



Pengembangan Bahan Ajar PowerPoint Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Mata Kuliah Santripreneur

Suyyirah¹, Nurul Zainab², Miftahul Muttaqin³

^{1,2} Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

³ Institut Agama Islam Al-Khairat, Indonesia

Corresponding Author : ✉ zuyyirohhasan@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop ICT-based teaching materials in the form of interactive learning media using Microsoft PowerPoint equipped with videos and discussion questions in the Santri Preneur course. The background is the minimal use of interactive media at IAI Al-Khairat Pamekasan, especially for Islamic boarding school students with limited access to digital devices and the internet. This study uses the R&D method with the ADDIE model. The media was validated by three experts with an average feasibility of 84.07% (very feasible), and implemented on 28 students of class PAI B Semester II. The results showed an increase in motivation, understanding, active participation, and learning outcomes with an average score of 84. All students responded positively to this media. Thus, this teaching material is considered feasible and effective as an innovative solution in contextual and interesting Islamic entrepreneurship learning in the Islamic boarding school environment. Based on the entire process, from needs analysis, expert validation, field implementation, and product refinement, it can be concluded that the development of this interactive PowerPoint teaching material was successful and highly suitable for use in learning. This medium can be an innovative alternative for developing Islamic entrepreneurship learning based on Islamic boarding schools that is enjoyable, applicable, and relevant to developments in educational technology.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

10 May 2026

Revised

05 June 2026

Accepted

20 July 2026

Key Word

Teaching Materials, Interactive PowerPoint, ICT, Santri Preneur.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (IT) menjadi krusial dalam mendukung proses pembelajaran di tingkat perguruan tinggi. Selain itu, penelitian ini dapat merangsang kesadaran terhadap pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT di kalangan mahasiswa, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan motivasi belajar (Nisa, 2023). Dalam proses pembelajaran, teknologi memberikan umpan balik yang cepat dan mendalam terhadap mahasiswa. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk

melihat dan memahami aspek-aspek tertentu dari materi pelajaran mereka yang perlu ditingkatkan, serta mendapatkan pujian dan dorongan untuk kemajuan yang mereka capai (Nisa, 2023). Salah satu dampak dari kebaruan ini adalah peluang untuk membuat lingkungan pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan generasi komputer dan internet saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi dan media sosial, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif (Ameliya & Indriani, 2024). Media digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Institut agama islam al-khairat pamekasan sebagai bagian dari institusi pendidikan tinggi sudah selayaknya menyesuaikan diri untuk menyelenggarakan proses pembelajaran berbasis digital (Setyaningsih, 2019).

Beberapa penelitian tentang pembelajaran di Indonesia menyimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih tradisional, dengan sedikit pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari, khususnya di IAI Al-Khairat Pamekasan dalam matakuliah santri preneur. Penggunaan TIK perlu ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, supaya pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan, sebagai seorang pendidik perlu melakukan peningkatan dalam membuat media pembelajaran. Penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, produktif, dan menyenangkan (N. M. Sari, 2023). Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis CD interaktif Power Point (Warkintin, 2019).

Dari hasil observasi pada tanggal 10 Mei 2025 di ruang kelas AB Semester II PAI IAI Al-Khairat Pamekasan ditemukan bahwa meskipun saat ini telah banyak dikembangkan berbagai bahan ajar digital berbasis web atau platform pembelajaran daring lainnya, namun dalam konteks penelitian ini, media tersebut tidak dipilih sebagai alternatif pengembangan, karena hasil observasi menunjukkan adanya kendala teknis dan kultural yang cukup signifikan. Berdasarkan temuan di lapangan, mayoritas mahasiswa di kelas AB Semester II Program Studi Pendidikan Agama Islam IAI Al-Khairat Pamekasan merupakan santri yang tinggal di lingkungan pesantren, sehingga mereka terikat dengan regulasi internal yang membatasi penggunaan gawai atau smartphone dalam keseharian mereka. Hanya sebagian kecil mahasiswa yang membawa dan dapat mengakses perangkat tersebut saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil wawancara kepada Kaprodi PAI IAI Al-Khairat Pamekasan menyatakan bahwa "akses terhadap perangkat komputer juga masih terbatas, meskipun

