



PANDU

Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum

Vol. 3 No. 3 Bulan Agustus Tahun 2025, pp. 26-34

E-ISSN : 2987-0739 | Email : pandu.kalimasadagroup.com

Website: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/pandu>



KALIMASADA
group

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT: SOLUSI KREATIF PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SD MUHAMMADIYAH 1 PEKAJANGAN

Muthia Fiqihhani¹, Muasomah^{2*}, Faliqul Isbah³, Dzulkifli M. Mooduto⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid, Indonesia

⁴IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Corresponding Author: muasomah@uingusdur.ac.id

Received: 15 Juni 2025 **Revised:** 12 Juli 2025 **Accepted:** 2 Agustus 2025 **Published:** 19 Agustus 2025 **DOI:** [10.59966/pandu.v3i3.2035](https://doi.org/10.59966/pandu.v3i3.2035)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint*, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang mengacu pada model Dick, Carey, and Carey. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memuat elemen teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif dalam format .pptx, yang telah divalidasi oleh ahli media dengan skor kelayakan 87% dan ahli materi 98% (keduanya dalam kategori “sangat layak”), sementara respons siswa menghasilkan rata-rata kelayakan 86%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* sangat layak digunakan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Bahasa Arab, *PowerPoint*

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility of interactive multimedia-based Arabic language learning media using PowerPoint, designed to increase student motivation and participation. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, which refers to the Dick, Carey, and Carey model. Data were collected through interviews, observations, and questionnaires. The results of the study indicate that the developed media contains elements of text, images, animations, and interactive quizzes in .pptx format, which have been validated by media experts with a feasibility score of 87% and material experts 98% (both in the "very feasible" category), while student responses yielded an average feasibility of 86%. The conclusion of this study is that interactive multimedia-based Arabic language learning media using PowerPoint is very feasible to be used as an innovative alternative to improve the quality of learning in grade IV of SD Muhammadiyah 1 Pekajangan.

Keywords: Interactive Multimedia, Arabic Language Learning, *PowerPoint*

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Transformasi global yang dipicu oleh Era *Society 5.0* telah membawa dampak signifikan terhadap sistem pendidikan, termasuk di Indonesia. Dampak ini tidak terbatas pada sumber daya manusia, namun juga mencakup infrastruktur pendidikan yang tersedia (Jamil & Agung, 2022). Peran teknologi dalam perubahan tersebut sangat sentral, dengan pengaruh yang menjangkau seluruh aspek pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Arab, yang kini menuntut integrasi digital demi meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pembelajaran di era digital. Peserta didik pun dituntut untuk memiliki kompetensi teknologi yang memadai sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan (Farokah & Muasomah, 2025); (Syagif, 2023).

Transformasi global yang dipicu oleh Era *Society 5.0* telah membawa dampak signifikan terhadap sistem pendidikan, termasuk di Indonesia. Dampak ini tidak hanya melibatkan pengembangan sumber daya manusia, namun juga berpengaruh pada infrastruktur pendidikan yang ada (Jamil & Agung, 2022). Dalam konteks pendidikan Bahasa Arab, permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan kurangnya metode yang dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi, yang disebabkan oleh penggunaan metode konvensional yang kurang menarik. Hal ini menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan di era digital. Peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab, kini dituntut untuk memiliki kompetensi teknologi yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan (Farokah & Muasomah, 2025; Syagif, 2023). Untuk itu, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam pengajaran Bahasa Arab yang membutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan menyeluruh. Dalam kajian ini, permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan diidentifikasi sebagai dasar untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Penggunaan beragam media pembelajaran Bahasa Arab terbukti dapat menumbuhkan motivasi siswa dan memperkaya capaian pembelajaran. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam pengajaran harus selaras dengan kebijakan kurikulum yang berlaku. Kurikulum Merdeka Belajar, sebagai kerangka pendidikan saat ini, mengharuskan pendidik menguasai teknologi informasi. Guru diberikan akses ke berbagai perangkat ajar digital, mulai dari modul pembelajaran hingga aplikasi Android dan platform berbasis web seperti Merdeka Mengajar, yang dirilis oleh Kemendikbud guna mendukung kebutuhan pembelajaran yang fleksibel. Kurikulum ini dirancang untuk membentuk pelajar yang berkarakter Pancasila serta siap menghadapi tantangan masa depan (Lestari dkk., 2023). Meski demikian, implementasinya menghadirkan tantangan tersendiri, terutama bagi pendidik yang belum terbiasa dengan teknologi digital dan sistem pembelajaran daring.

