



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Nafis Izzul Ula¹, Syaifuddin², Dian Mohammad Hakim³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011140@unisma.ac.id, 2syaifuddin@unisma.ac.id,

3dian.mohammad@unisma.ac.id

Abstract

This study examines the effect of PowerPoint-based instructional media on students' interest in learning Islamic Religious Education (Pendidikan Agama Islam/PAI) among eighth-grade students at SMPQ Ar-Roudloh Singosari. The study was prompted by the fact that many students still experience boredom in PAI lessons delivered through monotonous, lecture-based teaching, a problem made worse by the constant distraction of digital entertainment, even though prior studies suggest that well-designed PowerPoint media can make learning more engaging and easier to understand. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of all eighth-grade students at SMPQ Ar-Roudloh Singosari, and a sample of 60 students was selected through purposive sampling: class VIII A (30 students) as the experimental group, taught using PowerPoint-based media, and class VIII B (30 students) as the control group, taught with conventional methods. Data were collected using a 20-item Likert-scale learning-interest questionnaire that had passed validity and reliability testing, and were analyzed through normality tests, a homogeneity test, and an Independent Sample t-Test using SPSS version 25. The results show that after treatment, 47% of students in the experimental group scored in the high-interest category and 53% scored in the very-high category. The Independent Sample t-Test produced a t-value of -11.587 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), so the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis rejected. These findings indicate that PowerPoint-based instructional media has a significant effect on improving students' interest in learning PAI.

Kata Kunci: PowerPoint media, learning interest, Islamic Religious Education, quasi-experiment, purposive sampling

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan unsur sentral yang menentukan keberhasilan pendidikan, sebab melalui proses inilah peserta didik dibentuk agar mampu menghadapi berbagai tantangan zaman, terutama di era globalisasi yang menuntut adaptasi cepat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi informasi tidak lagi sekadar menjadi pelengkap, melainkan telah

mengubah paradigma penyelenggaraan pembelajaran, sehingga integrasi teknologi ke dalam kelas menjadi kebutuhan agar proses belajar berlangsung lebih efektif dan relevan dengan zamannya (Latifa dkk., 2024; Pratama dkk., 2024).