pihak kampus sebenarnya telah menyediakan beberapa unit komputer di perpustakaan. Namun, fasilitas tersebut saat ini sedang dalam masa perbaikan, sehingga belum dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran berbasis digital daring". Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, maka pengembangan bahan ajar berbasis PowerPoint interaktif dipilih sebagai solusi yang lebih realistis dan aplikatif. PowerPoint masih dapat dijalankan secara offline menggunakan komputer milik dosen atau perangkat multimedia kampus yang tersedia di ruang kelas. Selain itu, format ini memungkinkan penyajian materi secara visual, dinamis, dan interaktif tanpa harus bergantung pada koneksi internet atau akses perangkat pribadi mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada mahasiswa kelas AB Semester II Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAI Al-Khairat Pamekasan, diketahui bahwa dalam pembelajaran mata kuliah *Santri Preneur* Perkuliahan masih menggunakan media ajar berupa PowerPoint yang bersifat statis dan sederhana. Media tersebut umumnya hanya berisi poin-poin teks dan gambar tanpa unsur interaktif atau audiovisual yang memadai, sehingga penyampaian materi cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan mahasiswa secara aktif. Penggunaan media ajar yang kurang variatif ini berdampak pada kurangnya antusiasme dan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Mahasiswa cenderung pasif, dan beberapa materi kewirausahaan Islami yang seharusnya aplikatif dan kontekstual kurang dipahami secara optimal karena minimnya visualisasi praktik nyata atau contoh konkret. Materi seperti profil santri wirausaha, konsep barokah dalam bisnis, serta etika berwirausaha menurut Islam sulit diinternalisasi hanya melalui penyampaian lisan atau slide teks biasa.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan suatu media ajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendekatkan mahasiswa pada konteks nyata. Salah satu alternatif yang dianggap sesuai adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint yang terintegrasi dengan video tematik, animasi, audio, serta pertanyaan diskusi reflektif. Media ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mata kuliah berbasis praktik seperti *Santri Preneur*. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang cukup umum digunakan oleh pendidik dan mahasiswa, namun jika

dimaksimalkan, software ini mampu mengintegrasikan berbagai elemen media (teks, gambar, suara, video, animasi) menjadi satu kesatuan yang menarik. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar menggunakan PowerPoint interaktif dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep kewirausahaan Islami (Anyan, 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan uji coba bahan ajar Berbasis Tik Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dengan Integrasi Video Dan Pertanyaan Diskusi Pada Matakuliah Santri Preneur Di Kelas Ab Semester II Program Studi Pendidikan Agama Islam S1 IAI Al-Khairat Pamekasan. pembelajaran menggunakan media powerpoint dirancang dengan tujuan terciptanya pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini membutuhkan perancangan pada powerpoint yang dilengkapi tools atau alat kontrol sehingga dapat digunakan oleh peserta didik/pengguna lain berupa petunjuk sesuai dengan hal yang dibutuhkan, seperti materi atau soal latihan (Sugiyarto, 2020). Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar mahasiswa lebih semangat dan mudah memahami materi perkuliahan dengan adanya inovasi dalam pembelajaran untuk perkembangan dirinya yang kemudian akan berpengaruh pada perkembangan santri dn bahkan terhadap bangsa Indonesia.

RESEARCH METHODE

Penelitian ini merupakan studi pengembangan (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan, dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dikelas AB Program Studi PAI Semester II kemudian melakukan pengembangan pada bahan ajar mata kuliah *Santri Preneur* (Hasyim, 2016). yang mengadopsi pendekatan model ADDIE, dengan tujuan menghasilkan bahan ajar berbasis TIK yang interaktif dan relevan untuk pembelajaran mata kuliah *Santri Preneur* (Maria, 2017). Proses pengembangan mengikuti lima tahap utama: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi (B. K. Sari, n.d.). Bahan ajar dirancang dalam bentuk media PowerPoint interaktif yang terintegrasi dengan video dan pertanyaan diskusi guna meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa (Rahmawati, 2022). Penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan proses dan kondisi nyata dalam pengembangan dan penerapan media pembelajaran di lapangan (Syahrizal & Jailani, 2023).