Dalam sistem pendidikan, media pembelajaran memainkan fungsi penting sebagai saluran komunikasi yang menyampaikan pesan kepada peserta didik (Smaldino, Lowther, & Russel, 2008). Beragam jenis media, seperti media cetak, audiovisual, objek nyata, hingga interaksi manusia, berperan dalam menyampaikan informasi secara efektif. Media juga dapat digunakan secara individual maupun kelompok, selama memiliki desain yang sesuai dengan konteks pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dinilai efektif adalah multimedia interaktif, yang menggabungkan animasi, suara, visual, dan video (Maulidiyah, 2020). Penyajian konten yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mutu pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang mendukung pengembangan media semacam ini adalah *Microsoft PowerPoint*, yang lazim digunakan untuk membuat presentasi *slide* (Abdullah, 2023); (Utami et al., 2022). Presentasi konvensional cenderung bersifat satu arah, sementara versi interaktif *PowerPoint* memungkinkan keterlibatan aktif melalui fitur navigasi, animasi yang dapat dikendalikan, tautan, serta integrasi media visual dan audio (Burhan dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *PowerPoint* secara interaktif berpotensi meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan menarik minat peserta didik (Aftina dkk., 2025).

Meskipun media ini sudah tersedia, penguasaan teknologi digital di kalangan guru masih terbatas, khususnya bagi mereka yang tidak lagi muda (Khanifah dkk., 2024). Minimnya kreativitas

dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi mengakibatkan dominasi metode konvensional dalam pengajaran Bahasa Arab (Bilhaq & Muasomah, 2024). Berdasarkan wawancara dengan guru di SD Muhammadiyah 1 Pekajangan, pemanfaatan media teknologi belum berjalan optimal. Penggunaan media seperti kertas bergambar dan *flash card* dilakukan secara sporadis dan tidak konsisten, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik, berimplikasi pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi.

Permasalahan ini menjadi semakin nyata di kelas IV, di mana minimnya interaktivitas dalam pembelajaran Bahasa Arab berdampak pada keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat pasif dan berulang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Berangkat dari kondisi tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif. *PowerPoint* versi 2021 dipilih sebagai platform karena kemampuannya dalam menampilkan simulasi animasi yang menyenangkan, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong siswa agar lebih aktif di kelas. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak lagi terpaku pada guru semata. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian: “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan Pekalongan.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan relevan untuk menciptakan produk pembelajaran yang berkualitas (Risal et al., 2022). Tujuan utama dari metode ini adalah melakukan validasi serta penyempurnaan terhadap media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sugiyono, 2019).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi situasi pembelajaran, wawancara dengan guru Bahasa Arab, dan penyebaran angket kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan. Data sekunder diperoleh dari literatur ilmiah, seperti buku, jurnal, dan modul ajar, untuk memperkuat landasan teoritis. Subjek penelitian meliputi tim validator yang terdiri dari ahli media dan materi, serta 29 siswa sebagai peserta uji coba media pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan pengguna, sementara analisis kuantitatif menggunakan skala Likert untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran. Hasil skor dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan, baik dari validator maupun peserta didik, untuk menentukan efektivitas dan kesesuaian media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint* 2021, yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar siswa kelas IV semester II di SD Muhammadiyah 1 Pekajangan Pekalongan. Media ini disusun untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi *al-amākin fī al-madrasah*, mencakup kemampuan *istima'*, *kalām*, dan *qirā'ah*, dengan tambahan kuis interaktif sebagai sarana evaluatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam pengembangannya, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan berurutan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1.1 Analysis

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi sebagai dasar perancangan media pembelajaran interaktif, dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Karimah, S.Ag., guru Bahasa Arab di SD Muhammadiyah 1 Pekajangan, ditemukan bahwa rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran merupakan kendala utama, terutama karena mereka baru pertama kali dikenalkan dengan Bahasa

