

Research Article

Analisis Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint PAI yang Dibuat oleh Mahasiswa: Studi Kasus pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Sri Yati¹, Asniyah Nailasariy², Sabarudin³

1. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, sriyatialmayd@gmail.com
2. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, asniyah.nailasariy@uin-suka.ac.id
3. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, sabarudin@uin-suka.ac.id

Copyright © 2025 by Authors, Published by Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : January 20, 2025
Accepted : March 13, 2025

Revised : February 21, 2025
Available online : March 19, 2025

How to Cite: Sri Yati, Asniyah Nailasariy, and Sabarudin. 2025. "Analisis Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint PAI Yang Dibuat Oleh Mahasiswa: Studi Kasus Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam". Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam 11 (1):313-29. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v11i1.1997.

Abstract. This research aims to analyze the quality of PowerPoint learning media created by students of the Islamic Religious Education Study Program (PAI) at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta in class A semester 5 with 25 students, as well as identify the challenges they face in the process of making PowerPoint learning media. In this research, a qualitative descriptive research method is used to explore and understand the quality of PowerPoint learning media made by students by collecting data through in-depth interviews with lecturers and students, as well as direct observation in the classroom. The findings of this research show that the ability of students in making PowerPoint learning media varies. Despite the progress, there are still shortcomings in the understanding of design and mastering features, such as the use of inappropriate images, small text sizes, and slides full of text. Intensive training from lecturers is required to improve the understanding of visual ethics and the effective application of design principles. The implications of this research highlight the need for increased guidance and practical training from lecturers to help students develop learning media design skills. In addition, this study also shows the importance of using reference sources and visual ethics in presentations. The use of AI technology in making slides can be an aid, but it must be balanced with a deep understanding of the material conveyed. Thus, this research provides insight for curriculum development that is more effective and responsive to the needs of students.

Keywords: Learning Media, PowerPoint, Islamic Religious Education.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Sunan Kalijaga

Analisis Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint PAI yang Dibuat oleh Mahasiswa: Studi Kasus pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Sri Yati, Asniyah Nailasariy, Sabarudin

Yogyakarta di kelas A semester 5 dengan jumlah mahasiswa sebanyak 25 orang, serta mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi dalam proses pembuatan media pembelajaran PowerPoint. Dalam penelitian ini, digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi dan memahami kualitas media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan dosen pengampu dan mahasiswa, serta observasi langsung di kelas. Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran mendalam dan komprehensif mengenai fenomena yang diteliti, serta memungkinkan peneliti untuk menangkap makna dan pengalaman subjektif dari partisipan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran PowerPoint bervariasi. Meskipun ada kemajuan, masih terdapat kekurangan dalam pemahaman desain dan penguasaan fitur, seperti penggunaan gambar yang tidak sesuai, ukuran teks yang kecil, dan slide yang penuh dengan teks. Diperlukan pelatihan intensif dari dosen untuk meningkatkan pemahaman etika visual dan penerapan prinsip desain yang efektif. Implikasi dari penelitian ini menyoroti perlunya peningkatan bimbingan dan pelatihan praktis dari dosen untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan desain media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya penggunaan sumber referensi dan etika visual dalam presentasi. Penggunaan teknologi AI dalam pembuatan slide dapat menjadi alat bantu, namun harus diimbangi dengan pemahaman mendalam terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan untuk pengembangan kurikulum yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang membawa perubahan terhadap dunia pendidikan secara signifikan termasuk pada saat proses pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Teknologi yang semakin berkembang dengan pesat saat ini membawa dampak perubahan yang signifikan di dunia pendidikan, pembelajaran PAI juga tercantum di dalamnya. Seorang guru atau pengajar yang dikenal sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut selalu mengembangkan kompetensinya termasuk dalam aspek teknologi. Lingkungan belajar yang kondusif bisa diciptakan apabila seorang pengajar menguasai berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, dan hal tersebut membuat peserta didik menjadi semangat ketika belajar (Rahmadi et al., 2023).

Teknologi memudahkan kita dalam mengakses informasi, namun tidak hanya itu saja manfaat yang disajikan teknologi, manfaat lainnya memungkinkan seorang pengajar untuk memahami konsep-konsep secara kompleks dengan baik terkait berbagai fitur yang membangun pemahaman mendalam akan suatu materi pelajaran (Fauzi et al., 2024). Saat ini, pengajar dihadapkan pada suatu tantangan untuk menyesuaikan metode pembelajaran pada proses belajar mengajar di kelas dengan memanfaatkan penggunaan teknologi yang beragam berupa perangkat dan aplikasi digital (Ma'arif & Nursikin, 2024). Hal ini menjadikan pengajar harus melek dan terus belajar akan teknologi demi mengembangkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan utama yaitu mempermudah proses transfer ilmu dari pengajar dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadikan materi pelajaran tersampaikan dengan lebih menarik dan peserta didik lebih mudah memahaminya (Ramadani et al., 2023). Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh desain media pembelajaran. Jika media dibuat dengan baik dan menggunakan media yang tepat, maka mahasiswa atau peserta didik

bisa memahami dan belajar dengan lebih aktif juga mandiri sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai (Lestari, 2020). Oleh sebab itu, agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan mudah perlu memperhatikan pemilihan medianya dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pelajarannya, dan minat peserta didik (A. P. Wulandari et al., 2023).