Dalam kerangka tersebut, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting. Media tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi yang menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sekaligus menumbuhkan motivasi dan minat belajar (Hayatun Sabariah dkk., 2021; Rambe, 2019). Media pembelajaran digital, misalnya, memungkinkan penyajian materi dalam berbagai format—teks, gambar, audio, maupun animasi—sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna dibandingkan metode konvensional (Arifudin, 2022). Pemahaman semacam ini menegaskan bahwa media bukan pelengkap semata, melainkan bagian integral dari sistem pembelajaran yang membantu memperjelas pesan dan mempermudah pencapaian tujuan belajar (Munadi, 2021). Meski demikian, kemajuan ini belum sepenuhnya menjawab persoalan rendahnya minat belajar siswa yang masih kerap terjadi di lapangan. Kejenuhan akibat pembelajaran yang monoton, minim ruang untuk berkreasi, serta gempuran hiburan digital menjadikan siswa semakin mudah kehilangan fokus selama proses belajar berlangsung. Padahal, minat belajar merupakan faktor penentu keberhasilan siswa, karena minat mendorong perhatian, ketekunan, dan keinginan kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint yang dirancang secara menarik, sistematis, dan komunikatif mampu menjawab persoalan tersebut. Media ini terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar maupun minat belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (Amalia, 2021; Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020; Sodikin & Surami, 2023; Puji Yati dkk., 2023; Yulius dkk., 2024). Beberapa penelitian terbaru turut memperkuat temuan tersebut. Ardiyansyah (2025) meneliti pengaruh PowerPoint berbasis game animasi terhadap minat belajar PAI, Dinda, Supriadi, Afrinaldi, dkk. (2025) menyoroti peran slide PowerPoint terhadap minat belajar PAI dan Budi Pekerti, Nur Misbah (2025) mengkaji efektivitas PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar PAI, dan Rajwa (2025) meneliti pengaruh media digital berbasis PowerPoint dan audio visual terhadap minat belajar dengan memperhatikan motivasi belajar. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada jenjang, mata pelajaran, atau desain penelitian yang berbeda, sehingga belum secara spesifik menguji pengaruh media PowerPoint terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI melalui desain eksperimen semu dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SMPQ Ar-Roudloh Singosari, ditemukan tingginya antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang disajikan secara visual, sehingga membuka peluang untuk mengkaji lebih dalam pengaruh media PowerPoint terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMPQ Ar-Roudloh Singosari. Sebelum melaksanakan penelitian ini, penulis menelaah sejumlah penelitian terdahulu dengan tema yang relevan sebagai bahan pembandingan dan acuan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ardiyansyah (2025) – Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Game Animasi terhadap Minat Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP N 4 Airgegas	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan meneliti pengaruh PowerPoint terhadap minat belajar PAI.	Penelitian tersebut berfokus pada PowerPoint berbasis game animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan PowerPoint standar sebagai media visual.
2.	Dinda, Supriadi, Afrinaldi, dkk. (2025) – Pengaruh Penggunaan Media Slide PowerPoint terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok	Sama-sama menyoroti peran PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI.	Penelitian tersebut menggunakan tes, angket, dan observasi sebagai instrumen pengumpulan data, serta dilaksanakan pada jenjang SMK kelas XI.
3.	Nur Misbah (2025) – Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 11 Luwu Utara	Sama-sama mengkaji penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran PAI dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian tersebut menggunakan desain One Group Pretest–Posttest, hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol.
4.	Rajwa, W. R. (2025) – Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint dan Audio	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji pengaruh	Penelitian tersebut mengkaji pengaruh dua jenis media (PowerPoint dan audio visual) serta memasukkan motivasi

	Visual terhadap Minat Belajar Siswa dengan Memperhatikan Motivasi Belajar pada Siswa SMA Negeri 5 Bandar Lampung	media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap minat belajar siswa.	belajar sebagai variabel mediator.
5.	Amalia (2021) – Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Cibinong	Sama-sama meneliti pengaruh media PowerPoint terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.	Lokasi, subjek, dan tahun penelitian berbeda; penelitian ini dilaksanakan di SMPQ Ar-Roudloh Singosari dengan desain eksperimen semu dan kelompok kontrol.

Berdasarkan perbandingan pada Tabel 1, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya mengkaji pengaruh media PowerPoint atau media digital sejenis terhadap minat belajar siswa, namun dengan variasi jenjang pendidikan, mata pelajaran, jenis media pendukung, maupun desain penelitian yang berbeda-beda. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena secara spesifik menguji pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI melalui desain eksperimen semu dengan kelompok kontrol, yang belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya. Media pembelajaran berbasis PowerPoint merupakan salah satu wujud pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran yang dirancang untuk menyampaikan materi secara visual, sistematis, dan menarik melalui perangkat lunak Microsoft PowerPoint.

Media ini digolongkan sebagai media audio-visual karena mampu memadukan unsur teks, gambar, grafik, animasi, dan suara dalam satu tampilan presentasi, sehingga penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton (Arsyad, 2020; Sanjaya, 2016). Melalui fitur seperti animasi slide, hyperlink, dan penyisipan multimedia, guru dapat menyusun materi secara fleksibel sesuai kebutuhan siswa dan alokasi waktu yang tersedia, sehingga PowerPoint membantu guru menyampaikan materi secara terstruktur sekaligus membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman belajar yang bersifat multimodal, yaitu visual dan auditori sekaligus (Pratama & Dewi, 2023). Dalam pembelajaran PAI, karakteristik ini menjadi relevan karena sebagian besar materinya bersifat abstrak, seperti konsep akidah dan akhlak, sehingga penyajian visual berupa gambar, bagan, maupun kutipan ayat dan hadis dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Beberapa kajian menjelaskan bahwa media PowerPoint memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Pertama, tampilan yang memadukan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersamaan mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan (Fatha Pringgar & Sujatmiko, 2020). Kedua, poin-poin materi yang disusun secara sistematis memudahkan siswa memahami konsep, termasuk konsep abstrak yang divisualisasikan melalui ilustrasi maupun grafik. Ketiga, PowerPoint relatif mudah dioperasikan dan isinya dapat diperbarui dengan cepat sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga fleksibel digunakan oleh guru dengan latar belakang kemampuan teknologi yang beragam (Sodikin & Surami, 2023). Keempat, fitur interaktif seperti kuis maupun hyperlink dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung (Amalia, 2021). Meskipun demikian, efektivitas media ini tetap bergantung pada ketersediaan perangkat pendukung serta kemampuan guru dalam merancang tampilan yang informatif dan tidak berlebihan, agar pembelajaran tidak berubah menjadi pasif maupun monoton.