Arab dan sebagian besar masih kesulitan membaca huruf hijaiyah bersambung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi dalam kelas yang didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga suasana belajar menjadi monoton dan minim interaksi. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pendekatan visual dan menyenangkan, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media berbasis multimedia interaktif menggunakan *PowerPoint*, yang menggabungkan gambar, suara, animasi, dan kuis untuk menciptakan tampilan dinamis dan menarik. Selain itu, hasil analisis fasilitas menunjukkan bahwa SD Muhammadiyah 1 Pekajangan telah memiliki sarana teknologi yang mendukung, seperti LCD proyektor dan *speaker*, yang memungkinkan penerapan media ini secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Design

Pada tahap perancangan, peneliti mulai menyusun desain media pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint 2021*. Ide-ide dikemas dalam bentuk rumusan yang memuat tampilan visual, animasi, dan soal-soal interaktif sesuai dengan tema *al-amākin fī al-madrasah*. Desain ini kemudian dijadikan prototipe awal sebagai dasar pengembangan lebih lanjut.

Konsep media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis *PowerPoint*. Pembuatan ilustrasi visual sebagian besar memanfaatkan *Canva*, sedangkan beberapa gambar tambahan diperoleh dari internet. Materi diambil dari buku ajar Bahasa Arab kelas IV karya Abdurrohis Bagus Prakarsa dan Slamet Untung, yang diterbitkan oleh Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Pendidikan Nonformal PP Muhammadiyah.

Untuk mendukung alur penyajian konten, peneliti menyusun *storyboard* sebagai kerangka kerja. *Storyboard* ini berisi rancangan tiap bagian materi, yang membantu memperjelas struktur topik serta mempermudah proses pengembangan media secara sistematis dan terarah.

1.3 Development

Langkah berikutnya dalam proses ini adalah tahap pengembangan, sebagai lanjutan dari fase desain. Pembuatan media pembelajaran Bahasa Arab yang interaktif dilakukan menggunakan *PowerPoint 2021*, dengan berbagai komponen yang disusun untuk meningkatkan efektivitas proses belajar.

Proses pengembangan mencakup elemen-elemen krusial seperti desain latar belakang, pengaturan tampilan slide, serta penyisipan materi pembelajaran, ilustrasi gambar, dan soal-soal kuis. Guna meningkatkan partisipasi siswa, peneliti menambahkan lima soal kuis interaktif yang disertai dengan sistem umpan balik yang memberikan reaksi atas jawaban benar maupun salah.

Agar media ini lebih dinamis, ditambahkan tombol navigasi yang memudahkan pengguna untuk berpindah antar-menu sesuai kebutuhan. Untuk memperkaya pengalaman belajar, tombol-tombol tersebut juga dilengkapi dengan efek suara. Navigasi didesain menggunakan fitur *hyperlink* di setiap tombol, sehingga memudahkan akses ke berbagai bagian dalam materi. Fitur transisi *morph* turut digunakan untuk memberikan sentuhan estetika pada perpindahan antar-slide agar tampil lebih halus dan menarik.

Produk media pembelajaran yang telah dirancang kemudian melalui proses validasi oleh para ahli dan respons peserta didik, baik dari sisi media maupun materi, dengan menggunakan lembar penilaian validasi.

1) Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Uji kelayakan oleh para ahli dilakukan untuk mendapat penilaian terhadap media yang telah dikembangkan, data hasil penilaiannya diukur menggunakan rumus deskriptis persentatif:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan

S: Jumlah skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimum

Adapun klasifikasi skor penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dirancang disajikan pada uraian berikut ini.