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Data primer diperoleh dari dosen pengampu, ahli media, serta mahasiswa pengguna bahan ajar (Romdona, n.d.). Sementara data sekunder

berasal dari dokumen resmi dan literatur ilmiah. Analisis data dilakukan secara deskriptif, baik kuantitatif maupun kualitatif, untuk menilai kelayakan dan efektivitas produk (*Metode Penulisan Laporan Kkp Bab III*, n.d.). Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk memastikan produk akhir sesuai kebutuhan pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan produk. Mahasiswa sebagai pengguna akhir bahan ajar tidak hanya berperan sebagai subjek uji coba, tetapi juga sebagai sumber masukan untuk penyempurnaan media. Melalui teknik pengumpulan data seperti angket dan wawancara tidak terstruktur, peneliti memperoleh berbagai umpan balik mengenai desain, isi, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan bahan ajar (Fiantika, 2022). Partisipasi aktif ini memungkinkan pengembangan bahan ajar yang lebih kontekstual, adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa, dan responsif terhadap dinamika pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis dan praktis di lingkungan perkuliahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan bahan ajar dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih karena menyediakan tahapan pengembangan yang sistematis dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang layak dan efektif. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan dalam proses pengembangan bahan ajar PowerPoint interaktif yang telah dilakukan:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, serta kendala yang ada dalam proses pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan analisis ditemukan bahwa mahasiswa di kelas PAI AB Semester II membutuhkan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan dunia kewirausahaan Islami. PowerPoint yang selama ini digunakan bersifat monoton dan tidak menumbuhkan keterlibatan aktif mahasiswa.

2. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang bahan ajar dalam bentuk PowerPoint interaktif yang dilengkapi video pembelajaran, pertanyaan diskusi, tombol navigasi, dan ilustrasi pendukung. Materi disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran (CPL) dan indikator mata

kuliah Santripreneur dengan memperhatikan sistematika penyajian, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, desain media diubah menjadi produk nyata. Peneliti mengembangkan PowerPoint yang telah dirancang menjadi media pembelajaran utuh dengan integrasi elemen visual, audio, soal diskusi, dan evaluasi. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang menunjukkan bahwa bahan ajar layak digunakan dengan nilai rata-rata kelayakan 84,07%.

4. *Implementation* (Implementasi)

Media yang telah divalidasi diuji cobakan kepada mahasiswa kelas PAI B Semester II sebanyak 28 orang. Mahasiswa menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran aktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi kewirausahaan berbasis nilai-nilai Islam. Rata-rata hasil belajar mahasiswa mencapai skor 84.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk: formatif (selama pengembangan dan uji coba) dan sumatif (setelah implementasi). Revisi minor dilakukan berdasarkan masukan validator dan respon mahasiswa, seperti penambahan soal aplikatif di awal presentasi. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa bahan ajar ini berhasil dikembangkan dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi keislaman (B. K. Sari, n.d.).

Tabel 1.

Tabel Validasi

VALIDASI MEDIA							
Nama Validator : Dr. Nurul Zainab, M.Pd.I							
Tanggal Validasi : 26 Mei 2025							
No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				Kriteria	Persentase
		1	2	3	4		
1	Bahan ajar memiliki sistematika penyajian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	Sangat layak	95 %
2	Bahan ajar memiliki keruntutan penyajian materi ajar				√	Sangat layak	90 %
3	Bahan ajar memiliki materi yang mudah dipahami oleh peserta didik			√		layak	75%

4	Bahan ajar memiliki bagian pendahuluan memuat apersepsi			√		layak	75%
5	Bahan ajar memiliki bagian isi menunjukkan materi yang jelas dan singkat.			√		layak	75%
6	Bahan ajar memiliki bagian penutup memuat kesimpulan.			√		layak	75%
7	Bahan ajar memiliki ukuran tulisan dengan tingkat perkembangan usia				√	Sangat layak	95 %
8	Bahan ajar memiliki desain cover (Tata letak, Komposisi dan ukuran unsur tata letak, huruf)			√		layak	75%
9	Bahan ajar memiliki desain isi (pencerminan isi bahan ajar, keharmonisan tata letak, kelengkapan tata letak, dan tipografi isi.			√		layak	75%
10	Bahan ajar memiliki penampilan yang menarik.			√		layak	75%
		80,5 %					

VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Miftahul Muttaqin, M.Pd

Tanggal Validasi : 28 Mei 2025

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				Kriteria	Persentase
		1	2	3	4		
1	Materi sesuai dengan CPL dan CP-MK				√	Sangat layak	90%
2	Materi sesuai dengan indikator CPL dan CP-MK				√	Sangat layak	95%
3	Materi memiliki tugas dan soal yang diberikan sesuai dengan CPL dan CP-MK				√	Sangat layak	95%
4	Materi memiliki keakuratan konsep dan definisi.			√		layak	75%
5	Materi memiliki keakuratan contoh.				√	Sangat layak	95%
6	Materi memiliki keakuratan gambar, tabel, dan ilustrasi.			√		layak	75%

7	Materi memiliki kesesuaian dengan perkembangan ilmu.				√	Sangat layak	90%
8	Materi membahas kasus terkini.			√		layak	75%
9	Materi memiliki kemutakhiran rujukan.			√		layak	75%
10	Materi memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.				√	Sangat layak	90%
		85,5 %					

VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Ach Zaini, S.Pd

Tanggal Validasi : 30 Mei 2025

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				Kriteria	Persentase
		1	2	3	4		
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan intelektual pembaca				√	Sangat layak	92%
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional pembaca			√		layak	75%
3	Bahasa yang digunakan sesuai menunjukkan keterbacaan pesan atau informasi				√	Sangat layak	90%
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah EYD			√		layak	75%
5	Bahasa yang digunakan dapat membangkitkan rasa senang untuk membacanya.				√	Sangat layak	95%
6	Bahasa yang digunakan mampu merangsang peserta didik untuk berfikir kritis				√	Sangat layak	95%
7	Bahasa yang digunakan mampu memotivasi peserta didik				√	Sangat layak	95%
8	Bahasa yang digunakan memiliki konsistensi dalam penggunaan istilah			√		layak	75%
9	Bahasa yang digunakan menunjukkan kalimat efektif			√		layak	75%
10	Bahasa yang digunakan memiliki ketepatan ejaan				√	Sangat layak	95%
		86,2 %					

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek	Validator	Rata-Rata Skor	Kelayakan	Catatan Utama
Materi	Miftahul Muttaqin, M.Pd	85,5 % (Baik–Sangat Baik)	✅ Layak digunakan tanpa revisi	Perlu ditambah interaktivitas nyata dan rujukan aktual seperti studi OPOP
Bahan Ajar (Penyajian)	Dr. Nurul Zainab, M.Pd.I	80,5 % (Baik)	✅ Layak digunakan dengan revisi minor	Perlu perbaikan visual (animasi & tipografi) dan harmonisasi tampilan
Bahasa	Ach. Zaini, S.Pd	86,2 % (Baik–Sangat Baik)	✅ Layak digunakan tanpa revisi	Bahasa komunikatif, efektif, dan sesuai kaidah EYD

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam bentuk PowerPoint interaktif yang mengintegrasikan video pembelajaran, pertanyaan diskusi, tombol navigasi, dan komponen evaluasi. Produk yang dihasilkan dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam serta dapat dioperasikan secara offline sehingga sesuai dengan kondisi pembelajaran di lingkungan pesantren yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan internet (Hasyim, 2016).

Pengembangan bahan ajar berbasis TIK pada mata kuliah Santripreneur dilakukan dalam bentuk media pembelajaran PowerPoint interaktif yang mengintegrasikan video pembelajaran dan pertanyaan diskusi. Pengembangan ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional dan memiliki unsur interaktif yang terbatas. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi melalui tiga aspek, yaitu aspek materi, bahasa, dan media, untuk menentukan tingkat kelayakannya sebelum diimplementasikan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAI Al-Khairat Pamekasan. (Putri et al., 2023). Validasi aspek materi memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 85,5%, sehingga bahan ajar dinyatakan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CPL) mata kuliah Santripreneur (Shalimara & Rukmana, 2024).

