



PENGEMBANGAN “BATITA” (BACA AT-TIN DAN TAJWIDNYA) BERBASIS PPT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS IV SD

Dede Fitri Nurkholizah^{1*}, Nery Yulianti², Lu’lu’ul Azizah³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia, Kabupaten Sumedang, 45322, Indonesia.

*Email korespondensi : fitrinurkholizah912@upi.edu¹

Diterima April 2024; Disetujui Juni 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

Abstract: *The problem found in this study is there are still students who are not fluent in reading the Qur’an so that it becomes an obstacle when reading short surah correctly. This study aims to determine the results of the BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) product trial based on Interactive PPT which is expected to help students in learning short surahs. The research method used is the design and development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at SDN Sukasari on grade IV students totaling 30 people. In addition, this study also involved PAI subject teachers as material expert validators and SPAI lecturers as media experts. The results of the study obtained a product assessment from media experts of 95% (Very Good), from material experts 98% (Very Good), and from students obtained a score of 91,6% (Very Good). Thus, it can be concluded that the BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) interactive PPT is suitable for use in the learning process.*

Keywords : *Learning media, interactive PowerPoint, learning Islamic Religious Education, elementary school*

Abstrak: Masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah masih ditemukan peserta didik yang belum lancar membaca Al-Qur’an sehingga menjadi hambatan saat membaca surah-surah pendek dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil uji coba produk BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) berbasis PPT Interaktif yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar surah-surah pendek. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode desain dan pengembangan (*Design and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN Sukasari pada peserta didik kelas IV yang berjumlah 30 orang. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran PAI sebagai validator ahli materi dan dosen mata kuliah SPAI sebagai ahli media. Hasil penelitian diperoleh penilaian produk dari ahli media sebesar 95% (Sangat Baik), dari ahli materi 98% (Sangat Baik), dan dari peserta didik memperoleh nilai sebesar 91,6% (Sangat Baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) layak digunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, PPT interaktif, Pembelajaran PAI, SD

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah perantara bagi guru yang mampu menyampaikan pesan dengan jelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai melalui

pembelajaran yang efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Saat ini, pembelajaran memerlukan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, mudah, dan bermakna. Pembelajaran di era digital menuntut kemampuan

untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Aeni dkk., 2023). Terdapat perubahan paradigma pembelajaran yang disebabkan oleh adanya kemajuan teknologi yaitu dengan media pembelajaran inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat relevan karena peserta didik di sekolah dasar sudah terbiasa memanfaatkan teknologi di era digital (Utomo, 2023). Media pembelajaran digital digunakan sebagai alat interaksi saat kegiatan belajar mengajar melalui platform pembelajaran yang dapat berupa video, gambar, aplikasi, *games*, kuis, dan lain-lain (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Kemampuan membaca Al-Quran, terutama pada surah-surah pendek merupakan hal yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Mu'jizah, 2021). Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, termuat capaian pembelajaran per elemen yang terdiri dari Al-Quran dan hadis, akidah, akhlak, fiqih, dan sejarah peradaban islam. Pada elemen Al-Quran, tercantum capaian pembelajaran yang memuat bahwa peserta didik mampu membaca surah-surah pendek atau ayat-ayat Al-Quran.

Selain karena tuntutan kompetensi di sekolah, kemampuan membaca Al-Quran termasuk surah-surah pendek merupakan sebuah kewajiban bagi setiap umat muslim. Akan tetapi, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan saat membaca Al-Quran. Peserta didik mengalami kesulitan saat membaca makharijul huruf, menyambungkan huruf-huruf hijaiyah, dan menerapkan ilmu tajwid dengan benar (Jilan dkk.,

2023)

Salah satu materi inti dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar adalah kemampuan membaca dan menghafal surah-surah pendek dengan benar. Akan tetapi, kenyataannya masih ditemukan peserta didik yang kurang mampu untuk menghafal surah-surah pendek dan menyebutkan makharijul huruf dengan benar sesuai hukum tajwidnya (Mardhiah & Nurbaiti, 2022).

Salah satu surah yang dipelajari oleh siswa kelas IV SD adalah surah At-Tin. Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) berbasis PPT Interaktif yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam membaca surah-surah pendek sesuai dengan tajwidnya. Media ini dilengkapi dengan elemen-elemen dan suara yang bertujuan agar dapat menarik peserta didik untuk terus belajar. Adapun, pengembangan media ini dibatasi hanya pada materi surah pendek Q.S. At-Tin beserta pembahasan mengenai hukum nun mati dan tanwin.

Pengembangan media BATITA (Baca At-Tin dan tajwidnya) sejalan dengan perkembangan zaman karena penggunaan media ini berbasis teknologi. Guru dan siswa bisa mengakses media ini dengan menggunakan laptop.

KAJIAN PUSTAKA

Perkembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang membantu pengajar memberikan ilmu pengetahuan untuk memperluas wawasan peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga merupakan alat yang memudahkan pengajar

mengondisikan lingkungan belajar dan iklim belajar (Trisiana, 2020). Media pembelajaran menjadi perantara antara pengajar dan siswa yang tujuannya tentu saja untuk memberikan pemahaman yang baik (Wulandari dkk., 2023).