Kualitas dari media pembelajaran tidak hanya dilihat dan ditentukan dari desain visual yang menarik, akan tetapi dilihat dari isi atau konten yang disajikan juga memiliki peranan yang penting. Kualitas suatu media pembelajaran juga dinilai dengan memperhitungkan bermacam-macam aspek yang meliputi konten, penyajian, sampai pada dampaknya pada audiens (Maenah et al., 2024). Motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat apabila media pembelajaran dirancang dengan sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu menyajikan dan menyampaikan informasi dengan tepat, jelas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sebagai calon guru ada berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa PAI nantinya yang meliputi perpaduan antara pengetahuan mendalam, kemampuan pedagogik, dan keterampilan mereka dalam menerapkan kedua aspek tersebut pada saat proses pembelajaran, sehingga kualitas media yang dihasilkan dengan sebaik mungkin (Iskandar, 2021). Hal tersebut diperlukan karena ketiganya saling melengkapi dan mendukung satu sama lain. Kualitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Demi tercapainya hasil pembelajaran yang optimal, medianya harus sinkron dengan kebutuhan dan tujuan sehingga guru (pengajar) mempunyai kebebasan dalam memilih alat serta media pembelajarannya (Ningsih et al., 2024).

PowerPoint menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang semakin populer digunakan sebagai alat presentasi oleh kalangan pengajar dan mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memungkinkan materi pembelajaran tersampaikan dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga perhatian dan pemahaman peserta didik meningkat. Populernya penggunaan media PowerPoint ketika proses belajar mengajar ditunjukkan pada saat menyampaikan materi pembelajaran, para pengajar sudah terbiasa menyusun pembelajaran dalam bentuk *template* yang meliputi teks, gambar, video, audio, dan animasi (E. Wulandari, 2022). Akan tetapi, walaupun PowerPoint memiliki potensi yang besar, kualitas dari media pembelajaran yang dihasilkan belum tentu sesuai dan dapat menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut tergantung sejauh mana keterampilan serta pemahaman seorang pendidik dalam mendesain dan merancang media pembelajaran, sehingga sesuai dengan materi dan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran yang menarik akan tercipta apabila seseorang menguasai penggunaan perangkat lunak desain dan paham akan prinsip-prinsip desain, selain itu juga menguasai materi dan teori pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan sebaik mungkin dapat membantu peserta didik menyimpan dan mengingat informasi yang didapat, serta mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan (Mayer, 2009). Makanya, menganalisis kualitas media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa PAI sangat penting sebab

mereka akan menjadi seorang guru yang akan memberikan pengajaran kepada siswa. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dibuat, apakah sudah memenuhi standar desain Pendidikan yang efektif.

Agar pesan keagamaan tersampaikan dengan menarik dan relevan, maka sangat penting untuk merencanakan media pembelajaran PAI dengan menjadikan nilai-nilai keislaman sebagai fokus utamanya. Media yang dipilih juga harus di pastikan kembali apakah media yang tersebut mampu menyampaikan nilai-nilai islam secara akurat, mendalam, dan inspiratif (Ni'am & Hafidz, 2024). Maka dari itu, ketika membuat media pembelajaran, terkhusus media pembelajaran PAI perlu memperhatikan beberapa aspek, seperti isi dan konten yang disajikan ketika presentasi PowerPoint harus mencakup nilai-nilai agama dan etika yang relevan dan sesuai kebutuhan mahasiswa, serta memperhatikan media gambar yang dipilih. Penggunaan elemen visual yang tepat mampu memperkuat pemahaman mahasiswa, sehingga media pembelajaran yang disajikan sudah efektif.

PowerPoint sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu yang sudah banyak digunakan di dunia pendidikan saat ini, hal ini juga termasuk dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sebagai calon pendidik, mahasiswa program studi PAI diharapkan mampu membuat serta mengembangkan media pembelajaran yang bukan hanya menarik dari segi visual, namun juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketika guru ingin menyampaikan materi pembelajaran, sebelum menyampaikan materi kepada peserta didik penting bagi guru untuk mempelajari lebih dalam terkait materi yang akan disampaikan terlebih dahulu (Soviya & Hamami, 2024). Terlebih dari itu semua, ternyata pada kenyataannya di lapangan menyatakan tidak semua orang mampu membuat media pembelajaran yang berkualitas. Maka dari itu, penelitian ini menjadi penting karena beberapa alasan, diantaranya untuk menilai kualitas media PowerPoint yang dibuat mahasiswa sudah sesuai, mengungkapkan sejauh mana kemampuan yang dimiliki mahasiswa dalam membuat dan mengembangkan media PowerPoint, menyiapkan mahasiswa program studi PAI sebagai pendidik yang profesional.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang peneliti jadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Hasil penelitian oleh (Wahidin et al., 2022) yang mengevaluasi sejauh mana kesiapan mahasiswa sebagai calon guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran pada praktik pengalamannya di lapangan, termasuk media PowerPoint. Hasil yang ditunjukkan berupa masih ada kesenjangan antara teori yang telah diajarkan pada saat perkuliahan dengan praktik secara nyata di kelas. Kemudian ada penelitian dari (Sumarni & Kiswaya, 2024) yang meneliti terkait kebutuhan pengembangan media PPT untuk pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah tingkat menengah. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan media PPT pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Hidayatul Muhajirin lebih berkesan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dibandingkan dengan menggunakan media poster. Berdasarkan penjelasan di atas, menunjukkan terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Adapun perbedaannya dengan terdahulu yaitu penelitian sebelumnya cakupannya lebih luas. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana pengembangan media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa ditingkat perguruan tinggi sebagai persiapan mereka

sebagai calon guru PAI, bukannya pada kebutuhan siswa MTs. Dari perbandingan ini, maka dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian terdahulu memiliki cakupan bahasan yang lebih luas dan juga lebih berorientasi pada penerapan media pembelajaran di lapangan, serta lebih menyoroti efektivitasnya dalam berbagai konteks. Dengan demikian, penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya yang memberikan wawasan yang lebih spesifik terkait kesiapan mahasiswa dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran sebelum mereka terjun langsung ke dunia pendidikan menjadi pengajar.

