



PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR AKIDAH AKHLAQ MELALUI POWERPOINT INTERAKTIF DAN METODE TGT

**Muhammad Irfan Arifin¹, Faidatud Diniyah², Safinantun Najah³,
Nur Aida⁴, Farihah⁵, Fristy Mardiana⁶**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Santri Gresik, Indonesia

Email: muhammadirfanarifin161@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan fokus belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VI di MINU 39 Langkap. Pembelajaran yang selama ini berlangsung masih didominasi oleh metode konvensional ceramah satu arah (*teacher-centered*), sehingga mengakibatkan ekosistem kelas menjadi pasif, monoton, dan kurang menarik bagi siswa. Karakteristik materi Akidah Akhlak yang cenderung abstrak juga sulit dicerna oleh anak usia 10-11 tahun yang berada pada masa transisi kognitif operasional konkret tanpa adanya jembatan visual yang representatif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan mengukur peningkatan keaktifan serta hasil belajar peserta didik melalui intervensi media PowerPoint Interaktif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI MINU 39 Langkap dengan jumlah 12 siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, observasi langsung, dokumentasi, serta tes evaluasi di akhir setiap siklus, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I, penggunaan PowerPoint Interaktif meningkatkan perhatian klasikal siswa hingga 100% pada awal pembelajaran, namun aspek keaktifan mandiri seperti bertanya baru mencapai 42% dan menjawab 33,3%, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 50% (6 dari 12 siswa). Pada Siklus II, peneliti memadukan media PowerPoint Interaktif dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Hasilnya, keaktifan dan partisipasi diskusi siswa melonjak hingga 100%, kemampuan menjawab pertanyaan pemantik meningkat ke 83,3%, rata-rata keaktifan kelas mencapai 94,4% (sangat baik), serta ketuntasan belajar klasikal melonjak menjadi 83,3% (10 dari 12 siswa) dengan rata-rata nilai 90. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kolaborasi media PowerPoint Interaktif dan metode TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: *PowerPoint Interaktif, Keaktifan Belajar, Akidah Akhlak, Teams Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This research is motivated by the low levels of active involvement and study focus among sixth-grade students in the Akidah Akhlak subject at MINU 39 Langkap. Instruction in the classroom has been heavily dominated by conventional, one-way teacher-centered lecture methods, resulting in a passive, monotonous, and unstimulating classroom ecosystem. Furthermore, the highly abstract nature of Akidah Akhlak materials makes them difficult for students aged 10-11 to comprehend, as they are in a cognitive transition period of concrete operations and lack representative visual aids. This Classroom Action Research (CAR) aims to describe the implementation and evaluate the improvement of students' active involvement and learning outcomes through the intervention of Interactive PowerPoint media. The research subjects were 12 sixth-grade students at MINU 39 Langkap. Data were collected using structured interviews, direct observation, documentation, and formative tests at the end of each

cycle, and were then analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results indicated that in Cycle I, the use of Interactive PowerPoint successfully increased classical student attention to 100% at the beginning of the lesson. However, independent active behaviors, such as asking questions, only reached 42%, while answering questions stood at

33.3%, with classical learning completeness at 50% (6 out of 12 students). In Cycle II, the researchers integrated the Interactive PowerPoint media with the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. Consequently, student active participation in group discussions soared to 100%, the ability to answer stimulating questions increased to 83.3%, the classroom's average active involvement reached 94.4% (excellent), and classical learning completeness surged to 83.3% (10 out of 12 students) with a class average score of 90. This study concludes that the collaboration between Interactive PowerPoint media and the TGT method is highly effective in improving both students' active involvement and academic learning outcomes in Akidah Akhlak.

Keywords: Interactive PowerPoint, Active Learning, Akidah Akhlak, Teams Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Akidah Akhlak pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) pada hakikatnya tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan semata (*transfer of knowledge*), melainkan lebih menekankan pada pembentukan karakter (*character building*) dan internalisasi nilai-nilai spiritual (Prastowo, 2021). Doktrin teologis serta norma perilaku yang terkandung dalam kurikulum menuntut suasana kelas yang aktif dan hidup, di mana peserta didik tidak menempatkan diri sebagai konsumen informasi yang pasif melainkan sebagai pelaku aktif yang mengalami langsung proses belajar. Keaktifan tersebut menjadi indikator utama bahwa pesan moral dan nilai-nilai spiritual berhasil masuk dan membentuk struktur kognitif mereka.