Dari definisi yang telah dijelaskan, terdapat kesimpulan mengenai media pembelajaran yang bisa diartikan sebagai alat yang menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Hal tersebut karena media pembelajaran merupakan faktor penting yang perlu ada saat proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar.

Perkembangan zaman berjalan dengan sangat pesat menyebabkan lembaga pendidikan harus mengimbangi segala perubahan, diantaranya dapat dilakukan dengan menyesuaikan media yang digunakan ketika pembelajaran di kelas (Yuniarti dkk., 2023)

Adanya perkembangan teknologi menyebabkan media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

1. Media konvensional

Media konvensional diartikan sebagai media yang dalam penggunaannya tidak memerlukan alat elektronik dan internet. Kurangnya sarana dan prasarana sekolah bukan acuan dalam menilai kegiatan belajar mengajar yang optimal. Namun, kegiatan belajar mengajar akan optimal melalui peran dari pendidik yang menyediakan media pembelajaran konvensional. Media konvensional diantaranya adalah penggunaan poster dengan bahan dasar karton yang dibuat oleh peserta didik sehingga dengan hal itu mereka akan tertarik untuk mempelajarinya (Nurgiansah, 2022).

2. Media digital

Media digital merupakan media yang dalam

pemakaiannya membutuhkan teknologi, contohnya seperti komputer dan internet. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan terjadinya digitalisasi di lembaga pendidikan. Digitalisasi menuntut pendidikan menguasai teknologi dengan harapan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Saat ini sudah banyak kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara digital, salah satunya yaitu melalui aplikasi pembelajaran. Adapun beberapa contoh aplikasi pembelajaran digital yang banyak digunakan yaitu zenius, quipper video, dan ruang guru (Soemantri, 2019).

Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Abidin (2016) yaitu sebagai berikut.

1. Media dipilih dengan maksud dan tujuan yang jelas

Pemilihan media harus memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Jika pemilihannya untuk penggunaan saat pembelajaran, maka hal yang harus diperhatikan yaitu apakah media tersebut untuk mencapai tujuan kognitif, afektif, atau psikomotor. Hal yang perlu diperhatikan juga yaitu apakah media yang dipilih digunakan untuk perorangan atau berkelompok.

2. Mengenal secara keseluruhan media yang dipilih

Mengenal secara keseluruhan dari media yang digunakan merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Setiap media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Setiap media juga memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Misalnya saat memilih media untuk tujuan

pencapaian kognitif, maka media tertentu cocok untuk digunakan. Akan tetapi, terdapat beberapa media yang tidak cocok digunakan untuk mencapai tujuan kognitif karena lebih cocok digunakan untuk tujuan psikomotor. Oleh karena itu, dengan mengetahui secara keseluruhan dari media, penentuan pemilihan media dapat dilakukan dengan tepat.

3. Terdapat beberapa media yang bisa dipilih dan dibandingkan

Kemampuan mengenal secara keseluruhan dari media pembelajaran yang dipilih harus ditunjang dengan kesediaan jumlahnya. Semakin banyak jumlah media pembelajaran yang dapat dipilih, maka akan semakin baik dalam membandingkan media satu dengan yang lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam menentukan media yang cocok digunakan saat pembelajaran.

4. Terdapat kriteria yang digunakan saat pemilihan media

Hal yang paling penting dari prinsip pemilihan media pembelajaran adalah terdapatnya kriteria yang digunakan saat pemilihan media. Pengembangan dari kriteria ini perlu menyesuaikan dengan keadaan, seperti dari segi tujuan yang hendak dicapai, sarana dan prasarana yang tersedia, kemudahan dalam pemakaian, dan sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah media yang nantinya dipilih dapat digunakan atau tidak.

Pengetahuan mengenai jenis media yang dipilih merupakan hal yang perlu diperhatikan sebelum ke tahap menentukan kriteria dan memilih media. Hal tersebut karena akan berpengaruh terhadap penentuan dari kriteria media

pembelajaran. Jenis dari media pembelajaran ada yang *by utilization* dan *by design*. Jenis media *by utilization* artinya media tersebut telah ada dan dapat menyesuaikan dalam penggunaannya. Sementara jenis media *by design* artinya media tersebut memang dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran ialah salah satu komponen yang perlu ada ketika akan melaksanakan pembelajaran (Khoirunisa dkk., 2023). Media pembelajaran menjadi dasar pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai pelengkap agar dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2021). Media pembelajaran menjadi perantara pendidik dan peserta didik ketika proses menyampaikan informasi (Aeni dkk., 2023). Dengan demikian, media menjadi suatu aspek yang menjadi penentu dalam mencapai target pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yaitu suatu media pembelajaran yang keberadaannya bisa menarik peserta didik agar aktif saat melakukan kegiatan belajar (Firdha & Zulyusri, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas, memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu materi dan menumbuhkan ketertarikan siswa saat belajar (Audina dkk., 2023). Adapun sifat dari media pembelajaran interaktif ialah siswa tidak hanya dibiarkan mengamati saja, namun peserta didik harus dapat berinteraksi selama pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Dari pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa suatu media bersifat interaktif, apabila peserta didik aktif saat pelaksanaan pembelajaran. Jadi, peserta didik tidak

hanya duduk diam mendengarkan.