Jika dilihat berdasarkan penelitian terdahulu, sering ditemukan beberapa kondisi faktual dalam media PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa PAI. Beberapa mahasiswa mungkin sudah ada yang mampu menghasilkan media pembelajaran PowerPoint dengan desain yang menarik, namun masih ada juga mahasiswa yang kurang memahami elemen desain dalam membuat PowerPoint. Penelitian yang dilakukan oleh (Basri, 2022) menerangkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan media PowerPoint, namun media PowerPoint yang digunakan masih bersifat teks berat dan masih kurang interaktif. PowerPoint yang hanya dipenuhi oleh teks tanpa sedikitpun melibatkan elemen visual interaktif akan menjadikan pembelajaran kurang menarik dan pasif (Polih et al., 2024). Selain itu, PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa sering kali hanya berisi atau mencantumkan ringkasan materi tanpa mengikuti standar kurikulum yang berlaku, sehingga hal tersebut menjadikannya kurang efektif dalam mendukung pembelajaran yang berbasis kompetensi (Halawa, 2024).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas terhadap hasil media pembelajaran PowerPoint yang dibuat mahasiswa, ditemukan adanya ketidaksesuaian dengan standar yang telah ditetapkan. Diantara beberapa indikator ketidaksesuaian tersebut adalah penggunaan gambar yang tidak sesuai (memasukkan gambar asli kotoran manusia ke dalam *template*), teks yang digunakan kecil sehingga sulit untuk dibaca, dan *template* Powerpointnya penuh akan teks yang membuat audiens merasa bosan melihatnya. Maka dari itu, demi menyiapkan mahasiswa PAI yang akan menjadi seorang guru yang tidak hanya memiliki pengetahuan akan materi pelajaran tetapi menjadi guru yang memiliki kemampuan dalam mendesain media pembelajaran dengan sangat baik. Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi yang efektif dalam memahami bagaimana mahasiswa PAI dapat membuat media pembelajaran yang berkualitas, sehingga kualitas dari media pembelajaran yang mereka buat meningkat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran PAI yang dibuat, serta mengetahui kesulitan apa saja yang mahasiswa alami dalam membuat media pembelajaran PowerPoint.

METODE PENELITIAN

Pendekatan deskriptif kualitatif menjadi metode penelitian dalam penelitian ini dengan studi kasus pada mahasiswa semester 5 di kelas A Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjumlah 25 mahasiswa. Melalui metode kualitatif, data yang telah dihasilkan akan dianalisis secara mendalam dengan mengamati permasalahan tersebut karena terdapat perbedaan masalah antara sifat satu dengan yang lainnya (Sutiyo & Sodik, 2015).

Penelitian kualitatif akan mengumpulkan atau menghasilkan data berupa sebuah kalimat atau perkataan dari narasumber yang didapat dengan cara merekam atau bertatap langsung dengan narasumber (Rahmadi, 2011).

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan melalui observasi dengan mengamati berbagai contoh media PowerPoint yang telah dibuat oleh mahasiswa, kemudian melakukan wawancara dengan dosen pengampu terkhusus dosen mata kuliah Strategi Pembelajaran PAI untuk mengetahui penilaian dosen terkait terhadap sejauh mana kualitas media PowerPoint yang dihasilkan mahasiswa, serta peneliti juga mewawancarai mahasiswa PAI semester 5 kelas A terkait apa saja yang menjadi permasalahan dalam membuat atau mendesain media pembelajaran PAI khususnya media PowerPoint. Setelah data yang diperlukan telah dikumpulkan, maka langkah selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif dengan menyajikan penjelasan di setiap variabel penelitiannya yang mengacu pada penilaian dari responden (Darmawan et al., 2024), dengan menekankan pada dua aspek utama yaitu kualitas desain dan aspek yang diperhatikan dalam membuat media pembelajaran.

Pada penelitian ini, teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipan yang melibatkan peneliti secara langsung (Daruhadi & Sopiati, 2024). Kualitas media PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa akan dinilai dengan cara peneliti melakukan observasi langsung ke dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, dimana pelaksanaan penilaian selama observasi memuat kriteria desain media pembelajaran PAI yang dibuat.

Langkah selanjutnya, peneliti akan melakukan wawancara langsung (*face to face*) dengan narasumber sebagai sumber data dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode wawancara terstruktur dengan menyiapkan beberapa pertanyaan sebelum wawancara dilakukan (Devi et al., 2024). Peneliti mengajukan beberapa daftar pertanyaan kepada dosen mata kuliah selaku narasumber terkait sejauh mana kualitas media PowerPoint yang dihasilkan oleh mahasiswanya, kemudian peneliti juga akan mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada setiap mahasiswa agar konsistensi pada proses penilaian lebih tinggi terkait apa yang menjadi kesulitan mereka dalam membuat media pembelajaran PowerPoint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, terkait analisis kualitas media pembelajaran PowerPoint yang dirancang dan dibuat oleh para mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dilakukan melalui observasi langsung ke kelas selama proses pembelajaran berlangsung dan juga melalui wawancara dengan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah strategi pembelajaran PAI. Tujuan dari wawancara ini untuk menggali informasi terkait pandangan dosen mengenai variasi, efektivitas, aspek-aspek penting dalam membuat media pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang mahasiswa alami dalam membuat media pembelajaran PowerPoint. Berikut ini merupakan penjelasan hasil yang diperoleh peneliti melalui wawancara tersebut, dimana hal tersebut yang akan menggambarkan progres dan kesulitan mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran yang PowerPoint yang berkualitas.

A. Hasil Penelitian

1. Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint yang Dibuat Mahasiswa PAI

Hasil wawancara dengan dosen pengampu (2024) menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa PAI semester 5 kelas A UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta telah memperlihatkan variasi yang baik secara signifikan. Sebagian besar mahasiswa sudah mampu memenuhi standar dari kualitas teknis dasar yang meliputi tata letak serta pemilihan *font* yang sesuai. Akan tetapi, masih juga ditemukan beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif seperti pemilihan gambar yang relevan dan penggunaan warna yang kontras.