Tabel 1. Skor Penilaian Media *PowerPoint* Interaktif

Persentase Kelayakan	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

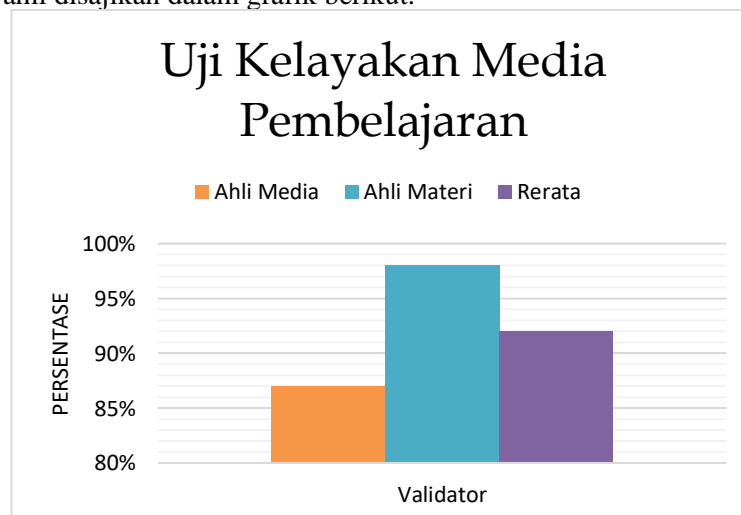
Tabel 2. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	97%	Sangat Layak
2.	Keterpaduan dengan Materi	83%	Sangat Layak
3.	Pemrograman	80%	Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		87%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kelayakan isi	96%	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	100%	Sangat Layak
3.	Penyajian	100%	Sangat Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		98%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh kedua pihak tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penilaian para ahli disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1 Grafik Hasil Penilaian Uji Kelayakan oleh Para Ahli

Merujuk pada grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa warna hijau menggambarkan hasil validasi oleh ahli media dengan persentase sebesar 87%, sedangkan warna biru mencerminkan persentase validasi oleh ahli materi, yakni sebesar 98%. Berdasarkan perhitungan dari kedua hasil tersebut,

diperoleh rata-rata tingkat kelayakan sebesar 92%. Oleh karena itu, media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan *PowerPoint* 2021 dinyatakan sangat layak dan dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

2) Data Hasil Uji Respons Peserta Didik

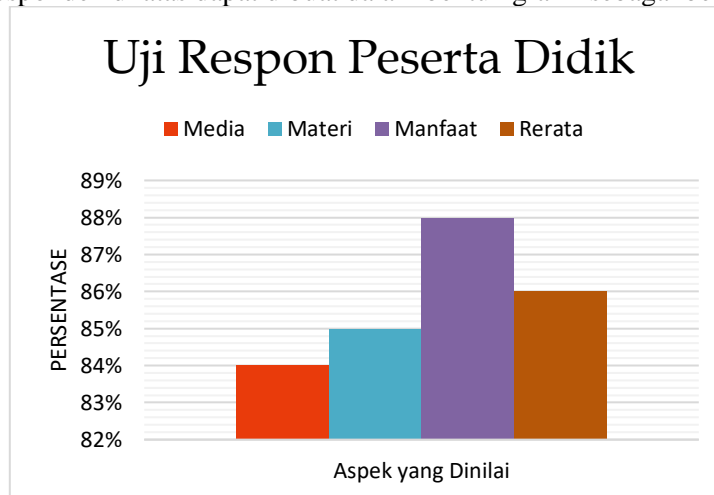
Uji respons terhadap peserta didik dilaksanakan dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pandangan serta tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aktivitas ini dilakukan secara langsung saat penerapan media di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan pada tanggal 26 Mei 2025, dengan partisipasi sebanyak 29 siswa sebagai responden.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert lima tingkat, yang menyediakan beberapa pilihan jawaban. Instrumen tersebut disusun untuk mengukur tiga indikator utama kelayakan media, yaitu tampilan visual, isi materi, dan manfaat praktis yang dirasakan oleh peserta didik. Ringkasan data dari hasil tanggapan siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Media	84%	Sangat Layak
2.	Materi	85%	Sangat Layak
3.	Manfaat	88%	Sangat Layak
Jumlah rata-rata persentase kelayakan		86%	Sangat Layak

