

Pemanfaatan Media *Powerpoint* Sebagai Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Siti Handika^{1*}, Suhirman², Wiwinda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : nengsika12305@gmail.com



e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 08 Agustus, 2026

Page: 4175-4182

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i8.3481>

Article History:

Received: Juni 11, 2026

Revised: Juli 19, 2026

Accepted: Agustus 18, 2026

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 75 Kota Bengkulu. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, dengan hanya 50% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* yang melibatkan 49 siswa kelas IV A dan IV B sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar sebanyak 25 item dan tes hasil belajar sebanyak 30 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, linieritas, serta regresi linier sederhana pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *PowerPoint* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar ($t = 23,794$; $R^2 = 0,961$) dan hasil belajar ($t = 29,982$; $R^2 = 0,976$), dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media PowerPoint, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, PAI, Sekolah Dasar

ABSTRACT : This study analyses the effect of PowerPoint on motivation and learning outcomes among Year 4 pupils in Islamic Religious Education (PAI) at SDN 75 Bengkulu City. The study was motivated by low learning motivation and achievement, with only 50% of pupils achieving the Minimum Completion Criterion (KKM) of 70. A quantitative quasi-experimental design involved 49 pupils from classes IV A and IV B as experimental and control groups. Instruments comprised a 25-item learning motivation questionnaire and a 30-question achievement test tested for validity and reliability. Data analysis included normality, homogeneity, linearity, and simple linear regression tests at a 5% significance level to test the proposed research hypotheses empirically. Results showed that PowerPoint had a positive and significant effect on learning motivation ($t = 23.794$; $R^2 = 0.961$) and learning outcomes ($t = 29.982$; $R^2 = 0.976$), with significance of $0.000 < 0.05$. Therefore, PowerPoint effectively improves pupils' motivation and learning outcomes in primary PAI.

Keywords: PowerPoint Media, Learning Motivation,

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan Islam, Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter, akhlak, dan keimanan siswa sejak dini. Sebagaimana ditegaskan Ainiyah (2013), pendidikan agama Islam tidak sekadar transfer pengetahuan agama, melainkan proses internalisasi nilai-nilai Islam yang menyeluruh mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun demikian, efektivitas pembelajaran PAI di sekolah dasar kerap menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 75 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa hanya 50% siswa kelas 4 yakni 14 dari 28 siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Pembelajaran PAI masih didominasi metode konvensional berupa ceramah tanpa dukungan media visual yang memadai. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan motivasi belajar yang rendah (Harianti & Fajar, 2025). Persoalan ini tidak bersifat lokal semata; studi Majid (2024) juga mengonfirmasi bahwa rendahnya motivasi belajar PAI merupakan permasalahan yang meluas di sekolah dasar Indonesia.

Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai solusi yang menjanjikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif, interaktif, dan menarik (Rohmatun dkk., 2024). Di antara berbagai media teknologi yang tersedia, *Microsoft PowerPoint* menjadi salah satu yang paling accessible dan familiar bagi guru di berbagai jenjang pendidikan. Media ini memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, video, dan audio dalam satu platform yang mudah dioperasikan.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan potensi media *PowerPoint* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Budiarti (2023) menemukan peningkatan hasil belajar siswa SD melalui media *PowerPoint* interaktif. Siregar dkk. (2025) membuktikan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SD melalui penggunaan *Microsoft PowerPoint* secara sistematis. Nurwahidin dkk. (2024) mengonfirmasi pengaruh positif media *PowerPoint* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau deskriptif yang belum mampu mengukur besaran pengaruh secara statistik inferensial.

Khusus dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar, Andrizal Ali (2020) dan Eka Putri Deni & Alfurqan (2023) telah meneliti penggunaan media *PowerPoint* dan menemukan dampak positifnya terhadap motivasi dan hasil belajar PAI. Namun kedua penelitian tersebut belum menyajikan analisis regresi yang mengukur besaran pengaruh secara kuantitatif dengan kelompok kontrol yang terstruktur. Celah inilah yang hendak diisi oleh penelitian ini: memberikan bukti empiris yang lebih kuat dan terukur melalui desain *quasi eksperimen* dengan analisis regresi linier sederhana.