Salah satu keuntungan dari penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu dapat menampilkan informasi menjadi macam-macam bentuk visual dan multimedia. Adanya penggambaran dan konten multimedia merupakan suatu cara yang bisa membuat peserta didik paham mengenai suatu konsep yang sulit menjadi lebih mudah (Utomo, 2023).

PPT Interaktif

PPT interaktif digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya menggunakan fitur interaktif yang sudah disediakan. Berbagai unsur seperti gambar, suara, teks, animasi, dan sebagainya dapat dikreasikan di dalam powerpoint interaktif sehingga menghasilkan media yang menarik (Anyan dkk., 2020). Selain itu, powerpoint juga memberikan manfaat dalam menampilkan materi dengan jelas karena dapat menampilkan gambar, audio, maupun video (Nawangwulan dkk., 2022).

Beberapa kelebihan dari ppt interaktif yaitu (1) terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan, misalnya tulisan yang bervariasi dan dapat dianimasikan (2) media pembelajaran yang mudah untuk dibawa kemana-mana (3) memberikan kemudahan bagi pendidik dalam memberikan materi (4) Siswa menjadi lebih paham materi (Nafisah, 2022).

Selain memiliki kelebihan, terdapat juga kelemahan dari PPT interaktif yaitu hanya beberapa materi saja yang cocok menggunakan media pembelajaran ini, dibutuhkan waktu yang cukup lama ketika akan menyajikan suatu animasi yang sifatnya rumit, dan membutuhkan kreativitas dari pembuatnya agar dapat menampilkan ppt interaktif yang menarik bagi siswa (Wulandari, 2022).

Pendidikan Agama Islam

Pengembangan "BATITA" (Baca At-Tin dan Tajwidnya)...
(Nurkholizah, Yulianti, Azizah, & Aeni 2024)

Pendidikan Agama Islam penting diterapkan kepada anak sejak usia dini agar tertanam akidah dan akhlak yang kuat dalam dirinya (Waty, 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah satu mata pelajaran wajib pada setiap tingkatan pendidikan yang ada di Indonesia, salah satunya pada tingkat pendidikan sekolah dasar (Aeni dkk., 2022).

Surah At-Tin merupakan salah satu surah dalam Al-Quran yang terdiri dari 8 ayat dan termasuk ke dalam golongan surah Makkiah. Dalam Al-Quran, surah At-Tin merupakan surah ke-95. At-Tin sendiri memiliki arti buah Tin (Rahmawati, 2021). Berikut merupakan surah At-Tin beserta artinya.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
وَالَّتَيْنِ وَالزَّيْتُونَ

1. Demi (buah) Tin dan (buah) Zaitun,
وَطُورِ سَيْنِينَ

2. Demi gunung Sinai,
وَهَذَا الْبَلَدِ الْأَمِينِ

3. Dan demi negeri (Mekah) yang aman ini.

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

4. Sungguh, Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya,

ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ

5. Kemudian, Kami kembalikan dia ke tempat yang serendah-rendahnya,
إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ فَلَهُمْ أَجْرٌ غَيْرُ مَمْنُونٍ

6. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan; maka mereka akan mendapat pahala yang tidak ada putus-putusnya.

فَمَا يُكَذِّبُكَ بَعْدُ بِالذِّكْرِ

7. Maka apa yang menyebabkan (mereka) mendustakanmu (tentang hari pembalasan setelah (adanya keterangan-keterangan) itu?

أَلَيْسَ اللَّهُ بِأَحْكَمَ الْحَاكِمِينَ

8. Bukankah Allah hakim yang paling adil?

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Astini & Purwati (2020) karakteristik siswa sekolah dasar pada usia 6-12 tahun cenderung mengalami perkembangan fisik dan intelektual yang lambat. Setiap anak akan mengalami perkembangan fisik yang berbeda-beda karena perbedaan kebiasaan pola hidup, nutrisi dan kesehatan, perlakuan orang tua, dan lingkungan. Daya tangkap siswa terhadap materi yang berbeda-beda membuat guru harus menjadikan pembelajaran bersifat konkrit, yaitu pembelajaran yang dikaitkan dengan kondisi nyata yang terjadi di lingkungan siswa. Selain itu, suasana belajar juga harus diperhatikan karena harus menyenangkan sehingga dapat merangsang minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Dengan itu, dapat tercipta pembelajaran bermakna yang akan diingat oleh siswa sehingga pemahamannya dapat meningkat. Menurut Astini & Purwati (2020) karakteristik siswa sekolah dasar yaitu :

- 1) Senang bermain

Dengan karakteristik dari siswa yang senang bermain, maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan menggunakan model atau strategi pembelajaran yang mengarah pada permainan, contohnya seperti strategi *talking stick*.