Dosen mengungkapkan bahwa dalam membuat media pembelajaran mahasiswa tidak hanya mendesain menggunakan microsoft PowerPoint, akan tetapi mereka juga memanfaatkan aplikasi Canva yang bisa menghasilkan media presentasi yang lebih interaktif dan menarik. Melalui penggunaan berbagai aplikasi ini telah menggambarkan bagaimana upaya mahasiswa demi meningkatkan kualitas penyampaian materi mereka, dan hasil yang ditampilkan cukup memuaskan bagi dosen.

Ketika membuat media PowerPoint, dosen telah menekankan beberapa teknik dasar yang perlu dilakukan yaitu dengan memberikan penekanan terhadap kata-kata kunci serta menyesuaikan gambar yang ditampilkan dengan materi yang akan disampaikan. Tujuan dari hal ini adalah agar mempermudah audiens menangkap informasi penting yang disampaikan pada saat presentasi. Ketika menyajikan informasi, dosen menyarankan kepada mahasiswa agar tidak menyajikannya dalam bentuk teks yang panjang, namun juga bisa menyajikannya dengan menyertakan elemen visual yang mendukung. Dalam hal ini, (Mayer, 2021) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "*Multimedia Learning*" bahwa pentingnya kombinasi teks, gambar, dan suara dalam pembelajaran demi meningkat pemahaman dan retensi informasi audiens. Mayer menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran dalam memproses informasi yaitu secara visual dan verbal. Apabila manusia bisa menggunakan kedua saluran ini secara optimal maka pembelajaran yang dilakukan akan lebih efektif. Oleh karena itu, hal ini mendukung bagaimana penggunaan elemen visual dan animasi dalam membuat media PowerPoint.

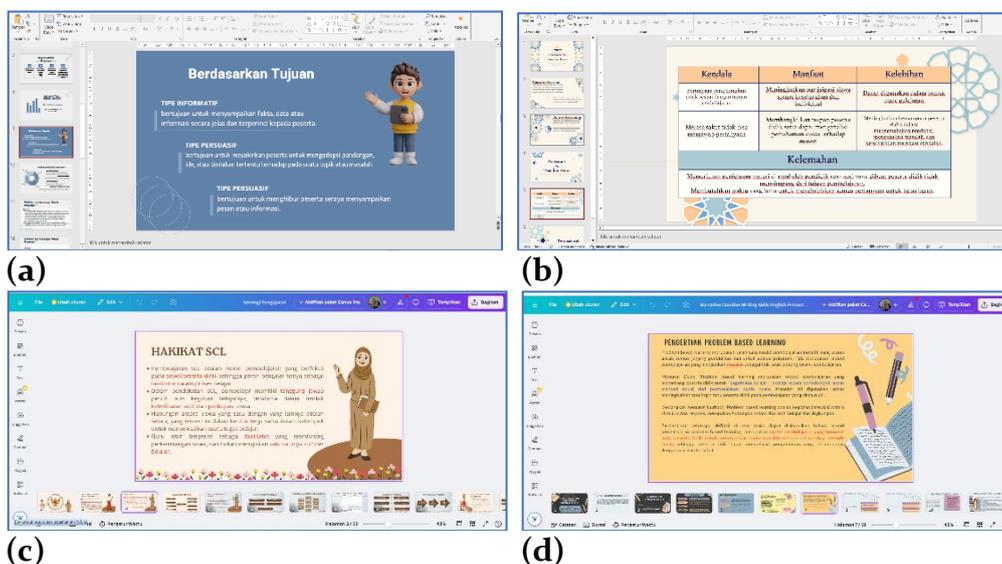
Pada saat ini, banyak sekali aplikasi kecerdasan buatan yang kita kenal dengan AI (*Artificial Intelligence*) yang bisa menghasilkan slide PowerPoint secara otomatis sehingga dosen mencatat adanya tantangan terkait penggunaan teknologi tersebut. Kendati demikian, beliau selalu mengingatkan mahasiswanya agar mereka tetap harus memastikan kembali bahwa isi materi yang akan disampaikan dapat dipertanggungjawabkan walaupun ada AI yang bisa membantu dalam mendesain media pembelajaran PowerPoint. Maka dari itu, untuk menghindari hal tersebut dosen memberikan dorongan kepada mahasiswa agar mencantumkan sumber referensi dari setiap informasi yang mereka tampilkan supaya kredibilitas materinya tetap terjaga.

Berdasarkan observasi langsung di kelas, peneliti melihat bahwa terdapat mahasiswa yang memasukkan gambar asli kotoran manusia pada saat simulasi strategi pembelajaran aktif yang pada saat itu membahas najis dengan materi

pembelajaran terkait bersuci (*Taharah*) membuat audiens menjadi kurang nyaman dan merasa jijik ketika melihatnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, melalui wawancara, dosen menyampaikan bahwa pentingnya pemilihan gambar yang tepat. Beliau mengatakan bahwa penggunaan media gambar yang tidak pantas seperti gambar yang nyata bisa mengurangi kualitas dari media pembelajaran PowerPoint pada saat presentasi. Dalam pengembangan media pembelajaran, mahasiswa bisa menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama dalam desain pembelajaran. Diantara kelima tahap tersebut meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Ketika membuat media PowerPoint dengan mengikuti prinsip dari model ADDIE ini akan mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih terstruktur dan efektif, karena dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, desain yang menarik, serta mengevaluasinya sebagai perbaikan akan membantu merancang media pembelajaran yang efektif (Dick et al., 2015).