Selain media pembelajaran, variabel kedua yang menjadi fokus penelitian ini adalah minat belajar. Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang ditandai dengan adanya ketertarikan, rasa senang, perhatian, dan dorongan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Minat tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan tumbuh ketika siswa merasa suatu kegiatan belajar relevan dan menyenangkan bagi dirinya. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, usaha yang lebih besar, dan keinginan kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga minat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses maupun hasil belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa juga bersifat signifikan. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif terbukti mampu menumbuhkan minat karena membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Subroto dkk., 2023). Media pembelajaran digital, termasuk PowerPoint, juga memungkinkan penyesuaian gaya penyajian materi dengan preferensi belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih produktif dan mendorong siswa untuk lebih tertarik mendalami materi (Pratama & Hasanah, 2024). Selain itu, umpan balik yang diperoleh siswa melalui fitur interaktif dapat membantu mereka mengukur pemahaman secara langsung, yang pada gilirannya turut memperkuat motivasi dan minat mereka untuk terus terlibat dalam pembelajaran.

Merujuk pada berbagai kajian, minat belajar dapat diamati melalui beberapa indikator. Pertama, perasaan senang, yaitu kecenderungan siswa mengikuti pembelajaran tanpa merasa terbebani. Kedua, ketertarikan untuk belajar, yang tampak dari rasa ingin tahu dan kesungguhan siswa dalam merespons materi yang disampaikan guru. Ketiga, perhatian saat belajar, yang ditunjukkan melalui kesungguhan mendengarkan penjelasan serta mengerjakan tugas secara tepat waktu. Keempat, keterlibatan dalam belajar, yakni partisipasi aktif siswa baik secara fisik maupun mental, misalnya melalui keaktifan bertanya dan berdiskusi (Zubairi, 2023). Keempat indikator tersebut saling berkaitan, sehingga ketika satu indikator terpenuhi, indikator lainnya cenderung turut meningkat.

Minat belajar siswa turut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perhatian, sikap, bakat, kemampuan, serta motivasi yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi peran guru, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran, serta dukungan keluarga (Zubairi, 2023). Peran guru menjadi salah satu faktor eksternal yang cukup dominan, karena guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai motivator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti PowerPoint, menjadi salah satu upaya guru untuk menghadirkan bahan ajar yang menarik sekaligus relevan dengan karakteristik siswa, sehingga berpotensi menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar mereka secara berkelanjutan. Berdasarkan uraian teori di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint diasumsikan dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang mendorong tumbuhnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI yang banyak memuat konsep abstrak. Asumsi inilah yang mendasari penelitian ini untuk menguji secara empiris pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMPQ Ar-Roudloh Singosari.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment), karena peneliti tidak sepenuhnya dapat mengontrol seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil, namun tetap memungkinkan adanya perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian dilaksanakan di SMPQ Ar-Roudloh Singosari, Kabupaten Malang, dengan menggunakan desain pretest-posttest control group, di mana kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal, kemudian kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media PowerPoint

