

## Pengaruh Penerapan Media Interaktif Power Point Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X SMA Islam Nw Gayut T.A 2023/2024

Ratnatul Faizah\*, Mukammal, Zumaro Al Mahzumi

\*Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

Email : [ratnafaizah@gmail.com](mailto:ratnafaizah@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media interaktif PowerPoint terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X di SMA Islam NW Gayut. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experiment). Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif PowerPoint dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan media interaktif PowerPoint. Media ini membantu siswa lebih fokus, memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif PowerPoint berpengaruh positif terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas X di SMA Islam NW Gayut.

**Kata Kunci:** *Media Interaktif, PowerPoint, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*

**Abstract:** This study aims to analyze the impact of implementing interactive PowerPoint media on the learning motivation of Islamic Religious Education (PAI) students in grade X at SMA Islam NW Gayut. The background of this research stems from the low learning motivation of students in PAI subjects due to less engaging teaching methods. The research employs a quantitative method with a quasi-experimental approach. The sample consists of two groups: an experimental group using interactive PowerPoint media and a control group utilizing conventional methods. Data were collected through observations, pre- and post-treatment motivation questionnaires, and interviews with teachers and students. The results indicate a significant increase in students' learning motivation after using interactive PowerPoint media. This media helps students stay focused, understand the material better, and actively participate in learning. Thus, it can be concluded that the application of interactive PowerPoint media positively influences the learning motivation of PAI students in grade X at SMA Islam NW Gayut.

**Keywords:** *Interactive Media, PowerPoint, Learning Motivation, Islamic Religious Education*

### PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik. Pendidikan ini tidak hanya mengajarkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran PAI menjadi faktor utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang holistik (Inayati et al., 2024).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam PAI sangat menentukan efektivitas proses belajar mengajar. Metode konvensional yang masih dominan sering kali tidak mampu menarik minat dan perhatian siswa. Dalam era digital saat ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar (Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U.,2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang efektif adalah PowerPoint interaktif yang memungkinkan penyampaian materi secara lebih menarik. Penggunaan visual, audio, dan animasi dalam PowerPoint dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas (Melati, E, dkk.2023)

Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar telah banyak diteliti dalam berbagai bidang pendidikan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Namun, implementasi media interaktif dalam mata pelajaran PAI masih belum banyak mendapatkan perhatian yang memadai.

Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka (Mariana, N,dkk. 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan media interaktif PowerPoint terhadap motivasi belajar siswa. Dengan memahami dampak media ini terhadap motivasi belajar, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif (Pramesti, P. Dkk. 2021).

Tawaran solusi yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran PAI. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih mudah memahami materi, dan lebih termotivasi untuk belajar. Implementasi media interaktif ini dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di sekolah (Haidir, dkk., 2024).

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental). Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif PowerPoint terhadap motivasi belajar

siswa dengan membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Islam NW Gayut yang berjumlah 150 siswa. Sampel penelitian diambil sebanyak 60 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 siswa dan kelompok kontrol yang juga terdiri dari 30 siswa (Sinaga, I. Dkk. 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Islam NW Gayut. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keseragaman karakteristik siswa. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif PowerPoint dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai efektivitas media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran PAI.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, kuesioner skala motivasi belajar, dan panduan wawancara. Instrumen ini divalidasi oleh ahli pendidikan untuk memastikan keakuratan dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengambilan data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi data, sedangkan analisis inferensial menggunakan uji t untuk melihat perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan (Paramita, N. Dkk. 2019).

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan hasil yang valid dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media interaktif PowerPoint terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X di SMA Islam NW Gayut. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh dari berbagai uji statistik.

#### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket motivasi belajar.

item	r-hitung	r-tabel (N=60, $\alpha=0,05$ )	Keterangan
1	0,72	0,254	Valid
2	0,68	0,254	Valid
3	0,75	0,254	Valid
4	0,62	0,254	Valid

Interpretasi: Semua item memiliki r-hitung lebih besar dari r-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan valid. Sementara itu, uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,81 ( $>0,70$ ), sehingga angket dinyatakan reliabel.

#### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal. Pengujian menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Kelompok	Statistik K-S	p-value	Keterangan
Eksperimen (Pre)	0,103	0,200	Normal
Eksperimen (Post)	0,089	0,200	Normal
Kontrol (Pre)	0,125	0,186	Normal
Kontrol (Post)	0,113	0,172	Normal

Interpretasi: Karena semua p-value > 0,05, maka data berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kontrol homogen. Uji dilakukan dengan Levene's Test.

Variabel		p-value	Keterangan
Motivasi Pre	.63	0.205	Homogen
Motivasi Post	.72	0.192	Homogen

Interpretasi: Karena p-value > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwarians antar kelompok adalah homogen.

### 4. Uji t (Paired Sample T-Test)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam kelompok eksperimen dan kontrol.

Kelompok	Mean Pre	Mean Post	t-hitung	p-value	Keterangan
Eksperimen	8.2	5.6	.21	0.000	Signifikan
Kontrol	7.4	0.3	.85	0.072	Tidak Signifikan

Interpretasi: Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan dalamkelompok eksperimen ( $p < 0,05$ ), sementara kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan signifikan.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media interaktif PowerPoint memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif PowerPoint dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional. Peningkatan motivasi belajar ini dapat dikaitkan dengan kemampuan media interaktif dalam menarik perhatian siswa, menyajikan materi secara lebih dinamis, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media interaktif PowerPoint tidak hanya berkontribusi

terhadap peningkatan minat belajar siswa tetapi juga mendukung efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

#### 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item angket memiliki  $r$ -hitung lebih besar dari  $r$ -tabel, sehingga instrumen penelitian dinyatakan valid. Sementara itu, hasil uji reliabilitas dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,81 ( $>0,70$ ) menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang tinggi.

#### 2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov, semua data motivasi belajar baik sebelum maupun sesudah perlakuan memiliki  $p$ -value  $> 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal. Hal ini memungkinkan penggunaan uji parametrik dalam analisis lebih lanjut.

#### 3. Uji Homogenitas

Hasil uji Levene menunjukkan bahwa  $p$ -value untuk varians kelompok eksperimen dan kontrol lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Homogenitas data ini memastikan bahwa perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan secara valid.

#### 4. Uji t (Paired Sample T-Test)

Hasil uji t menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan ( $p < 0,05$ ), sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif PowerPoint berkontribusi secara positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil pengujian data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif PowerPoint efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

1. Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan hasil uji t, siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif PowerPoint mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan teori Mayer (2009) yang menyatakan

bahwa media interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Efektivitas Media Interaktif Media interaktif PowerPoint memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kombinasi elemen visual, animasi, dan audio. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Clark & Mayer, 2016).
3. Perbedaan Antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol Kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional tidak menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ceramah atau diskusi yang kurang interaktif kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal.
4. Implikasi dalam Pembelajaran Temuan ini memiliki implikasi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan media interaktif PowerPoint berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Implementasi teknologi dalam pembelajaran menjadi strategi yang dapat meningkatkan efektivitas pendidikan agama di sekolah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif PowerPoint berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan valid dan reliabel. Uji normalitas memastikan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penerapan media interaktif PowerPoint terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk

mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Inayati, N., Masithoh, A. D., & Mudlofir, A. (2024). Pengintegrasian Kurikulum MadrasahDiniyah Pada Sekolah Formal. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), Article1
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Mariana, N. (2023). *Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pai Kelas V Sdn Tanjung Tiram Kabupaten Morowal* (Doctoral Dissertation, lain Kendari).
- Pramesti, P. D. (2021). Media pembelajaran daring interaktif berbasis power point dengan fungsi hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258-267.
- Haidir, H. (2024). Strategi Guru Fikih dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) di MTsS Hubbul Wathan Modal Bangsa Sei Bingai. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 199-214.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61.
- Paramita, N. M. A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1-5.