Demi menghindari permasalahan di atas, maka dosen merekomendasikan penggunaan ikon atau penggambaran visual yang lebih halus demi menjaga kesopanan dan hubungannya dengan materi yang diajarkan. Melalui fakta ini, mencerminkan bahwa kepedulian dan perhatian dosen terhadap kualitas media pembelajaran bukan hanya pada aspek teknik tetapi juga terhadap aspek etika dan kesesuaian visualnya.

Terdapat beberapa contoh PowerPoint yang dibuat mahasiswa bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pada gambar 1 ini menampilkan hasil media pembelajaran PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa pada saat proses pembelajaran di kelas. (a) dan (b) Media pembelajaran PowerPoint yang dibuat dengan *platform* Microsoft PowerPoint. (c) dan (d) Media pembelajaran PowerPoint yang dibuat dengan *platform* Canva.

Dalam membuat presentasi, dosen juga menyampaikan salah satu kuncinya adalah menyampaikan ide dasarnya dengan jelas. Kemudian, penting untuk menarik perhatian audiens dengan desain media pembelajaran yang menarik dan penggunaan

gambar yang mendukung. Selain itu, dosen juga menekankan bahwa ketika ingin membuat media pembelajaran yang menarik mahasiswa harus memahami bermacam-macam tipe gaya belajar audiens. Dalam hal ini (Gardner, 2006) mengungkapkan bahwa setiap individu memiliki kecerdasannya masing-masing berdasarkan kemampuan dari setiap individu, seperti kecerdasan kinestetik, kecerdasan verbal-linguistik, dan kecerdasan visual-spasial. Oleh sebab itu, ketika membuat media pembelajaran PowerPoint kita bisa mengakomodasikan berbagai gaya belajar peserta didik dengan menambahkan elemen visual, audio, atau aktivitas interaktif demi memastikan materi bisa dipahami oleh berbagai macam jenis pembelajar. Melalui hal tersebut menjadikan presentasi dapat disesuaikan agar memenuhi kebutuhan dari para audiens.

Terdapat beberapa tips yang diberikan oleh dosen agar meningkatkan kemampuan mahasiswanya dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint menjadi lebih menarik, diantaranya adalah menghindari teks yang terlalu panjang dan ukuran *font* yang kecil, serta memastikan bahwa di setiap kata kunci diberi penekanan. Maka dari itu, dosen berharap kualitas presentasi yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga mampu menarik perhatian dan mudah dipahami oleh audiens.

2. Kesulitan yang Mahasiswa Alami Ketika Membuat Media Pembelajaran PowerPoint PAI

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa PAI di kelas A semester 5 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta telah menggambarkan berbagai tantangan atau kesulitan dan pengalaman yang mereka hadapi dalam membuat dan mendesain media pembelajaran PowerPoint. Dalam merancang presentasi yang menarik, banyak mahasiswa mengungkapkan kesulitan mereka diantaranya mahasiswa 1 mengatakan ketika terlalu banyaknya jumlah poin-poin presentasi yang akan disampaikan sehingga desainnya menjadi kurang menarik. Mereka merasa desain media pembelajaran PowerPoint yang mereka buat seringkali tidak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Kemudian, salah satu mahasiswa juga menyampaikan bahwa tantangan besar yang ia hadapi adalah menemukan ide desain yang unik dikarenakan kurangnya keterampilan yang ia miliki dalam mendesain. Permasalahan yang mereka hadapi bisa dikembangkan berdasarkan teori konstruktivisme oleh Piaget dan Vygotsky yang dijelaskan oleh (Slavin, 2018) dengan membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif. Mahasiswa yang secara aktif terlibat dalam pembuatan media PowerPoint akan lebih memahami materi yang akan disampaikan, karena mereka secara aktif mengonstruksi pengetahuan yang mereka pelajari secara aktif.

Kesulitan lainnya yang mereka hadapi disampaikan oleh mahasiswa 2 yang mengatakan bahwa mereka masih cenderung terpaku atau terjebak pada template yang sudah ada sebelumnya dan merasa takut untuk mencoba sesuatu yang baru sehingga kurang percaya diri terhadap hasil yang ia buat. Kemudian, mahasiswa 3 juga mengatakan kesulitannya yaitu dalam memilih gambar atau visual dan grafis yang cocok dengan materi menjadi kesulitan tambahan.

Terlepas dari berbagai tantangan dan kesulitan yang mereka ungkapkan ini,

untuk membantu mereka membuat slide presentasi ketika mendesain media pembelajaran PowerPoint mereka menggunakan beberapa *platform* seperti Canva dan Microsoft PowerPoint. Bagi mereka, Canva dianggap lebih mudah dalam hal monitoring tugas kelompok. Alasan mereka senang menggunakan Canva karena mereka bisa melihat siapa saja yang sudah membuat atau mengedit Powerpoint tersebut. Melalui penggunaan Canva bisa mempermudah mereka dalam membuatnya, karena mereka cukup mengirimkan link saja dan melalui link tersebut mereka semua yang satu kelompok bisa mengakses atau bisa sama-sama mengedit PowerPoint yang mereka buat. Maka dari itu, hal tersebut membuat mereka akan tahu siapa saja yang tidak berpartisipasi dalam pembuatan tugas.

Terkait penguasaan fitur, ada beberapa mahasiswa yang merasa belum sepenuhnya menguasai dan memahami semua fitur yang ada di PowerPoint, diantaranya mahasiswa 4 mengatakan bahwa ia belum memahami bagaimana pembuatan grafik, diagram, memasukkan audio dan video dalam slide, fitur motion (membuat efek animasi bergerak), dan juga hyperlink. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa dari mereka masih mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan fitur-fiturnya, khususnya dalam membuat transisi yang menarik. Walaupun tidak terdapat kendala teknis yang signifikan, beberapa mahasiswa juga menyampaikan bahwa ketika mereka membuat desain terdapat keterbatasan akses berupa fitur premium di beberapa *platform* sehingga hal tersebut menghambat kreativitas mereka dalam membuat PowerPoint.