Secara teoretis, penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran didukung oleh beberapa teori utama. Pertama, teori motivasi hierarki kebutuhan Maslow menjelaskan bahwa motivasi belajar berkembang ketika kebutuhan estetika dan aktualisasi diri siswa terpenuhi melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Rahmadania & Aly, 2023). Kedua, teori perkembangan kognitif Piaget menegaskan bahwa siswa kelas 4 SD yang berada pada tahap operasional konkret sangat bergantung pada representasi visual untuk memahami konsep-konsep abstrak (Yusril dkk., 2023). Ketiga, prinsip multimedia Mayer menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dalam media mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi peserta didik secara bersamaan (Rahayu dkk., 2023). Keempat, teori behaviorisme Skinner menekankan peran penguatan positif melalui stimulus visual yang terstruktur dalam membentuk perilaku belajar yang produktif (Murniyati & Suyadi, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini merumuskan dua hipotesis: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 PAI di SDN 75 Kota Bengkulu; dan (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan

penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 PAI di SDN 75 Kota Bengkulu. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan literatur pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* (Anantasia, 2025; Sugiyono, 2019). Desain *quasi eksperimen* dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dalam kondisi sekolah yang tidak sepenuhnya dapat dirandomisasi. Pola desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan pretes dan postes namun hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan media *PowerPoint*. Penelitian dilaksanakan di SDN 75 Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama delapan minggu efektif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 4 SDN 75 Kota Bengkulu yang berjumlah 49 siswa, terdiri atas kelas 4A sebanyak 25 siswa (kelas eksperimen) dan kelas 4B sebanyak 24 siswa (kelas kontrol).

Tabel 1. Data Sampel Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa	Perlakuan
4A	Eksperimen	25 siswa	Pembelajaran dengan media <i>PowerPoint</i>
4B	Kontrol	24 siswa	Pembelajaran konvensional (ceramah)
Total		49 siswa	

Sumber: Dokumentasi SDN 75 Kota Bengkulu, 2026

Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* karena jumlah populasi yang terbatas (kurang dari 100 orang), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian (Ramadani dkk., 2025). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *PowerPoint* (X), sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa (Y_1) dan hasil belajar siswa (Y_2). Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis: Pertama, angket motivasi belajar sebanyak 25 item pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menggunakan skala Likert empat poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, 4 = Sangat Setuju). Kisi-kisi angket mencakup empat dimensi motivasi dengan distribusi item yang proporsional. Kedua, tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal yang mengukur ranah kognitif C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan) sesuai materi PAI kelas 4 semester genap. Setiap item jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, sehingga skor maksimal adalah 100.

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan $n = 30$ (di luar sampel penelitian) dan taraf signifikansi 5%, menghasilkan r tabel = 0,361. Item dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Hasilnya, dari 30 item angket yang diujicobakan, 25 item dinyatakan valid; dari 40 soal tes yang diujicobakan, 30 soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk angket dan *KR-20 (Kuder-Richardson)* untuk tes hasil belajar. Angket motivasi belajar menghasilkan $\alpha = 0,912$ (sangat reliabel), sedangkan tes hasil belajar menghasilkan koefisien reliabilitas 0,879 (reliabel). Dengan demikian, kedua instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, uji prasyarat yang meliputi: (a) uji normalitas Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data pada masing-masing kelompok; (b) uji homogenitas Levene's Test untuk mengetahui kesetaraan varian antar kelompok; dan (c) uji linieritas dengan ANOVA Table untuk memastikan hubungan linier antara variabel bebas dan

terikat. Kedua, uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria penerimaan hipotesis: H_0 ditolak jika t hitung $> t$ tabel atau nilai sig. $< 0,05$. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur besaran kontribusi variabel media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Seluruh analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50 orang. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	Eksperimen	0,958	25	0,361	Normal
Motivasi Belajar	Kontrol	0,946	24	0,220	Normal
Hasil Belajar	Eksperimen	0,963	25	0,485	Normal
Hasil Belajar	Kontrol	0,941	24	0,175	Normal