- 2) Senang bergerak

Karena karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bergerak, maka proses pembelajaran harus menggunakan model atau strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa bergerak dan berpindah, contohnya strategi *Two Stay Two Stray*.

- 3) Senang bekerja secara berkelompok

Siswa sekolah dasar senang bekerja secara berkelompok sehingga proses pembelajaran dapat menggunakan model maupun strategi pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Namun, pastikan setiap siswa memiliki tugas masing-masing agar tidak ada yang bermain-main. Contohnya yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning*.

- 4) Senang melakukan sesuatu secara langsung

Siswa sekolah dasar senang melakukan sesuatu secara langsung sehingga proses pembelajaran harus melibatkan siswa (pembelajaran interaktif). Salah satunya adalah dengan memilih media yang dapat digunakan oleh siswa.

Mengingat gaya belajar yang dimiliki siswa itu berbeda-beda dan pembelajaran pada siswa sekolah dasar harus bersifat konkrit, maka media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode desain dan pengembangan (*Design and Development*) dengan model “ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*)” (Rayanto &

Sugianti, 2020). Adapun prosedur model ADDIE yaitu sebagai berikut.

1) Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap ini, peneliti menganalisis capaian dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas IV SD pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan guru PAI di SD Negeri Sukasari terkait permasalahan yang muncul ketika melaksanakan pembelajaran PAI di kelas.

2) Perancangan (*Design*)

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan perencanaan yang meliputi penyusunan materi (Surah At-Tin per kata, surah At-Tin per ayat, serta hukum nun mati dan tanwin), pengumpulan elemen-elemen untuk pembuatan media, pembuatan soal kuis yang terdiri dari 10 soal, dan penyusunan instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran setelah peneliti melakukan perencanaan yang telah ditentukan (Rustandi, 2021). Pada tahapan ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft PowerPoint dalam pembuatan media. Canva digunakan untuk mencari elemen-elemen yang menarik sedangkan Microsoft PowerPoint digunakan untuk pembuatan PowerPoint Interaktif dengan memasukkan elemen-elemen yang telah dibuat di canva. Selain itu, peneliti juga menggunakan *website* Wordwall untuk membuat soal kuis. Setelah media PowerPoint Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) selesai dibuat, selanjutnya adalah melaksanakan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mencakup aspek

kegunaan, tampilan, dan bahasa. Sedangkan validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian, bahasa, penyajian, tampilan, dan ketepatan.

4) Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahapan ini, peneliti melaksanakan uji coba media pembelajaran di SD Negeri Sukasari pada hari Sabtu, 09 Maret 2024. Peneliti melakukan uji coba di kelas IV yang jumlah peserta didiknya sebanyak 30 orang. Setelah uji coba produk dilaksanakan, peneliti membagikan angket pertanyaan kepada peserta didik yang mencakup aspek kemenarikan, bahasa, warna, gambar, tulisan, audio, dan materi.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap mengelola hasil penilaian dan menarik kesimpulan (Rustandi, 2021). Pada tahap ini, peneliti mengolah penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Untuk mengetahui persentase penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

Ps = Persentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Hasil persentase yang diperoleh, kemudian ditentukan kriterianya dengan menggunakan rumus pengukuran skala likert yang bertujuan mendapatkan interpretasi skor.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
4	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Cukup (C)
2	21 - 40%	Kurang (K)
1	0% - 20%	Sangat Kurang (SK)

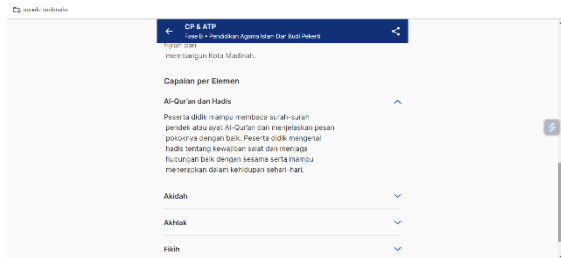
Sumber : (Riduwan dalam Luviana dkk., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Desain dan Cara Penggunaan Produk PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin (Arab: التَّيْن, "At-Tin") dan Tajwidnya)

Dalam pembuatan produk PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, yaitu sebagai berikut.

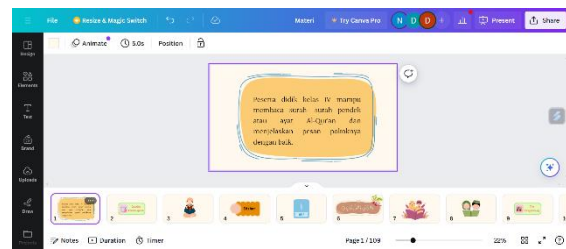
Pertama, mencari Capaian Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Peneliti mengambil Capaian Pembelajaran pada elemen Al-Qur'an dan Hadis pada materi Membaca Surah At-Tin.