Pada saat menyusun materi untuk dimasukkan ke dalam slide PowerPoint tidaklah menjadi masalah besar bagi mereka, karena mereka sudah terbiasa dengan cara membuat rangkuman di Word sebelum akhirnya dimasukkan ke dalam slide. Akan tetapi, mereka masih sering bingung dalam menentukan poin-poin penting yang mana saja yang harus mereka masukkan ke dalam slide. Hal tersebut dilakukan agar slide yang akan mereka tampilkan pada saat presentasi tidak terkesan penuh akan teks atau juga tidak terlalu sedikit. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa mereka merasa masih kurang mendapatkan bimbingan atau arahan dari dosen terkait pembuatan media pembelajaran yang menarik, walaupun ada saran umum terkait bagaimana penggunaan poin-poin juga animasi demi mendukung proses pembelajaran. Maka itu, terkait hal tersebut membuat mahasiswa 5 mengungkapkan bahwa ketika ia kesulitan atau kebingungan, maka ia akan melihat YouTube dan mencari rujukan PowerPoint di Google. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar serta mengembangkan keterampilannya akan cenderung mempunyai kemampuan lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain media pembelajaran. Maka dari itu, motivasi yang dimiliki oleh seseorang sangat penting. Baik itu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri seseorang berupa rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi, dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari beberapa faktor eksternal (luar) seperti nilai akademi atau sebuah penghargaan (Ryan & Deci, 2017). Melalui dua faktor ini akan mampu meningkatkan kualitas media PowerPoint yang mereka buat.

Ketika memastikan materi dalam PowerPoint agar tidak penuh, biasanya mahasiswa cenderung menulis sub judul serta kata kuncinya. Ketika mereka sudah selesai membuat PowerPoint, mereka akan berusaha untuk mengevaluasi slidinya sebelum presentasi. Meskipun ada juga mahasiswa yang jarang melakukan evaluasi

terkait slide yang ia buat.

Banyaknya aplikasi kecerdasan buatan yaitu AI (*Artificial IntelligenceI*) yang bisa menghasilkan slide PowerPoint secara otomatis, tanggapan mahasiswa 6 terkait hal tersebut yaitu penggunaan AI dalam membuat PowerPoint dapat membantu apabila dalam keadaan mendesak. Walaupun demikian, mereka juga merasakan dampak negatif dari penggunaan AI, terutama poin-poin yang dihasilkan hanya secara umum saja dan tidak mendalam. Keresahan akan muncul bagi beberapa mahasiswa apabila terdapat mahasiswa lain yang menggunakan AI sebagai jalan pintas, karena dianggap mengurangi tanggung jawabnya terhadap tugas yang seharusnya ia kerjakan dengan baik.

B. Pembahasan

Terdapat berbagai tantangan dan kemajuan dalam penggunaan media pembelajaran, terutama media pembelajaran PowerPoint. Banyaknya pendidik yang belum sepenuhnya bisa menggunakan, mengimplementasikan, dan kurang pemahaman akan perangkat teknologi menjadi tantangan dalam membuat media pembelajaran. Walaupun tantangannya masih ada, kemajuannya juga ditunjukkan dengan adanya kemajuan dalam pola pengajaran melalui pengajaran yang beragam dan inovatif dengan teknologi baru (Syahrijar et al., 2023).

Pada saat membuat media pembelajaran PowerPoint, mahasiswa menggunakan berbagai aplikasi desain seperti Microsoft PowerPoint dan Canva. Faktor penting agar efektifitas pembelajaran meningkat adalah sejauh mana kemampuan seseorang mendesain media pembelajaran dengan semenarik mungkin sehingga audiens menjadi tertarik. Antusiasme dan minat belajar peserta didik akan tumbuh apabila minat atau rasa tertarik akan pembelajaran yang berlangsung dalam dirinya muncul (Hasanah & Naja, 2024). Apalagi pada saat mendesain media pembelajaran PowerPoint Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satunya ketika memilih gambar atau animasi perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan memilih gambar atau animasi muslim atau muslimah yang memakai kerudung. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya oleh (Indriarti et al., 2023) yang menyatakan bahwa dalam penggunaan elemen visual perlu disertakan gambar, video, dan animasi agar materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materinya. Maka dari itu, melalui media pembelajaran PowerPoint mampu memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih nyata.

Pada saat pembuatan media pembelajaran yang baik, teknik dasar menjadi hal terpenting dalam pembuatannya seperti pemilihan gambar yang relevan, memilih jenis dan ukuran *font*, memilih materi yang tepat agar slidanya tidak penuh akan teks, dan lain sebagainya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa dalam membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif terdapat beberapa teknik dasar yang meliputi setiap slide di desain menggunakan efek animasi, hyperlink, transisi, dilengkapi gambar yang mendukung, kemudian menggunakan audio dan video, lalu pemilihan *font* dan ukuran dengan memberikan efek bold pada semua tulisan agar mudah dibaca, selanjutnya memilih warna latar belakang dan *font* yang sesuai (Azizatullatifah et al., 2024).

Penggunaan elemen visual yang tepat mampu menarik perhatian audiens sehingga pemahaman mereka akan materi yang disampaikan meningkat. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media PowerPoint yang menarik akan dilengkapi dengan elemen yang menarik seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang mampu menyampaikan pesan materi melalui penglihatan dan juga penglihatan. Berdasarkan hasil analisis persiklus dalam penelitian tersebut yang menunjukkan bahwa dengan penggunaan media audio visual berbantuan PowerPoint berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 4 Krajangkulon kelas 1 (Putri et al., 2023).