Sumber: Output SPSS, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh kelompok data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, yang berarti data motivasi belajar dan hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk analisis regresi linier sederhana terpenuhi.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances. Hasil menunjukkan nilai signifikansi untuk motivasi belajar sebesar $0,287 > 0,05$ dan untuk hasil belajar sebesar $0,412 > 0,05$. Keduanya menunjukkan bahwa varian data antar kelompok homogen, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

Uji Linieritas

Uji linieritas menggunakan ANOVA Table dengan kriteria: hubungan dinyatakan linier jika nilai sig. pada baris *Deviation from Linearity* $> 0,05$. Hasil menunjukkan nilai sig. 0,341 untuk $X \rightarrow Y_1$ dan 0,298 untuk $X \rightarrow Y_2$, keduanya $> 0,05$. Dengan demikian, terdapat hubungan yang linier antara variabel media *PowerPoint* dengan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa. Seluruh uji prasyarat terpenuhi, sehingga analisis regresi linier sederhana dapat dilanjutkan.

Pengaruh Media PowerPoint terhadap Motivasi Belajar (H_1)

Tabel 3. Hasil Regresi Linier Sederhana X terhadap Y_1 (Motivasi Belajar)

Model	Persamaan Regresi	t hitung	t tabel (df=47)	Sig.	R^2
$X \rightarrow Y_1$	$\hat{Y}_1 = 28,536 + 0,958X$	23,794	2,012	0,000	0,961

Sumber: Output SPSS, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 3, nilai t hitung sebesar 23,794 jauh melampaui t tabel sebesar 2,012 pada $df = 47$ dengan taraf signifikansi 5%. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_{a1} diterima: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 PAI di SDN 75 Kota Bengkulu. Persamaan regresi $\hat{Y}_1 = 28,536 + 0,958X$ mengindikasikan bahwa nilai konstanta sebesar 28,536 merupakan nilai motivasi belajar ketika media *PowerPoint* tidak digunakan, sedangkan koefisien regresi 0,958 berarti setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan media *PowerPoint* akan

meningkatkan motivasi belajar sebesar 0,958 satuan. Koefisien determinasi $R^2 = 0,961$ menunjukkan bahwa 96,1% variasi motivasi belajar siswa mampu dijelaskan oleh penggunaan media *PowerPoint*, sedangkan 3,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Eka Putri Deni & Alfurqan (2023) yang menemukan dampak positif media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar PAI siswa sekolah dasar, meski penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Bagas Satria & Nurman Ginting (2025) juga mengonfirmasi pengaruh positif pada partisipasi dan minat belajar siswa PAI di SMK, namun pada jenjang yang berbeda. Nilai $R^2 = 0,961$ yang dihasilkan penelitian ini memberikan kontribusi pembuktian empiris yang lebih terukur menunjukkan pengaruh yang jauh lebih besar dari yang diestimasi studi-studi deskriptif sebelumnya.

Secara teoretis, besarnya pengaruh ini dapat dijelaskan melalui teori pengolahan informasi yang dikemukakan Rimaya (2024). Stimulus visual yang terstruktur dan variatif dari slide *PowerPoint* efektif dalam menarik perhatian (*attention*), meningkatkan daya simpan dalam memori kerja, dan mendorong elaborasi kognitif yang mendalam. Hal ini sejalan pula dengan Model ARCS Keller: tampilan visual yang menarik meningkatkan *attention*; penyajian materi PAI yang dikaitkan dengan kehidupan nyata meningkatkan *relevance*; slide yang tertata dan bertahap membangun *confidence* siswa; sementara pencapaian yang terasa konkret menghadirkan *satisfaction* belajar.