Gambar 1. Pencarian Capaian Pembelajaran

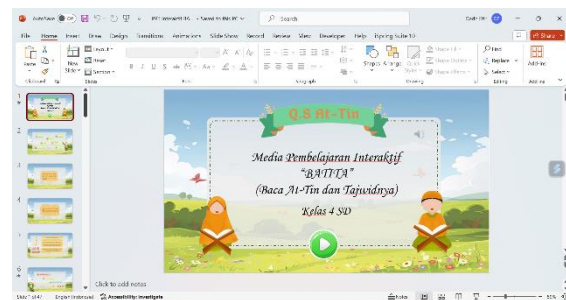
Kedua, memilih elemen-elemen pada aplikasi Canva yang akan digunakan untuk pembuatan PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya). Elemen-elemen yang digunakan terdiri dari huruf-hijaiyah untuk materi hukum nun mati dan tanwin. Selanjutnya peneliti juga membuat elemen surah At-Tin per ayat dan juga perkata. Selain itu, peneliti juga menggunakan elemen-elemen pendukung agar tampilan produk PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) menjadi lebih menarik. Elemen pendukung tersebut contohnya seperti gambar animasi anak-anak islam. Pada pemilihan elemen ini, peneliti berusaha mencari warna-warna dan bentuk-bentuk yang menarik yang disesuaikan dengan karakteristik dari siswa sekolah dasar. Adapun tampilan elemen-elemen yang telah dicari di aplikasi canva yaitu

sebagai berikut.

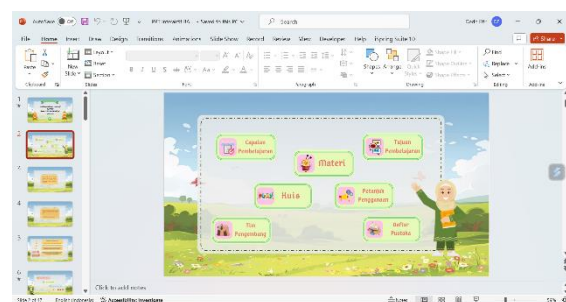


Gambar 2. Pencarian Elemen di Aplikasi Canva

Ketiga, merancang PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) dengan memasukkan elemen-elemen yang telah dibuat di aplikasi Canva. Sebelum memasukkan elemen-elemen ke aplikasi Microsoft PowerPoint, *backgorund* dari aplikasi canva harus dihapus terlebih dahulu. Caranya yaitu dengan mengunjungi *website remove.bg* di google. Setelah itu, elemen-elemen yang telah dibuat dapat dimasukkan. Adapun beberapa contoh tampilan slide PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) yang telah dirancang yaitu sebagai berikut.

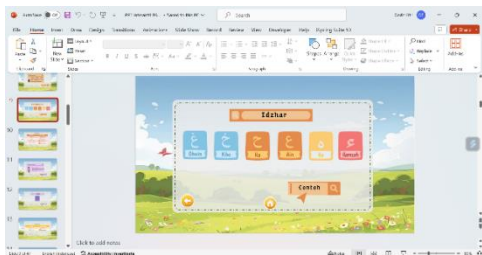


Gambar 3. Tampilan Slide Pertama PPT Interaktif BATITA

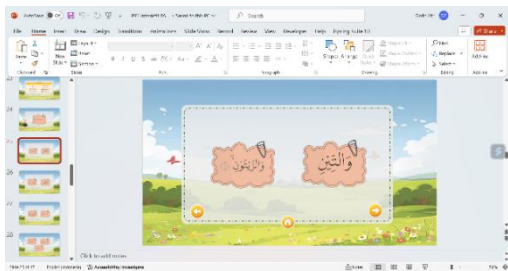


Gambar 4. Tampilan Menu Utama

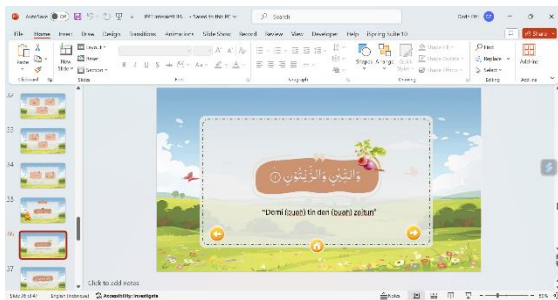
Tampilan menu utama yang peneliti buat terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi (membahas surah At-Tin per kata, surah At-Tin per ayat, dan hukum nun mati dan tanwin), kuis yang terdiri dari 10 soal, petunjuk penggunaan, tim pengembang, dan daftar pustaka.



Gambar 5. Tampilan Materi Hukum Nun Mati dan Tanwin



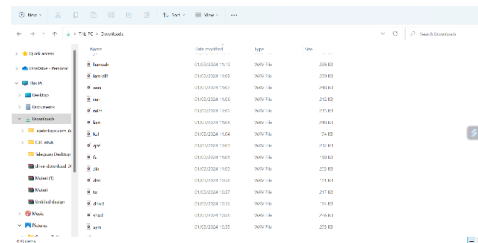
Gambar 6. Tampilan Materi Surah At-Tin Per Kata



Gambar 7. Tampilan Materi Surah At-Tin Per Ayat

Keempat, melakukan rekaman suara untuk menambahkan audio pada PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya). Agar audio dapat ditambahkan pada elemen yang telah tersedia di PPT interaktif, maka hasil rekaman yang telah dibuat, harus diubah terlebih dahulu formatnya menjadi bentuk wav. Setelah berubah menjadi bentuk wav, audio dapat dimasukkan dengan cara mengklik menu *action* pada aplikasi Microsoft

PowerPoint.