Membuat media pembelajaran PowerPoint yang efektif seringkali terhambat oleh kurangnya keterampilan desain. Hal ini konsisten dengan studi yang mengatakan agar mampu menciptakan media pembelajaran PowerPoint yang efektif dan menarik seorang pendidik harus memiliki pemahaman yang mendalam terkait prinsip-prinsip pembelajaran interaktif dan bagaimana ia mampu menerapkannya ketika presentasi PowerPoint. Selain itu juga sangat penting bagi seorang pendidik menguasai keterampilan dasar dalam desain demi menyuguhkan materi pembelajaran secara visual yang bisa menarik perhatian serta mudah dipahami oleh peserta didik (Maenah et al., 2024).

Presentasi dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint yang baik akan dapat membantu materi pembelajaran tersampaikan dengan baik dan efektif, dapat menarik perhatian audiens, serta mendukung audiens memahami materi dengan sangat baik. PowerPoint dimanfaatkan oleh pendidik agar bisa membuat kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga peserta didik mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang membuat mereka berpikir kritis dan memiliki pemahaman yang mendalam (Nurwahidin et al., 2024). Sekarang ini sudah banyak berbagai *pratform* yang mampu menunjang pembuatan PowerPoint agar terlihat bagus dan menarik, sehingga hal tersebut mampu mempermudah kita dalam mendesain PowerPoint. Lebih jelasnya, bisa dilihat pada gambar 2 terkait contoh PowerPoint yang bagus dan bisa menarik perhatian audiens yang melihatnya.



Gambar 2. Contoh PowerPoint yang Baik

Pada gambar 2 ini memperlihatkan bagaimana kualitas media pembelajaran PowerPoint yang baik, dimana dalam PowerPoint tersebut menunjukkan teks yang bisa dibaca dengan jelas, ukuran teksnya tidak terlalu kecil, tampilan slide terlihat menarik, menggunakan kata kunci dengan memberi bold pada kata kuncinya, kemudian slide di atas juga tidak penuh.

Berikut ini beberapa indikator PowerPoint yang baik, diantaranya:

1. Desain Visual yang Menarik: Ketika mendesain perlu memperhatikan penggunaan warna, *font*, gambar yang menarik dan relevan yang disesuaikan dengan tema presentasi. Penggunaan animasi juga harus relevan dan tidak berlebihan.
2. Penggunaan Kata Kunci: Slide yang baik akan menampilkan kata kunci atau berupa poin-poin penting dari materi bukannya menampilkan slide dengan paragraf yang panjang. Hal ini membantu audiens menangkap inti dari materi yang disampaikan.
3. Struktur Logis: Slide disusun secara berurutan, pada setiap slide dipastikan memiliki poin utamanya, kemudian transisi yang digunakan jangan sampai mengganggu.
4. Desain Sederhana dan Elegan: Membatasi jumlah teks pada slide dengan memastikan slidennya tidak terlalu penuh dengan teks ataupun gambar sehingga audiens tidak bingung. Menggunakan *font* yang mudah untuk dibaca dan tidak terlalu kecil.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki tujuan untuk membentuk karakter peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai moral dan juga spiritual. Permasalahan yang ada adalah materi PAI yang kerap kali meliputi konsep-konsep yang abstrak, sehingga membutuhkan penjelasan yang mendalam. Melalui penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajarannya agar dapat mengatasi permasalahan terkait dengan visualisasi yang menarik dan disajikan dengan lebih konkret, sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan lebih mudah dan juga mendalami nilai-nilai yang diajarkan (Dewi et al., 2024). Oleh sebab itu, apabila media PowerPoint yang dihasilkan buruk, maka hal tersebut dapat membuat audiens merasa bosan, bingung, bahkan minat mereka dalam belajar akan hilang. Berikut ini merupakan beberapa hal yang perlu dihindari dalam mendesain PowerPoint karena dapat membuat media pembelajaran yang dihasilkan akan nampak kurang baik, diantaranya:

1. Teks yang Terlalu Panjang: Kejenuhan akan muncul apabila slide yang ditampilkan penuh dengan teks yang panjang sehingga membuat audiens sulit untuk memahami materi yang disampaikan.
2. Desain yang Berantakan: Penggunaan warna dalam slide terlalu banyak, menggunakan *font* yang sulit dibaca dan ukuran *font* yang digunakan terlalu kecil sehingga audiens kesulitan membaca materi yang disampaikan.
3. Kurangnya Fokus Visual: Slide yang tidak memiliki elemen visual yang mendukung atau gambar yang digunakan tidak relevan dengan materi, sehingga minat audiens untuk melihat slide yang disajikan hilang. Kemudian gambar yang digunakan buram, serta diagram yang disajikan terlalu rumit.
4. Tidak Konsisten: Terdapat perbedaan penggunaan desain antar slide seperti warna dan *font* yang digunakan berbeda di setiap slide.

Temuan ini menunjukkan bahwa dosen jangan hanya mengoreksi PowerPoint yang dibuat oleh mahasiswa, tetapi mereka juga perlu memberikan lebih banyak

arahan serta bimbingan praktis terkait bagaimana membuat media pembelajaran khususnya PowerPoint semenarik mungkin baik penggunaan alat desain dan menekankan kepada mereka bahwa pentingnya kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran. Melalui pelatihan yang terarah, diharapkan mahasiswa mampu menguasai berbagai macam fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh Microsoft PowerPoint dan Canva yang sering mereka gunakan. Maka dari itu, hal ini akan memberikan kemungkinan bahwa mereka mampu menghasilkan media pembelajaran PowerPoint dengan desain yang lebih inovatif dan kreatif. Selain itu, demi menyelaraskan teknologi yang tengah berkembang saat ini terkait penggunaan AI dalam pembelajaran juga harus diawasi agar tidak terlalu berlebihan dan tidak mengurangi kualitas serta materi yang disampaikan bisa secara mendalam.