Namun demikian, realitas empiris di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup lebar antara harapan (*das Sollen*) dan kenyataan (*das Sein*). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas VI MINU 39 Langkap, pembelajaran Akidah Akhlak cenderung terjebak dalam pola konvensional yang monoton. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh ceramah satu arah dari guru (*teacher-centered*), yang secara langsung berdampak pada rendahnya keaktifan dan fokus belajar peserta didik. Gejala yang tampak di antaranya adalah rentang perhatian peserta didik yang sangat singkat; mayoritas peserta didik cenderung mengabaikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman sebangku, dan kehilangan minat di pertengahan sesi. Faktor kejenuhan belajar peserta didik di kelas sering kali dipicu oleh minimnya variasi stimulus yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung (Rahmawati, 2022).

Secara psikologis, kesulitan fokus pada peserta didik usia MI kelas VI (10-11 tahun) dipengaruhi oleh fase perkembangan kognitif mereka yang berada dalam masa transisi dari operasional konkret menuju operasional formal. Materi-materi Akidah Akhlak yang bersifat abstrak-konseptual, seperti pemahaman tentang sifat-sifat Allah atau hakikat akhlak terpuji, sulit dicerna jika disajikan tanpa jembatan visual yang representatif (Arsyad, 2021). Ketika stimulasi di dalam kelas minim inovasi, kebosanan menjadi respons alamiah dari peserta didik. Rendahnya minat belajar tersebut disebabkan pula oleh minimnya pemanfaatan variasi media visual interaktif

yang mampu menggugah perhatian motorik dan emosional anak (Putri & Nurafni, 2021).

Oleh karena itu, diperlukan sebuah intervensi adaptif berupa revitalisasi media pembelajaran yang mampu merangsang aspek sensorik peserta didik secara simultan. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint Interaktif dinilai sebagai salah satu alternatif solusi yang sangat relevan. Berbeda dengan slide statis konvensional, PowerPoint interaktif mengintegrasikan elemen multimedia seperti *hyperlink*, tombol navigasi, audio-visual, hingga evaluasi berbasis gim yang menawarkan ekosistem belajar yang lebih mandiri dan partisipatif (Suryani, 2022). Selain itu, inovasi ini juga perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran kooperatif agar peserta didik terbiasa membangun kerja sama aktif melalui kompetisi akademik yang menyenangkan (Mardiyah, 2022). Atas dasar permasalahan kelas tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara sistematis melalui siklus tindakan (Mertler, 2014). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).

Subjek dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI MINU 39 Langkap yang berjumlah 12 anak. Penelitian dilaksanakan di lingkungan MINU 39 Langkap pada semester genap tahun ajaran yang sedang berjalan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan tepercaya, pengumpulan data dilakukan secara komprehensif menggunakan beberapa teknik, yaitu wawancara terstruktur bersama guru Akidah Akhlak untuk menjaring kondisi awal kelas, observasi langsung secara sistematis menggunakan lembar observasi guna menilai aktivitas keaktifan peserta didik selama pembelajaran, tes hasil belajar tertulis (formatif) di setiap akhir siklus tindakan untuk mengukur pemahaman kognitif, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan daftar nilai.

Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif (untuk menginterpretasikan data observasi aktivitas peserta didik) dan kuantitatif (untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM sebesar 80). Rumus persentase yang diadopsi merujuk pada persamaan persentase klasikal (Arikunto, 2016). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sendiri dipilih karena menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk saling bekerja sama dan berkompetisi secara sehat guna mencapai ketuntasan

akademik bersama (Shoimin, 2021). Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan secara kolaboratif: minimal 80% dari total peserta didik mencapai nilai KKM ≥ 80 , dan rata-rata klasikal keaktifan belajar peserta didik minimal berada pada kategori "Baik" ($\geq 75\%$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemaparan hasil penelitian ini disajikan berdasarkan urutan tindakan yang dimulai dari kondisi awal (*Pra-Siklus*), siklus I, hingga siklus II. Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan (*Pra-Siklus*), suasana kelas Akidah Akhlak kelas VI MINU 39 Langkap didominasi oleh kepasifan peserta didik. Pembelajaran berbasis ceramah konvensional membuat peserta didik kehilangan fokus. Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar peserta didik pada Pra-Siklus, diperoleh rata-rata keaktifan klasikal yang sangat rendah yaitu hanya sebesar

41,6%. Hanya ada 4 peserta didik (33,3%) yang merespons atau berani menjawab pertanyaan pemantik dari guru, sementara peserta didik yang aktif bertanya hanya berjumlah 3 anak (25%).