Validasi aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 86,2%, sehingga bahan ajar dinyatakan sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa telah memenuhi standar keterbacaan dan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran (Sholikhah et al., 2024). Validasi aspek kebahasaan memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 86,2%, sehingga bahan ajar dinyatakan sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa telah memenuhi aspek keterbacaan, keefektifan, dan kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa.

Validasi aspek media memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 80,5%, sehingga bahan ajar dinyatakan layak untuk digunakan dengan beberapa penyempurnaan pada aspek tampilan. Perbaikan yang direkomendasikan meliputi desain visual dan transisi agar media lebih menarik dan mudah digunakan.

Secara keseluruhan, hasil validasi dari aspek materi, bahasa, dan media menunjukkan rata-rata skor kelayakan sebesar 84,07%, sehingga bahan ajar berbasis TIK yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran mata kuliah Santripreneur (Ningtiyas, 2021).

Setelah dinyatakan layak melalui proses validasi, bahan ajar PowerPoint interaktif diimplementasikan pada pembelajaran mata kuliah Santripreneur di kelas PAI AB Semester II yang berjumlah 28 mahasiswa. Implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa, memperkuat pemahaman terhadap materi, dan meningkatkan minat belajar. Rata-rata hasil belajar mahasiswa mencapai 84, yang menunjukkan bahwa bahan ajar efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dilakukan penyempurnaan produk berupa penambahan latihan soal aplikatif dan penyempurnaan navigasi slide.

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan tanggapan positif dengan memilih kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju" pada seluruh pernyataan. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar diterima dengan baik oleh mahasiswa serta dinilai mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar PowerPoint interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Santripreneur.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini berhasil menjawab tantangan pembelajaran digital di lingkungan mahasiswa pesantren. Validasi dari para ahli dan respons positif mahasiswa menunjukkan

bahwa bahan ajar berbasis PowerPoint interaktif ini tidak hanya layak secara akademik dan teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan mahasiswa. Produk ini diharapkan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang aplikatif dan mudah diadopsi dalam konteks serupa, khususnya di lembaga pendidikan Islam yang sedang menuju transformasi digital berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan validasi ketiga aspek:

$$\frac{80.5\% + 85.5\% + 86.2\%}{3} = 84,07\%$$

1. Rata-rata kelayakan: 84,07% (Andaresta & Rachmadiarti, 2021).
2. Kategori Umum: Layak – Sangat Layak
3. Bahan ajar berhasil dikembangkan dan layak digunakan dalam pembelajaran Santripreneur, dengan sedikit revisi pada aspek media (Tampilan visual & interaktivitas).
4. Aspek materi dan bahasa telah mencapai tingkat sangat layak, menandakan substansi dan penyampaian sudah sesuai standar pendidikan tinggi.

Berdasarkan Responden

1. Semua responden (100%) memberikan jawaban setuju atau sangat setuju pada semua pernyataan.
2. Pernyataan yang paling tinggi tingkat "Sangat Setuju"-nya adalah nomor 2 (materi mudah dipahami, 89%) dan nomor 5 (meningkatkan minat belajar, 86%) (Kusmiarti, 2024).
3. Pernyataan nomor 8 (interaksi dalam slide membuat belajar menyenangkan) menunjukkan sedikit lebih banyak respon "Setuju" (7 orang), yang dapat diartikan bahwa meskipun interaktif, masih bisa ditingkatkan lebih menyenangkan lagi.
4. Tidak ada satupun mahasiswa yang menjawab Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju, artinya respon terhadap bahan ajar sangat positif dan mendukung keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon sangat positif terhadap bahan ajar PowerPoint interaktif yang digunakan. Seluruh pernyataan mendapat dukungan 100% dari mahasiswa baik dalam kategori "Sangat Setuju" maupun "Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar tidak hanya layak secara isi dan visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta partisipasi aktif mahasiswa. Temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil diimplementasikan secara optimal dalam kelas PAI B Semester II.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan bahan ajar ini berangkat dari permasalahan minimnya media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dalam mata kuliah *Santripreneur*. Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis TIK berupa PowerPoint interaktif yang dilengkapi dengan video, soal diskusi, navigasi tombol, serta desain visual yang menarik. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilalui secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam di lingkungan pesantren.