Dari data hasil responden di atas dapat dibuat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Berdasarkan grafik yang ditampilkan, media pembelajaran dinilai melalui tiga indikator utama: aspek media ditandai dengan warna oranye memperoleh 84%, aspek isi materi berwarna biru mendapatkan 85%, dan aspek manfaat yang diwakili oleh warna kuning mencapai 88%. Dari analisis terhadap angket yang diisi oleh siswa, didapatkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 86%. Dengan capaian tersebut, media pembelajaran Bahasa Arab berbasis multimedia interaktif yang dibangun menggunakan *PowerPoint* 2021 dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Sebagai pelengkap analisis, peneliti juga melakukan observasi langsung saat uji coba media di kelas IV. Hasil pengamatan menunjukkan respons peserta didik yang sangat positif, disertai antusiasme tinggi terhadap media yang digunakan. Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya, terjadi peningkatan yang signifikan dalam konsentrasi belajar serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Hal ini tercermin dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan pada kuis interaktif sebagai bagian dari evaluasi akhir sesi.

1.4 Implementation

Tahap implementasi merupakan bagian dari proses pengujian media pembelajaran di lingkungan kelas, yang dilaksanakan setelah media dan materi dinyatakan layak oleh para ahli. Pada fase ini, peneliti mempresentasikan secara menyeluruh isi media pembelajaran mulai dari

awal hingga akhir. Setelah sesi pemutaran selesai, peneliti memberikan angket kepada para siswa untuk menilai efektivitas media yang telah ditampilkan. Data hasil angket ini kemudian akan diuraikan pada bagian khusus yang membahas hasil uji coba media.

Kegiatan uji coba tersebut berlangsung pada tanggal 26 Mei 2025 di kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekajangan, Kota Pekalongan, dengan melibatkan 29 siswa sebagai peserta. Selama implementasi media pembelajaran Bahasa Arab, peneliti turut melakukan observasi terhadap interaksi dan dinamika di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa kelas IV memberikan respons sangat positif dan menunjukkan antusiasme tinggi. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* tersebut menjadi pengalaman baru bagi mereka dalam belajar Bahasa Arab.

Siswa tampak lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Tidak terlihat adanya gangguan komunikasi antar siswa yang dapat menghambat konsentrasi, seperti berbicara dengan teman sebangku. Seluruh perhatian mereka tertuju pada materi yang ditampilkan dan mereka menunjukkan fokus tinggi dalam menyimak setiap slide. Selain itu, siswa dengan penuh semangat menjawab berbagai soal yang disajikan dalam format kuis interaktif sebagai bagian dari evaluasi.

1.5 Evaluation

Tahap evaluasi merupakan proses penilaian yang bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Secara umum, terdapat dua jenis evaluasi, yakni formatif dan sumatif. Karena fokus dari penelitian ini adalah untuk meninjau kelayakan produk setelah dilakukan revisi, maka pendekatan yang digunakan adalah evaluasi formatif.

Evaluasi formatif dilaksanakan melalui proses konsultasi dengan para pakar yang berperan dalam mengkaji, memberi penilaian, dan melakukan validasi terhadap media yang telah dibuat. Pihak yang terlibat sebagai validator terdiri dari ahli dalam bidang materi dan media, yang masing-masing memberikan masukan berdasarkan kompetensi, pengetahuan, serta pengalaman profesional mereka. Hasil penilaian dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat kelayakan media pembelajaran serta menyusun rekomendasi perbaikan produk.

Selain itu, dalam proses evaluasi ini juga dilakukan penilaian secara langsung dari peserta didik sebagai pengguna utama media. Di tahap ini, peneliti menggali respons siswa mengenai media yang telah dirancang melalui penyebaran angket dan observasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih komprehensif tentang kelayakan media menurut pengalaman nyata pengguna di lapangan.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dirancang dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan kuis sebagai pendekatan visual dan auditif yang memperkaya penyampaian materi *al-amākin fī al-madrasah*. Fitur navigasi yang diterapkan dalam media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih eksploratif dan responsif. Konsep multimedia interaktif ini selaras dengan pandangan Maulidiyah (2020) dan Kusnadi dkk. (2025) yang menekankan bahwa perpaduan elemen visual dan audio dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan serta mutu pendidikan secara signifikan. Dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka di SD Muhammadiyah 1 Pekajangan, media ini berkontribusi pada penguatan karakter pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik, melalui penyajian konten yang kontekstual dan menarik secara visual.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 86%, yang secara kuantitatif dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab kelas IV. Media ini terbukti mendukung pencapaian pembelajaran melalui beberapa indikator: siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, minat belajar meningkat, serta aktivitas pembelajaran berlangsung dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, keberadaan kuis memberikan stimulasi tambahan yang berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Proses pengembangan produk mengikuti tahapan model ADDIE secara sistematis, diawali dengan observasi langsung terhadap kondisi pembelajaran di kelas IV yang menunjukkan minimnya

