnya dapat membawanya untuk dekat kepada Allah dan akhirnya membahagiakannya hidup di dunia dan akhirat.²⁵

Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi mengatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.²⁶

2. Penegasan Operasional

Penegasan secara operasional merupakan hal yang paling penting dalam penelitian untuk membatasi beberapa kajian yang ada pada suatu penelitian. Adapun penegasan operasional dari judul

²⁴Dahwadin & Nugraha, "Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", (Wonosobo: Mangku Bumi Media, 2019)

²⁵ Hamdani Ihsan dan Fuad Ihsan, *Filsafat Pendidikan Islam*. (Bandung: CV Pustaka Satria), hal. 72

²⁶Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi, *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hal. 180.

“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Materi Shalat Kelas VIII SMPN 1 Ngantru Tulungagung” yang peneliti maksud dari judul tersebut adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* tersebut merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi semua pihak. Disarankan agar sekolah terus mengembangkan sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media ini secara optimal di kelas.

F. Sistematika Penulisan

Didalam penulisan penelitian ini terdapat sistematika penulisan. Sistematika penulisan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penulisan di bagian awal, sistematika di bagian utama, dan sistematika penulisan di bagian akhir.

Adapun dalam sistematika penulisan skripsi ini diklasifikasikan kedalam tiga bagian utama yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut: pada bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, keaslian tulisan, halam motto, halaman persembahan, halaman prakata, daftar tabel, daftar

lampiran, abstrak dan daftar isi. Bagian utama (inti) terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab:

Bab 1 Pendahuluan: terdiri dari sub bab yaitu (a) konteks penelitian, (b) focus penelitian, (c) tujuan penelitian, (d) kegunaan penelitian, (e) penegasan istilah, (f) sistematika penulisan skripsi. Latar belakang sebuah rangkaian penjelasan mengenai masalah yang diutarakan oleh peneliti dalam mengungkapkan alasan peneliti mengambil sebuah judul tersebut yang dijadikan menjadi sebuah penelitian. Rumusan masalah atau focus masalah penelitian merupakan sebuah paparan yang diutarakan peneliti dalam memandu dan mengumpulkan data dan fakta langsung dari lapangan. Tujuan penelitian merupakan sebuah keinginan peneliti yang ingin dicapai sebagai jawaban dari focus masalah atau rumusan masalah. Kegunaan penelitian yang bagi peneliti maupun pembaca. Penegasan masalah merupakan sebuah kata untuk menghindari kesalahan pahaman dari pengujii maupun pembaca. Dan sistematika penulisan skripsi merupakan penjabaran isi dari setiap bab.

Bab II Kajian Pustaka: dalam bab ini mencakup dari permasalahan yang terkait dengan penelitian tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, kajian tentang motivasi belajar, pengertian pendidikan agama islam, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III Metode Penelitian: menjelaskan mengenai rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik

pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab VI Temuan Penelitian: Paparan tentang hasil penelitian. Dalam bab ini dijelaskan secara detail hasil penelitian yang telah menjalani analisa dan interpretasi oleh peneliti yang terdiri dari; deskripsi data, temuan hasil penelitian dan analisa data.

Bab V Pembahasan: dalam pembahasan ini dijelaskan tentang temuan-temuan dari hasil penelitian.

Bab VI Penutup: yang berisi kesimpulan hasil penelitian yang telah dijabarkan dalam bab-bab sebelumnya. Kemudian dalam bab ini juga terdapat saran dari penyusun berkenaan dengan hasil penelitian. Bagian akhir, terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.