sementara kelompok kontrol tetap belajar secara konvensional, sebelum akhirnya kedua kelompok diberi tes akhir untuk melihat pengaruh perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPQ Ar-Roudloh Singosari. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa, sehingga total sampel berjumlah 60 siswa. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses data serta kesesuaian karakteristik dan kondisi kelas untuk pelaksanaan eksperimen. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan dengan skala Likert lima poin (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Uji validitas menggunakan teknik Pearson Product Moment dengan taraf signifikansi 5% dan jumlah responden 30, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Seluruh 20 butir pernyataan, baik pada angket kelompok yang menggunakan media PowerPoint maupun yang tidak, memperoleh nilai r hitung lebih besar dari r tabel sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,957 untuk angket kelompok eksperimen dan 0,942 untuk angket kelompok kontrol, keduanya jauh di atas ambang batas 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan secara bertahap, meliputi: (1) uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk untuk memastikan data berdistribusi normal; (2) uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk memastikan kesamaan varians antarkelompok; dan (3) uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test pada taraf signifikansi 5% untuk menguji ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PowerPoint dan minat belajar siswa. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen angket minat belajar, melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI pada materi Sujud (Sujud Syukur, Sujud Sahwi, dan Sujud Tilawah) untuk empat kali pertemuan, serta melakukan koordinasi dengan guru PAI kelas VIII terkait jadwal pretest, perlakuan, dan posttest pada kelas VIII A dan VIII B. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest angket minat belajar kepada kedua kelompok untuk mengukur kondisi awal minat belajar sebelum perlakuan.

Pembelajaran kemudian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan pada materi Sujud, di mana kelas VIII A (kelompok eksperimen) memperoleh pembelajaran menggunakan media PowerPoint, sedangkan kelas VIII B (kelompok kontrol) tetap memperoleh pembelajaran dengan metode ceramah tanpa media

PowerPoint. Rincian kegiatan pembelajaran menggunakan media PowerPoint pada kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media PowerPoint per Pertemuan

Pertemuan / Materi	Kegiatan Guru (Media PowerPoint)	Kegiatan Siswa
Ke-1 – Sujud Syukur	Membuka pelajaran dan menyampaikan tujuan melalui slide berisi ilustrasi peristiwa yang mengharuskan sujud syukur; menampilkan slide pengertian, dasar hukum, dan tata cara secara bertahap; memutar video singkat praktik; membimbing praktik siswa; menutup dengan slide rangkuman dan kuis interaktif.	Menyimak apersepsi dan mencatat tujuan pembelajaran; memperhatikan slide dan mencatat poin penting; mengamati video tata cara; mempraktikkan gerakan secara berpasangan; menjawab kuis interaktif pada slide penutup.
Ke-2 – Sujud Sahwi	Mengulas materi sebelumnya melalui slide review; menyajikan slide bertahap tentang pengertian, sebab, dan hukum disertai animasi alur sebab-akibat; menampilkan simulasi video kasus lupa dalam salat; memandu diskusi kelompok menggunakan slide studi kasus; memberi penguatan dan rangkuman.	Menjawab pertanyaan review; mengamati dan mencatat sebab-sebab sujud sahwi dari slide; menonton video simulasi; berdiskusi kelompok menentukan jenis sujud sahwi yang tepat; mempresentasikan hasil diskusi secara singkat.
Ke-3 – Sujud Tilawah	Membuka pelajaran dengan menampilkan ayat-ayat sajdah pada slide; menjelaskan pengertian, dasar hukum, dan tata cara melalui slide bertahap disertai audio murotal; menampilkan video praktik di dalam dan di luar salat; membimbing praktik langsung siswa; menutup dengan slide peta konsep gabungan tiga jenis sujud.	Menyimak dan mengidentifikasi ayat sajdah pada slide; mencatat perbedaan tata cara di dalam dan di luar salat; mengamati video praktik; mempraktikkan sujud tilawah sesuai instruksi; menyusun peta konsep sederhana berdasarkan slide.
Ke-4 – Penguatan & Evaluasi (Posttest)	Menyajikan slide rangkuman keseluruhan materi tiga jenis sujud dalam bentuk skema perbandingan; memutar kompilasi video praktik pertemuan 1–3 sebagai penguatan; memandu sesi tanya jawab interaktif; membagikan dan	Menyimak rangkuman dan mengajukan pertanyaan; mengamati kompilasi video penguatan; berpartisipasi dalam kuis interaktif; mengisi angket minat belajar (posttest) secara mandiri dan jujur;

	menjelaskan pengisian angket minat belajar (posttest).	melakukan refleksi pembelajaran.
--	--	----------------------------------