Gambar 8. Tampilan Rekaman Suara dalam Format WAV

Kelima, pembuatan kuis dengan menggunakan *website Wordwall*. Kuis yang peneliti buat terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Untuk tampilan kuis yang telah dibuat yaitu sebagai berikut.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Adapun cara penggunaan dari PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) adalah dengan cara mengklik elemen yang ada di PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) sesuai dengan apa yang dicari. Misalnya untuk mengetahui capaian pembelajaran, maka harus mengklik elemen yang bertuliskan capaian pembelajaran untuk menampilkannya. Begitu juga dengan materi, untuk melihat materi pada hukum nun mati dan tanwin misalnya, maka dapat mengklik elemen yang sesuai. Selain itu, untuk mengetahui cara pengucapan dari huruf-huruf hijaiyah dan cara membaca dari Surah At-Tin per kata maupun per ayat, dapat langsung mengklik huruf yang akan didengarkan suaranya. Dalam PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya),

peneliti juga menampilkan petunjuk penggunaan sebagai berikut.



Gambar 10. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Proses Uji Coba

Setelah pembuatan produk, peneliti melakukan uji coba kelayakan produk di SD Negeri Sukasari kepada satu guru PAI dan 30 peserta didik kelas IV. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan sosialisasi terkait cara penggunaan produk PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya). Selanjutnya, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat dalam media dengan menggunakan laptop dan chromebook. Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok untuk melihat materi pada PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya). Setelah itu, untuk memperlancar bacaan surah At-Tin, penelitian melakukan tes dari setiap kelompok secara bergantian dengan membaca per ayat.

Untuk mengetahui pemahaman terkait materi yang telah dijelaskan, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan kuis melalui *website* Wordwall. Adapun untuk pengisian kuis tersebut, peneliti melakukannya dengan pembagian kelompok. Peneliti membentuk siswa menjadi 2 kelompok dengan 1 kelompok terdiri dari 5 orang. Dari hasil kuis yang dilakukan oleh siswa, menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada materi surah At-Tin dan hukum nun mati serta tanwin. Peneliti

menyimpulkan seperti itu karena hasil pengisian kuis mendapatkan nilai yang bagus. Hal tersebut berbanding terbalik ketika pembelajaran sedang berlangsung, banyak siswa yang belum mengetahui hal umum terkait materi surah At-Tin dan hukum nun mati serta tanwin. Contohnya saat pembelajaran peneliti bertanya “ Ada berapa ayat dalam surah At-Tin? “ hanya terdapat satu sampai tiga orang siswa saja yang dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Selain itu, penggunaan *website* wordwall untuk kuis mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa, hal tersebut terlihat dari antusiasme mereka ketika mengerjakan kuis.

Kegiatan terakhir yaitu pengisian penilaian produk oleh siswa. Peneliti membagikan angket penilaian kepada seluruh siswa. Mereka mengisi angket penilaian sesuai dengan kemauan mereka tanpa ada paksaan sedikitpun. Selain itu, pengisian penilaian produk juga dilakukan oleh guru PAI di SD Negeri Sukasari. Penilaian tersebut menjadi acuan dalam menentukan kelayakan dari penggunaan PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) pada pembelajaran PAI di SD. Kendala yang peneliti alami saat uji coba produk adalah kurang terdengarnya suara yang muncul dari media oleh siswa yang berada di belakang. Hal tersebut dipengaruhi oleh ukuran speaker yang terlalu kecil.

Penilaian Produk

Untuk dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat, peneliti meminta penilaian dalam bentuk instrumen penilaian yang berisi 15 pernyataan dengan interval penilaian 1 – 5 kepada ahli media yaitu dosen pengampu mata

kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

Pola Penilaian Interval 1-5					
Partisipan	Kegunaan	Tampilan	Bahasa	Jumlah	%
Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.	4 4 4 4	5 5 5 5 5 5	5 5 5 5	71	95
Interpretasi				Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, peneliti mendapatkan nilai dengan interval 1 – 5 pada 3 aspek penilaian. Aspek pertama yaitu kegunaan yang dinilai 16 dari 20. Aspek kedua yaitu tampilan yang dinilai 35 dari 35. Terakhir, aspek bahasa yang dinilai 20 dari 20. Maka, nilai media dari keseluruhan aspek yang diperoleh yaitu sejumlah 71 dari 75 nilai yang utuh. Berdasarkan hasil perolehan data, dapat disimpulkan bahwa PPT Interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) memperoleh persentase nilai sebesar 95% dengan predikat sangat baik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