Kepasifan ini berdampak langsung pada hasil belajar kognitif mereka. Dari hasil tes formatif awal, hanya ada 3 peserta didik (25%) yang berhasil mencapai ketuntasan di atas KKM 80, sedangkan 9 peserta didik lainnya (75%) dinyatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas hanya berada di angka 58. Rendahnya hasil belajar ini menegaskan perlunya perbaikan pembelajaran menggunakan media PowerPoint Interaktif.

Pada pelaksanaan Siklus I, peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan bantuan media PowerPoint Interaktif yang dirancang dengan tombol navigasi, animasi grafis, serta kuis interaktif sederhana untuk memantik ketertarikan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan drastis pada aspek perhatian siswa, di mana 100% peserta didik (12 anak) memperhatikan tayangan slide di awal pembelajaran karena menganggap media tersebut sebagai hal baru yang menarik.

Namun demikian, keaktifan mandiri peserta didik belum berkembang secara optimal. Keberanian peserta didik untuk mengajukan pertanyaan secara mandiri baru mencapai 42% (5 peserta didik) dan kemampuan menjawab pertanyaan guru masih berkisar di angka 33,3% (4 peserta didik). Sebagian besar peserta didik masih terlihat ragu-ragu dan kurang percaya diri untuk mengemukakan pemahamannya di depan kelas. Secara akademis, hasil tes formatif akhir Siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal baru mencapai 50% (6 dari 12 siswa tuntas KKM) dengan rata-rata kelas naik menjadi 72. Karena indikator keberhasilan tindakan belum tercapai, maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Guna mengatasi kekurangan pada Siklus I, peneliti memodifikasi tindakan pada Siklus II dengan mengolaborasikan media PowerPoint Interaktif bersama model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui perpaduan ini, peserta didik tidak hanya menyaksikan konten visual, melainkan juga dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tantangan gim edukatif dan berkompetisi dalam turnamen akademik yang digerakkan lewat kuis PowerPoint interaktif.

Langkah kolaboratif ini terbukti sangat efektif menghidupkan suasana kelas dan mendongkrak motivasi belajar siswa. Observasi aktivitas peserta didik pada Siklus II menunjukkan lonjakan keaktifan yang luar biasa. Partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok serta keterlibatan dalam gim mencapai 100%. Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan pemantik meningkat tajam menjadi 83,3% (10 dari 12 siswa). Secara umum, rata-rata keaktifan belajar peserta didik menyentuh angka 94,4% yang dikategorikan masuk dalam predikat "Sangat Baik".

Peningkatan keaktifan ini berkolerasi positif terhadap pencapaian akademis peserta didik di akhir Siklus II. Nilai rata-rata kelas melonjak ke angka 90 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 83,3% (10 dari 12 siswa tuntas KKM). Hanya tersisa 2 siswa yang belum tuntas dengan nilai 75, namun telah menunjukkan progres peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Progres perkembangan keaktifan dan hasil belajar siswa dari Pra-Siklus, Siklus I, hingga Siklus II dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Progres Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Antar Siklus

No	Aspek Pengukuran	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Rata-rata Keaktifan Klasikal	41,6%	58,3%	94,4%	Meningkat
2	Keberanian Menjawab Pertanyaan	33,3%	33,3%	83,3%	Sangat Aktif
3	Rata-Rata Nilai Kelas	58,0	72,0	90,0	Sangat Memuaskan
4	Ketuntasan Klasikal	25,0%	50,0%	83,3%	Tuntas

Pembahasan

Penerapan media PowerPoint Interaktif terbukti sukses mengalihkan perhatian peserta didik yang semula sering mengobrol dan kurang fokus menjadi sangat antusias memperhatikan materi pelajaran (Hidayat, 2026). Hal ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu mendongkrak konsentrasi visual, mereduksi tingkat kejenuhan belajar, serta memancing rasa ingin tahu peserta didik MI (Putri & Nurafni, 2021). Penggunaan grafis animasi yang bergerak secara simultan pada materi Akidah Akhlak yang bersifat abstrak juga berhasil mempermudah anak kelas VI dalam menjembatani konseptual materi teologis ke dalam ranah pemikiran konkret mereka (Arsyad,

2021; Putri et al., 2026). Selain itu, stimulasi audiovisual dari media PowerPoint interaktif secara berkelanjutan terbukti efektif mendorong minat dan rasa ingin tahu belajar siswa yang tadinya pasif (Fadilah, 2023). Pemanfaatan media interaktif yang mengintegrasikan aspek audiovisual ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional sekaligus mendongkrak motivasi intrinsik siswa madrasah (Karomah & Huda, 2024). Namun demikian, media visual saja tidak cukup untuk merangsang partisipasi verbal dan sosial siswa secara mandiri apabila tidak dibarengi

dengan model pembelajaran kooperatif yang memaksa mereka berinteraksi aktif secara langsung.