Terdapat beberapa isu menarik yang bisa dijadikan fokus penelitian lebih lanjut di masa mendatang di bidang media pembelajaran khususnya PowerPoint. *Pertama*, bagaimana mengembangkan metode pelatihan yang optimal demi membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan desainnya. *Kedua*, pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint agar dapat diintegrasikan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan AI. Beberapa isu tersebut dapat digali lebih lanjut lagi. Dengan demikian, diharapkan media pembelajaran yang lebih berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini bisa dihasilkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran PowerPoint bervariasi. Meskipun mahasiswa sudah menunjukkan kemajuannya dalam penggunaan aplikasi desain, namun masih juga terdapat sejumlah kekurangan yang mencerminkan masih terdapat ruang untuk perbaikan dalam berbagai hal seperti pemahaman desain yang mendalam dan penguasaan fitur desain. Jika dilihat dari permasalahan yang ada terkait penggunaan gambar asli kotoran manusia, menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa tersebut masih kurang terhadap etika dan kesesuaian visual ketika presentasi yang berpotensi dapat mengganggu kenyamanan audiens dan kualitas penyampaian materi menjadi menurun. Permasalahan lain terkait kecilnya ukuran teks yang digunakan dan juga slide yang penuh dengan teks, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam penerapan prinsip-prinsip desain yang efektif yang membuat informasi yang akan disampaikan sulit dibaca dan menyebabkan audiens menjadi bosan. Hal ini menjadikan daya serap audiens terhadap materi dan mengurangi kualitas dari visual presentasi. Selaras dengan permasalahan tersebut bahwa menunjukkan pentingnya pelatihan yang lebih intensif dari dosen khususnya dalam hal pemilihan media, penekanan pada aspek etika, kesesuaian visual, dan bagaimana mendesain setiap slide agar terlihat menarik. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa agar kualitas media pembelajaran meningkat, diperlukan pelatihan yang lebih baik lagi, guna memastikan mahasiswa mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang informatif dan menghasilkan media pembelajaran PowerPoint yang baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizatullatifah, A., Trisniawati, & Rhosyida, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *JIPM: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v2i1.5929>
- Basri. (2022). PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT PADA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 88–105.
- Darmawan, M. A., Permanasari, A. E., & Sanjaya, G. Y. (2024). Analisis Deskriptif Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Dengan Menggunakan Model For Mandatory Use Of Software Technologies (MMUST). *Journal of Informatoin Systems for Public Health*, IX(1), 35–42.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Devi, A. S., Hotimah, K., A, R. S., Karimullah, A., & Anshori, M. I. (2024). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *MASMAN: Master Manajemen*, 2(2), 66–78.
- Dewi, T. N., Siregar, C., & Syahlan, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sma Negeri 1 Air Putih Kecamatan Air Putih. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 38–44.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Vital Source (for Pearson).
- Fauzi, M. N., Shiddiq, M. J., & Kirana, M. G. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Turabian: Jurnal Pendidikan Islam*, 02(02), 76–85.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.
- Halawa, I. Y. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATERI SISTEM PER NAPASAN UNTUK SISWA SMA NEGERI 1 HILISALAWA ' AHE. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 3(2), 262–272.
- Hasanah, F., & Naja, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Abnauna: Jurnal Pendidikan Anak*, 03(02), 129–136.
- Indriarti, T., Kurniawan, M. A., Yuliana, V., Indriyani, R. A., & Pamungkas, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 45–52.
- Iskandar, M. F. (2021). Penerapan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di SD Negeri 2 Cisaat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1718–1722.
- Lestari, F. A. P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *SINASIS: Seminar Nasional Sains*, 1(1), 534–540.
- Ma'arif, A. I., & Nursikin, M. (2024). Evolusi Desain Pembelajaran PAI: Menyongsong Era Digital dengan Metode yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 8(3), 41139–

41148.

- Maenah, Taufiqulloh, & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(2), 3272–3282.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (Third Edit). Cambridge University Press.
- Ni'am, A. S., & Hafidz, H. (2024). Implementasi Perencanaan Interaktif dalam Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada MTS Muhammadiyah 2 Kalijambe. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(4), 731–734.
- Ningsih, S. W., Fatoni, P., Ferdinand, I., M, F., & Jaja. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Kurikulum Merdeka. *Journal of Comprehensive Science*, 3(8), 4085–4091.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23.
- Polih, N. K. S., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2024). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PPT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALIS UNSUR-UNSUR INTRINSIK CERITA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 KEDIRI. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 22(3), 71–76.
- Putri, E. A. S., Puspita, P. H., Wahyuni, N. I., & Surani. (2023). Penggunaan Media Audio-Visual Berbantu Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SD Negeri 4 Krajangkulon. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 359–365.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Rahmadi, D., Hidayat, A., & Barkah, J. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Pendidik di SMA Fatahillah Jakarta. *Darma Cendekia*, 2(2), 199–203.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Soviya, O., & Hamami, T. (2024). Kompetensi Profesional Guru PAI Pasca Sertifikasi di SMP Negeri Se-Kecamatan Danurejan Yogyakarta. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 10(1), 203–214.
- Sumarni, I., & Kiswaya, O. R. (2024). Analisis Kebutuhan Media PPT Materi Akidah Akhlak Mts Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam (JRPAI)*, 4(1), 7–14.
- Sutiyo, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Syahrijar, I., Zahra, I. A., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *AL-HIKMAH: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 14–31.

Analisis Kualitas Media Pembelajaran PowerPoint PAI yang Dibuat oleh Mahasiswa: Studi Kasus pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Sri Yati, Asniyah Nailasariy, Sabarudin

- Wahidin, U., Sarbini, M., & Tabroni, I. (2022). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Praktik Pengalaman Lapangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 831–848. <https://doi.org/10.30868/ei.viii03.3175>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.