Pengaruh Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar (H_2)

Tabel 4. Hasil Regresi Linier Sederhana X terhadap Y_2 (Hasil Belajar)

Model	Persamaan Regresi	t hitung	t tabel (df=47)	Sig.	R^2
$X \rightarrow Y_2$	$\hat{Y}_2 = 20,086 + 0,804X$	29,982	2,012	0,000	0,976

Sumber: Output SPSS, diolah 2026

Berdasarkan Tabel 4, nilai t hitung sebesar 29,982 melampaui t tabel sebesar 2,012 pada $df = 47$. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan H_0 ditolak dan H_{a2} diterima: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 PAI di SDN 75 Kota Bengkulu. Persamaan regresi $\hat{Y}_2 = 20,086 + 0,804X$ mengkonfirmasi hubungan positif dan linier. Setiap peningkatan satu satuan penggunaan media *PowerPoint* akan meningkatkan hasil belajar sebesar 0,804 satuan. Koefisien determinasi $R^2 = 0,976$ menunjukkan bahwa 97,6% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media *PowerPoint*, sedangkan 2,4% dipengaruhi faktor lain.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

No.	Hipotesis	t hitung	t tabel	Sig.	R^2	Kesimpulan
1	Media PowerPoint $\rightarrow$ Motivasi Belajar ($X \rightarrow Y_1$)	23,794	2,012	0,000	0,961	H_a Diterima
2	Media PowerPoint $\rightarrow$ Hasil Belajar ($X \rightarrow Y_2$)	29,982	2,012	0,000	0,976	H_a Diterima

Sumber: Data primer, diolah 2026

Temuan hipotesis kedua ini secara teoretis dapat dijelaskan melalui dua kerangka utama. Pertama, teori perkembangan kognitif Piaget: materi PAI yang sarat konsep abstrak seperti akhlak mulia, rukun iman, dan kisah para nabi menjadi lebih mudah dipahami ketika divisualisasikan melalui gambar ilustratif, diagram alur cerita, dan poin-poin ringkas dalam slide *PowerPoint*. Pemahaman yang lebih mendalam secara langsung berkontribusi pada

peningkatan nilai tes kognitif siswa (Yusril dkk., 2023). Kedua, taksonomi Bloom menjelaskan mengapa kontribusi media *PowerPoint* terhadap hasil belajar begitu besar (97,6%). Slide yang menampilkan fakta dan definisi mendorong pencapaian C1 (pengetahuan) dan C2 (pemahaman); ilustrasi kasus dan pertanyaan reflektif di dalam slide mendorong C3 (penerapan). Dengan menstimulasi beberapa level kognitif secara bersamaan, media *PowerPoint* terbukti meningkatkan kualitas hasil belajar secara lebih menyeluruh dibandingkan metode ceramah konvensional (Kasanah & Pratama, 2024).