Pola Penilaian Interval 1 – 5							
Partisipan	Kesesuaian	Bahasa	Penyajian	Tampilan	Pengucapan	Jumlah	%
Yesi Juli Atmanasari, S.Pd.	5 4 5 5 5	5	5	5	5 5	49	98
Interpretasi				Sangat Baik			

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menyajikan 5 aspek penilaian dengan interval 1 – 5. Aspek pertama yaitu kesesuaian yang dinilai 24 dari 25. Aspek kedua yaitu bahasa yang dinilai 5 dari 5. Aspek ketiga yaitu penyajian yang dinilai 5 dari 5. Aspek keempat yaitu tampilan yang dinilai 5 dari 5. Aspek terakhir yaitu pengucapan yang dinilai 10 dari 10. Maka, nilai dari keseluruhan aspek yang diperoleh yaitu sejumlah 49 dari 50 nilai yang utuh. Berdasarkan hasil perolehan data, dapat disimpulkan bahwa persentase nilai untuk materi membaca Surah At-Tin dalam media BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) yaitu sebesar 98% dengan predikat sangat baik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk oleh Peserta Didik

Pola Penilaian Interval 1 - 5										
Partisipan	Kemenarikan	Bahasa	Warna	Gambar	Tulisan	Audio	Materi	Motivasi	Jumlah	%
Siswa 1	4	5	5	5	4	4	5	5	37	92,5
Siswa 2	4	4	5	4	4	3	4	3	31	77,5
Siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 4	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 5	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 6	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 7	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 8	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 9	5	5	4	5	5	4	5	5	38	95
Siswa 10	5	3	5	5	5	3	5	5	36	90
Siswa 11	5	3	5	5	5	4	5	5	37	92,5
Siswa 12	5	5	5	3	5	5	5	5	38	95
Siswa 13	5	5	4	5	5	4	5	5	38	95
Siswa 14	5	5	5	3	5	5	5	5	38	95
Siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	5	40	100
Siswa 16	3	4	3	3	3	4	3	2	25	62,5
Siswa 17	5	5	5	4	5	4	5	5	38	95
Siswa 18	4	3	3	3	5	5	5	5	33	82,5
Siswa 19	4	3	3	3	5	5	4	5	32	80
Siswa 20	4	3	3	3	5	5	3	5	31	77,5
Siswa 21	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95
Siswa 22	4	5	5	5	5	5	5	5	39	97,5
Siswa 23	4	4	5	5	4	3	4	5	39	97,5
Siswa 24	2	1	5	3	4	4	3	4	26	65
Siswa 25	4	5	5	5	5	4	5	5	38	95
Siswa 26	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95
Siswa 27	4	4	5	5	4	5	5	5	37	92,5
Siswa 28	5	5	4	4	5	4	5	5	37	92,5
Siswa 29	5	4	5	5	5	4	5	3	36	90
Siswa 30	4	5	5	5	5	5	5	5	39	97,5
Jumlah yang diperoleh									1.099	2.747,5
Rata-rata									36,6	91,6
									Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, peserta didik memberikan nilai pada 8 aspek penilaian dengan interval 1-5. Modus yang didapat dari 8 aspek penilaian pada interval 5 adalah (1) aspek kemenarikan mendapatkan nilai sebesar 56%. Pada aspek ini mendapatkan predikat “cukup” dari siswa. Dari perolehan tersebut, dapat dikatakan bahwa kemenarikan suatu media yang dikembangkan merupakan hal yang perlu diperhatikan. Hal tersebut karena media pembelajaran yang menyajikan materi dengan tampilan menarik dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya (Trisiana, 2020). (2) aspek bahasa mendapatkan nilai sebesar 60%. Pada aspek ini mendapatkan predikat “cukup” dari siswa. Penyajian bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa merupakan salah satu kriteria bahan ajar yang disukai siswa (Gustiani & Syamsurizal, 2021). (3) aspek warna mendapatkan nilai sebesar 76%. Penilaian terkait warna pada media mendapatkan predikat “baik” dari siswa. Hal tersebut dipengaruhi oleh pemilihan warna saat pembuatan media. Untuk siswa sekolah dasar, warna yang lebih disukai yaitu warna-warna yang cerah sehingga media yang dibuat dapat disesuaikan dengan karakteristik mereka (Dirgantara dkk., 2022). (4) aspek gambar