Ketika media PowerPoint Interaktif dikolaborasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus II, keaktifan belajar peserta didik dapat terstimulasi secara maksimal. Penerapan metode TGT pada pembelajaran Akidah Akhlak terbukti menumbuhkan iklim belajar yang lebih rileks, melatih rasa tanggung jawab personal, serta meningkatkan partisipasi sosial secara kolektif (Solichin, 2023). Adanya iklim turnamen dan pembagian kelompok heterogen berhasil mereduksi kecemasan komunikasi, sehingga peserta didik MI yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat serta merespons pertanyaan guru (Sururi & B S, 2022).

Aktivitas permainan akademik berbasis kuis navigasi ini juga melatih mental kooperatif peserta didik dalam memecahkan masalah teologi keagamaan (Mardiyah, 2022). Keterlibatan aktif secara emosional, sosial, dan intelektual tersebut pada akhirnya berdampak signifikan terhadap penguasaan konsep kognitif siswa secara komprehensif (Wulandari, 2023). Integrasi taktis inilah yang sukses melahirkan lompatan rata-rata hasil belajar dari yang semula hanya 58 pada Pra-Siklus melonjak menjadi 90 pada Siklus II.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran PowerPoint Interaktif yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Akidah Akhlak pada peserta didik kelas VI MINU 39 Langkap. Kolaborasi kedua pendekatan ini berhasil mengubah iklim kelas konvensional yang monoton menjadi ekosistem belajar yang partisipatif dan berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga mampu mendongkrak rata-rata keaktifan klasikal secara signifikan dari kategori "kurang aktif" (41,6% pada Pra-Siklus dan 58,3% pada Siklus I) melesat ke kategori "sangat aktif" sebesar 94,4% pada Siklus II. Sejalan dengan peningkatan keaktifan tersebut, hasil belajar kognitif peserta didik turut mengalami kenaikan yang sangat tajam, di mana ketuntasan klasikal yang semula hanya 25% pada kondisi awal dan 50% pada Siklus I, melonjak hingga mencapai 83,3% pada Siklus II dengan rata-rata nilai kelas mencapai angka 90. Berdasarkan temuan ini, guru disarankan untuk terus berinovasi mengintegrasikan media berbasis teknologi dengan model kooperatif di kelas, serta sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana multimedia seperti proyektor LCD untuk memudahkan implementasi pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas (Edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Fadilah, N. (2023). Penerapan media visual PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa MI. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.22219/jip.v9i1.23101>
- Hidayat, A. (2026). Implementasi penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran akidah akhlak pada materi akhlak terpuji dan

- respon siswa kelas V MIS Nurul Huda. *Biannual Conference on Islamic Education*, 3(2), 1–2.
- Karomah, M., & Huda, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 112–125.
- Mardiyah, S. Z. (2022). Motivasi belajar siswa melalui pembelajaran akidah akhlak dengan strategi teams games tournament di madrasah ibtidaiyah. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1), 11–12. <https://doi.org/10.58401/dirasat.v4i1.611>
- Mertler, C. A. (2021). *Action research: Improving schools and empowering educators* (6th ed.). SAGE Publications.
- Prastowo, A. (2021). Analisis pembelajaran akidah akhlak di madrasah ibtidaiyah dan solusi permasalahannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.21043/elementary.v5i2.10231>
- Putri, H. P., & Nurafni. (2021). Pengaruh media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1215>
- Putri, A., Tursinawati, T., & Fitri, A. (2026). Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada materi energi listrik kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 10(2), 603–610. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.4112>
- Rahmawati, A. (2022). Strategi guru dalam mengatasi kejenuhan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 25–34.
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan profesionalisme guru*. Kencana.
- Shoimin, A. (2021). 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Solichin. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada mata pelajaran akidah akhlak materi ayo bertauhid dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Literasiologi*, 10(1), 54–55. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1.488>
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams games tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3021>
- Suryani, N. (2022). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya di era digital*. Remaja Rosdakarya.
- Wazzuhriyah, L., Ritasari, & Iqbal, M. (2021). Peningkatan kompetensi aqidah akhlak melalui media PowerPoint animation menggunakan pembelajaran direct instruction. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(2), 86–87. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i2.3355>
- Wulandari, R. (2023). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran akidah akhlak. *Islamica: Jurnal Ilmu-Ilmu Agama Islam*, 5(1), 94–96. <https://doi.org/10.32923/islamica.v5i1.3120>