penggunaan media yang mendukung visualisasi materi. Peneliti merespons kondisi tersebut dengan merancang media interaktif menggunakan *PowerPoint* 2021. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh dua ahli, yakni dosen Program Studi PBA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sebagai validator ahli media dan guru Bahasa Arab sebagai validator ahli materi. Hasil validasi masing-masing menunjukkan skor 87% dan 98% yang menandakan tingkat kelayakan yang tinggi. Peneliti pun melakukan revisi berdasarkan masukan para validator, antara lain penambahan peta konsep, referensi rujukan, instruksi visual, serta perluasan konten pada materi kata tunjuk. Tahap implementasi dilakukan kepada 29 siswa dengan pendekatan observasional aktif, dan ditutup dengan pengisian angket yang memperkuat simpulan bahwa media ini diterima dengan baik dan mampu meningkatkan dinamika serta efektivitas pembelajaran di kelas. Evaluasi akhir mengukuhkan bahwa media pembelajaran ini relevan secara pedagogis dan layak diintegrasikan dalam proses belajar sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan model ADDIE telah menghasilkan produk edukatif yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Arab di tingkat sekolah dasar. Media ini dirancang secara sistematis dengan memadukan elemen visual, teks, dan animasi, serta dilengkapi dengan komponen pembelajaran seperti peta konsep, materi inti, kuis interaktif, dan informasi tentang pengembang. Struktur konten yang dikemas dalam format .pptx mampu memperkuat daya tarik visual sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan di lingkungan pendidikan formal. Penilaian dari ahli media memperoleh skor sebesar 87%, sementara ahli materi memberikan skor 98%, keduanya berada dalam kategori sangat layak. Temuan tersebut menegaskan bahwa media interaktif ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, namun juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, media berbasis *PowerPoint* ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi Bahasa Arab pada jenjang pendidikan dasar.

REFERENSI

- Abdullah, A. H. (2023). Pemanfaatan Fitur Hyperlink pada Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat Madrasah Tsanawiyah Lumajang. *PROSIDING KONIPBSA: Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(1), Article 1.
- Aftina, M., Muasomah, M., & Mooduto, D. M. (2025). Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Android: Pengembangan Media Berbasis iSpring Suite pada Materi Al-Adawātu Al-Madrasiyyatu. *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01), Article 01.
- Bilhaq, S., & Muasomah. (2024). The implementation of *ṭarīqah al-intiqā'iyah* in learning nahwu with the book of *mukhtaṣor jiddan* at Pondok Pesantren Hidayatul Muḥtadi'ien Pekalongan. *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*, 3(1), Article 1.
- Burhan, N. I., Rahim, R., & Arifuddin. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 906–913. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16330>
- Farokah, U., & Muasomah. (2025). The concept of *ta'dīb* in shaping students' morals at public junior high school 3 Sragi Pekalongan. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.59966/pandu.v3i2.1201>
- Jamil, H., & Agung, N. (2022). Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis

Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>

Khanifah, N., Muasomah, & Mooduto, D. M. (2024). Implementation of the role playing method in learning mahārah al-kalām for class xi students at MAS Simbang Kulon Buaran Pekalongan. *Proceeding International Conference on Islam and Education (ICONIE)*, 3(1), Article 1.

Kusnadi, A., Sutarjo, J., & Abdilah, H. I. (2025). Multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab: Perspektif studi kepustakaan. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 2(1), Article 1.

Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *JISMA: Journal of Information Systems and Management*, 2(6), 85–88. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840>

Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>

Syagif, A. (2023). Paradigma pembelajaran bahasa Arab di era society 5.0. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 134–144. <https://doi.org/10.47625/fitua.v3i2.407>