mendapatkan nilai sebesar 66%. Pada aspek ini mendapatkan predikat “baik” dari siswa. Materi yang disertai gambar dapat memudahkan siswa dalam belajar daripada hanya tampilan teks saja. Media pembelajaran berisikan teks yang disertai gambar membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran (Gustiani & Syamsurizal, 2021). Penyajian gambar memvisualkan konsep materi yang disampaikan dalam teks sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. (5) aspek tulisan mendapatkan nilai sebesar 80%. Penilaian untuk tulisan mendapatkan predikat “baik” dari siswa. Hal tersebut dipengaruhi dari pemilihan jenis tulisan pada media. Media yang dibuat harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, salah satunya yaitu dengan menampilkan tulisan yang jelas (Dirgantara dkk., 2022) (6) aspek audio mendapatkan nilai sebesar 50%. Penilaian ini mendapatkan predikat “cukup” dari siswa. Audio dalam media pembelajaran berperan penting untuk mengetahui pengucapan kata yang benar sehingga materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa (Furoidah, 2020). (7) aspek materi mendapatkan nilai sebesar 80%. Penilaian terhadap materi mendapatkan predikat “baik” dari siswa. Penyajian materi yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar (Trisiana, 2020). (8) aspek motivasi memperoleh nilai sebesar 86%. Penilaian terkait motivasi mendapatkan predikat “sangat baik” dari siswa. Motivasi untuk belajar akan muncul dalam diri siswa jika proses pembelajaran menggunakan media (Wulandari dkk., 2023).

Dari hasil perolehan nilai, dapat disimpulkan

bahwa persentase kelayakan yang didapat oleh PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) dari nilai rata-rata 30 siswa kelas IV adalah sebesar 91,6 % dengan predikat sangat baik.

Adapun kekurangan dari media BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) adalah keterbatasan dalam mengaksesnya. Media ini hanya dapat digunakan di laptop yang memiliki aplikasi Microsoft PowerPoint. Untuk handphone android, media ini dapat diakses, akan tetapi hanya dapat memunculkan tampilan saja dan tidak dapat memunculkan suara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai uji produk media PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) di kelas IV SD Negeri Sukasari, peneliti mendapat kesimpulan sebagai berikut.

1. Dari hasil penilaian lembar angket oleh ahli media, PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) diakui “Sangat Baik” dengan perolehan nilai sebesar 95%.
2. Dari hasil penilaian lembar angket oleh ahli materi, PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) diakui “Sangat Baik” dengan perolehan nilai 98%.
3. Dari hasil penilaian penilaian lembar angket pada peserta didik setelah penggunaan PPT interaktif BATITA (Baca At-Tin dan Tajwidnya) pada pembelajaran PAI mendapatkan predikat kelayakan “Sangat Baik” dengan perolehan nilai sebesar 91,6%.

Dari ketiga penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan peserta didik, menunjukkan bahwa PPT interaktif BATITA (Baca

At-Tin dan Tajwidnya) layak digunakan pada proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan produk BATITA berbasis PPT interaktif, terdapat kekurangan dalam penggunaannya yaitu mengenai keterbatasan akses. Saran untuk peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengembangkan media yang dapat secara luas diakses agar memberikan kebermanfaatan yang lebih baik bagi dunia pendidikan.

Dalam penggunaan PPT interaktif juga memerlukan akses internet untuk mengisi kuis sehingga harus menyesuaikan dengan keadaan internet di wilayah sekolah dan mempersiapkan jaringan internet yang baik agar saat pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech, 1*(1), 9–20.

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(6), 1835–1852.

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall untuk Materi PAI Sekolah Dasar.

Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 8(2), 28–41.

Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7*(1), 222–236.

Anyan, A., Benediktus, E., & Hendry, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education and Technology, 1*, 14–20.

Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 9*(1), 1–8.

Audina, D., Khaerunnisa, M., Adilah, Y. N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(1).

Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI” Amazing Prophet Of Islam” untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu, 6*(3), 3931–3944.

- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 101–106.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran dan Peran Pentingnya dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77.
- Gustiani, R., & Syamsurizal, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet sebagai Suplemen Bahan Ajar pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Hewan Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7242–7246.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Jilan, H. T., Saepudin, A., & Rachmah, H. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Al-Qur'an Melalui Metode Tahsin Siswa Kelas IV Di SD Mathla'ul Khoeriyah Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 3(2), 647–653.
- Khoirunisa, N., Salshabila, Z. N., Anggara, D., Sari, H. N., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Media Visual MEMO (Materi Etika dan Moral) pada Pembelajaran PAI di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4163–4171.
- Luviana, R., Nuryani, D., Maulida, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Ashatal (Arahan Shalat Digital) bagi Siswa Kelas II SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 692–700.
- Mardhiah, A., & Nurbaiti, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menghafal Alquran dengan Menggunakan Strategi Reading Aloud bagi Siswa Kelas VI SDN 6 Kualasimpang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2282–2295.
- Mu'jizah, E. (2021). Penerapan Metode Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Surah-Surah Pendek Pelajaran PAI Kelas IV SDN Palimbang Gusti 2. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 1(1), 261–272.
- Nafisah, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research: Research Journal*, 9(1), 1–14.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Pemimpin dalam Islam di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529–1534.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Nurrita, T. (2018a). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nurrita, T. (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Rahmawati, R. (2021). Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V terhadap Q.S At-Tin Menggunakan Model Make a Match. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 991–997.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–69.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui Aplikasi Classpoint. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint

Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.

Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95

▪ *How to cite this paper :*

Nurkholizah, D. F., Yulianti, N., Azizah, L., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan “BATITA” (Baca At-Tin Dan Tajwidnya) Berbasis PPT Interaktif Pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 801–816.