Validasi terhadap bahan ajar dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek mendapat nilai rata-rata tinggi: 85,5% untuk materi, 86,2% untuk bahasa, dan 80,5% untuk media, dengan rata-rata keseluruhan 84,07%. Bahan ajar dinyatakan sangat layak digunakan, meskipun terdapat saran revisi minor pada aspek visual dan animasi. Selanjutnya, bahan ajar diimplementasikan di kelas PAI B Semester II yang berjumlah 28 mahasiswa. Hasil uji coba menunjukkan respon yang sangat positif; seluruh pernyataan dalam angket memperoleh persentase 100% dalam kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju". Mahasiswa menyatakan bahwa bahan ajar ini membantu mereka memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Setelah implementasi, peneliti melakukan perbaikan produk berupa penambahan soal aplikatif dan penyesuaian desain visual. Perbaikan ini memperkuat kualitas bahan ajar baik dari sisi isi maupun tampilan. Berdasarkan seluruh proses yang telah dilalui mulai dari analisis kebutuhan, validasi ahli, implementasi lapangan, hingga perbaikan produk dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar PowerPoint interaktif ini berhasil dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini mampu menjadi alternatif inovatif dalam mengembangkan pembelajaran kewirausahaan Islami berbasis pesantren yang menyenangkan, aplikatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, W. D., & Indriani, R. (2024). Edukasi Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran Bahasa: Strategi Efektif Untuk Guru Dan Siswa. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(5), 1530. <https://journal.ppmi.web.id/index.php/JPKI2/article/view/1310>
- Andaresta, N., & Rachmadiarti, F. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Stem

- Pada Materi Ekosistem untuk melatih Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Bioedu*, 10(2), 638.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/38557>
- Anyan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education And Technology*, 1(1), 16.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pt. Global eksekutif teknologi. https://www.researchgate.net/profile/Anita-Maharani/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf
- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi.
- Kusmiarti, R. (2024). Respon mahasiswa dan dosen terhadap modul sintaksis bahasa Indonesia berbasis STEAM. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 181.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/24172>
- Maria, E. (2017). Pengembangan Model Manajemen Pembelajaran Berbasis Tik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 61.
<https://ejournal.uksw.edu/kelola/article/view/757>
- Metode Penulisan Laporan Kkp Bab III* (p. 41). (n.d.).
<https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/b13b/2015/b.133.15.0145/b.133.15.0145-06-bab-iii-20190207081300.pdf>
- Ningtiyas, A. (2021). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(1), 106–107.
<https://ejournal.jak-stik.ac.id/index.php/komputasi/article/view/2701>
- Nisa, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis It Mahasiswa Fkip Universitas Asahan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 44–45.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/14934>
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Canva Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. *Jurnal Elementary Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 106.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/13464>
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pendidk Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(1), 188.
<https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/287>
- Romdona, S. (n.d.). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 43.
<https://samudrapublisher.com/Index.Php/Jisosepol>

- Sari, B. K. (n.d.). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 93–94. <http://eprints.umsida.ac.id/432>
- Sari, N. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Storyboard Dan Games Interaktif Untuk Guru Dan Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 154. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/transformasi/article/view/6724>
- Setyaningsih, R. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1201. <https://scholar.google.com/citations?user=PtrpqlkAAAAJ&hl=id&oi=sra>
- Shalimara, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 12(2), 283. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/34632>
- Sholikhah, D. D., Mustofa, & Arifin, Z. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Dengan Model Savi Pada Materi Berpidato Di Kelas Vi Sekolah Dasar. *Hastapena Jurnal Bahasa, Sastra, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 50. <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/HASTAPENA/article/view/9208>
- Sugiyarto, U. S. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasa. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 122. <https://cerdas.bunghatta.ac.id/index.php/jcp/article/view/44>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 17. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim>
- Warkintin. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 85. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1930>