Pada tahap akhir, peneliti memberikan posttest angket minat belajar kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan minat belajar setelah perlakuan. Data pretest dan posttest yang diperoleh selanjutnya dianalisis melalui tahapan sebagaimana diuraikan pada teknik analisis data.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Penelitian

Data minat belajar diperoleh dari angket yang disebarkan kepada 30 siswa kelompok eksperimen setelah menerima pembelajaran menggunakan media PowerPoint, serta 30 siswa kelompok kontrol yang belajar secara konvensional. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) minat belajar kelompok kontrol adalah 84,70 dengan standar deviasi 1,601, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 89,73 dengan standar deviasi 1,760. Secara lebih rinci, dari 30 siswa kelompok eksperimen, sebanyak 14 siswa (47%) memperoleh skor pada kategori tinggi (rentang 80–89) dan 16 siswa (53%) memperoleh skor pada kategori sangat tinggi (rentang 90–100). Temuan deskriptif ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa mengalami peningkatan minat belajar yang cukup besar setelah pembelajaran dikemas melalui media PowerPoint, dan secara umum kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dalam hal capaian minat belajar.

2. Hasil Uji Prasyarat Dan Analisis

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,141 untuk pretest kelompok kontrol, 0,150 untuk posttest kelompok kontrol, 0,399 untuk pretest kelompok eksperimen, dan 0,265 untuk posttest kelompok eksperimen. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, data dari kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test terhadap data hasil minat belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,343 (berdasarkan mean), yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data kedua kelompok dinyatakan memiliki varians yang homogen, sehingga syarat untuk melanjutkan pada uji parametrik Independent Sample t-Test telah terpenuhi.

3. Pengaruh Media PowerPoint terhadap Minat Belajar Siswa

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Hasil uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,141 untuk pretest

kelompok kontrol, 0,150 untuk posttest kelompok kontrol, 0,399 untuk pretest kelompok eksperimen, dan 0,265 untuk posttest kelompok eksperimen. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, data dari kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Zubairi (2023) yang menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan. Media PowerPoint yang dirancang secara menarik, sistematis, dan komunikatif berfungsi sebagai stimulus yang membangkitkan dorongan tersebut, karena materi disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa cenderung lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan temuan Hapsari dan Nurhayati (2023) yang menunjukkan bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa, termasuk keaktifan bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen juga tidak lepas dari kemampuan PowerPoint dalam memadukan unsur visual dan audio secara bersamaan, sehingga materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

Yusra dan Kurniawan (2024) serta Suryani dan Putri (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran yang memadukan gambar, suara, bahkan animasi dan simulasi mampu memperjelas materi yang kompleks sekaligus meningkatkan perhatian, pemahaman, dan minat belajar siswa. Sejalan dengan itu, Husain (2024) menemukan pengaruh signifikan penggunaan media berbasis visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, yang menegaskan bahwa media semacam ini tidak hanya membantu pemahaman materi tetapi juga menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

4. Implikasi Praktis bagi Pembelajaran PAI

keberhasilan penerapan media PowerPoint dalam penelitian ini tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Guru yang mampu mengemas materi PAI ke dalam tampilan yang menarik namun tetap komunikatif akan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi. Sanjaya (2016) menekankan bahwa strategi pembelajaran yang baik harus mampu memadukan materi, metode, dan media secara terpadu agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dengan demikian, pemanfaatan media PowerPoint sebaiknya tidak berdiri sendiri, melainkan diiringi oleh kemampuan pedagogis guru dalam mengelola kelas dan merancang materi yang relevan dengan karakteristik siswa.

D. Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa minat belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPQ Ar-Roudloh Singosari berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint, dengan 47% siswa pada kategori tinggi dan 53% siswa pada kategori sangat tinggi. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -11,587 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan temuan ini, guru PAI disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam merancang media PowerPoint yang menarik dan sesuai dengan karakteristik materi maupun peserta didik. Pihak sekolah juga perlu mendukung penyediaan fasilitas dan pelatihan pemanfaatan media digital bagi guru. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel serta mengeksplorasi variabel lain, seperti motivasi belajar dan hasil belajar, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap proses belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Amalia, R. (2021). Pengaruh penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 115–124.
- Ardiyansyah. (2025). Pengaruh media pembelajaran PowerPoint berbasis game animasi terhadap minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP N 4 Airgegas [Skripsi tidak dipublikasikan].
- Arifudin, O. (2022). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–31.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dinda, Supriadi, A., Afrinaldi, dkk. (2025). Pengaruh penggunaan media slide PowerPoint terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMKN 3 Kota Solok [Skripsi tidak dipublikasikan].
- Fatha Pringgar, M., & Sujatmiko, E. (2020). Efektivitas penggunaan media PowerPoint terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Hapsari, D., & Nurhayati, S. (2023). Pengaruh penggunaan media video terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 85–94.

- Hayatun Sabariah, S., Ahmad, S., & Yuliana, D. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 112–120.
- Husain, A. (2024). Pengaruh penggunaan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 55–67.
- Latifa, N., Rahman, A., & Sari, M. (2024). Dampak kemajuan teknologi terhadap proses pembelajaran di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 101–110.
- Munadi, Y. (2021). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. GP Press.
- Nur Misbah. (2025). Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 11 Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan [Skripsi tidak dipublikasikan].
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Pratama, A., & Dewi, N. S. (2023). Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 112–123.
- Pratama, D., Wulandari, E., & Yusuf, M. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan abad 21: Tantangan dan peluang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 55–66.
- Puji Yati, N., Rahmawati, D., & Hidayat, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(2), 98–110.
- Pratama, R., & Hasanah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat dan hasil belajar siswa di era teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 6(2), 112–125.
- Rajwa, W. R. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis PowerPoint dan audio visual terhadap minat belajar siswa dengan memperhatikan motivasi belajar pada siswa SMA Negeri 5 Bandar Lampung [Skripsi tidak dipublikasikan].
- Rambe, A. (2019). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 45–53.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Saputra, H. G., & Gunawan, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 45–53.

- Sodikin, A., & Surami, L. (2023). Efektivitas media PowerPoint dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 221–230.
- Subroto, H., Nurhayati, S., & Wulandari, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45–56.
- Suryani, E., & Putri, D. (2023). Pemanfaatan media video dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 102–113.
- Yulius, R., Sari, M., & Nugroho, A. (2024). Peran media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 9(1), 15–27.
- Yusra, A., & Kurniawan, R. (2024). Pengaruh media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45–56.
- Zubairi. (2023). Psikologi pendidikan dan motivasi belajar. Deepublish.
- Syaifuddin, Purwanto, & Sudirman, Dan M Muksar. (2019). Pengembangan Metode, Vol. 7, No. 10, 2239-2242.
- Syaifuddin, Purwanto, & Sudirman, Dan M Muksar. (2019). Teachers' Responses On Students' Understanding When Students. *Universal Journal of Educational Research*. Vol. 7, No. 10, 2239-2242.
- Syaifuddin, Purwanto, & Sudirman, Dan M Muksar. (2019). Respon Guru Terhadap Pemahaman Siswa Menyelesaikan Tugas. Vol. 7, No. 10, 2239-2242.
- Syaifuddin. (2019) Pendapat Guru Terhadap Ku rangnya Pemahaman Siswa: 2239-2242.