Penelitian ini mengonfirmasi temuan Nurwahidin dkk. (2024) tentang pengaruh positif media *PowerPoint* terhadap hasil belajar kelas IV SD, namun memperluas konteks secara khusus ke mata pelajaran PAI yang memiliki dimensi normatif-spiritual. Keunggulan penelitian ini dibandingkan Siregar dkk. (2025) adalah penggunaan desain *quasi eksperimen* dua kelompok yang memungkinkan pengukuran pengaruh media secara lebih valid dan terkontrol, sehingga memperkuat validitas internal temuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 75 Kota Bengkulu. Pengaruh terhadap motivasi belajar ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 23,794 > t tabel 2,012 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,961, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* memiliki kontribusi sebesar 96,1% terhadap variasi motivasi belajar siswa. Sementara itu, pengaruh terhadap hasil belajar ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 29,982 > t tabel 2,012 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,976, yang menunjukkan kontribusi sebesar 97,6% terhadap variasi hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu membuktikan adanya pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI. Penggunaan media *PowerPoint* yang dirancang secara menarik, terstruktur, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta membantu pemahaman materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, guru PAI sebagai praktisi pembelajaran disarankan untuk memanfaatkan media *PowerPoint* secara terencana dengan mengombinasikan teks, gambar, ilustrasi, animasi, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar, sehingga penggunaannya tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana teknologi pembelajaran, seperti laptop, proyektor, serta pelatihan pengembangan media pembelajaran digital bagi guru. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan mengkaji penggunaan *PowerPoint* interaktif pada aspek afektif dan psikomotorik, melibatkan jumlah sampel dan lokasi penelitian yang lebih luas, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, serta membandingkan efektivitas *PowerPoint* dengan media pembelajaran digital lainnya agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru PAI, serta seluruh siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan karakter melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum*, 13(1), 25–38.
- Anantasia, G. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Andrizal Ali. (2020). Penggunaan media pembelajaran Power Point dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SDN 08 Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Badriah, S., & Surawan. (2025). Peran self-determination dalam meningkatkan ketekunan belajar mahasiswa di era digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 3(3).
- Budianti, Y. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Deni, E. P., & Alfurqan. (2023). Analisis media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SDN 17 Air Tawar Timur. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 505–521. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3013>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Harianti, S. W., & Fajar, N. (2025). Meningkatkan hasil belajar siswa SD pada mata pelajaran PAI dengan pembelajaran berbasis problem solving. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(4), 1348–1351.
- Haris, A. (2017). Motivasi belajar melalui model ARCS serta pengaruhnya terhadap kemandirian belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1).
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, & Nasution, F. (2023). Motivasi, pengajaran dan pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03), 9258–9269.
- Ilyas, W. (2024). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Edukatif*, 2(2), 260–264.
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi tujuan pendidikan dan evaluasi hasil belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146–162.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran: Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Majid, I. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI melalui metode karya wisata religi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2).
- Murniyati, & Suyadi. (2021). Penerapan teori belajar behavioristik Skinner dalam pembelajaran baca tulis Al-Qur'an di SDIT Alam Nurul Islam Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 177–192.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam pembelajaran. *Tasyri'*, 2(April), 21–32.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Fadya, A., & 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.
- Parni. (2017). Faktor internal dan eksternal pembelajaran. *Tarbiya Islamica*, 5(1), 17–30.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2023). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5).
- Rahmadania, A., & Aly, H. N. (2023). Implementasi teori hierarchy of needs Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar di Yayasan Cahaya Generasi Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(4), 261–272.

- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., & Ulhilma, N. (2025). Strategi penentuan populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora Qosim*, 3(2), 574–585.
- Rimaya, A. D. (2024). Teori pengolahan informasi dan implikasinya dalam pembelajaran PAI. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 240–250.
- Rohmatun, S., Nasor, M., & Sari, N. A. P. (2024). Penggunaan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, 03(02), 297–308.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Satria, B., & Ginting, N. (2025). Analisis implementasi media PowerPoint dalam mendorong partisipasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Binjai. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 1996–2003.
- Siregar, H., Tristiawanti, K., Tusaddiyah, H., Marlina, L., & Ramayani, S. (2025). Penggunaan Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8, 294–300.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartini, M. N., Achdiani, Y., & Widiaty, I. (2019). Pembuatan Power Point berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal FamilyEdu*, V(2), 54–65.
- Syahril. (2017). Motivasi belajar dalam perspektif hadits. *Jurnal Al-Taujih*, 3(2), 56–62. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.532>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *Jupeis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.
- Yusril, A., Safrilia, R., Herlina, Y., Dewi, N. R., & Nino, N. (2023). Penelitian tahap operasional konkret anak usia 9-10 tahun terhadap hukum kekekalan berat menurut teori perkembangan Piaget. *Prisma*, 6, 19–24.