

PENGEMBANGAN MEDIA DAN INOVASI MEDIA YANG DIPROYEKSIKAN

Muhammad Hafid¹ & Mardia Hayati²

Magister Pendidikan Agama Islam,

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2}

22590113011@students.uin-suska.ac.id, mardia.hayati@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explore the development and innovation of projected learning media, specifically PowerPoint (PPT), in enhancing the quality of Islamic Religious Education (PAI). The primary issue in PAI learning is the presentation of material that often appears rigid and the difficulty of visualizing abstract concepts. This research employs a library research method with content analysis techniques to synthesize various theories and research findings related to projection media. The results indicate that the development of educative PPT must fulfill visual design principles (simplicity, hierarchy, and contrast) as well as technical multimedia principles to improve students' memory retention through dual coding. Media innovation in the digital era includes the use of interactive features, Artificial Intelligence (AI) integration, and cloud-based collaboration. The conclusion of this study confirms that innovation in projected media is capable of transforming PAI learning into a more interactive experience, increasing learning motivation, and assisting teachers' time management efficiency in the classroom.

Keywords: *Projected Media, PowerPoint, Learning Innovation, Islamic Religious Education, Digital Era.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan dan inovasi media pembelajaran yang diproyeksikan, khususnya *PowerPoint* (PPT), dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Masalah utama dalam pembelajaran PAI adalah penyajian materi yang sering kali terkesan kaku dan sulitnya memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan teknik analisis isi untuk mensintesis berbagai teori dan hasil penelitian terkait media proyeksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan PPT yang edukatif harus memenuhi prinsip desain visual (sederhana, hirarki, dan kontras) serta prinsip teknis multimedia untuk meningkatkan retensi memori siswa melalui *dual coding*. Inovasi media di era digital mencakup pemanfaatan fitur interaktif, integrasi kecerdasan buatan (AI), dan kolaborasi berbasis *cloud*. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa inovasi pada media yang diproyeksikan mampu mentransformasi

pembelajaran PAI menjadi pengalaman yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu efisiensi manajemen waktu guru di kelas.

Kata Kunci: Media Proyeksi, PowerPoint, Inovasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Era Digital.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan paradigma dalam sistem pendidikan nasional, di mana proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada penyampaian materi secara verbalistik semata. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan yang muncul adalah bagaimana menyajikan materi yang mencakup aspek akidah, syariah, dan sejarah agar tidak terkesan kaku atau membosankan. Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai penyalur pesan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu visualisasi konsep-konsep agama yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu bentuk teknologi yang paling konsisten digunakan di dalam ruang kelas adalah media yang diproyeksikan, dengan *PowerPoint* (PPT) sebagai instrumen utamanya. Namun, pada praktiknya, penggunaan PPT sering kali hanya berfungsi

sebagai pengganti papan tulis digital yang dipenuhi teks, tanpa memperhatikan aspek estetika dan kognitif yang memadai. Padahal, media proyeksi memiliki karakteristik unik yang mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video secara simultan untuk meningkatkan retensi ingatan siswa terhadap nilai-nilai keagamaan yang diajarkan.

Memasuki era digital yang semakin kompleks, inovasi terhadap media PPT menjadi sebuah keharusan agar tidak tertinggal oleh dinamika belajar generasi masa kini. Pendidik dituntut untuk tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga memahami prinsip pengembangan media yang edukatif dan mampu mengintegrasikan fitur-fitur modern seperti interaktivitas dan multimedia tingkat lanjut. Dengan melakukan inovasi pada media yang diproyeksikan, pembelajaran PAI diharapkan dapat bertransformasi menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu

menumbuhkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Pendekatan ini dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam mengenai teori pengembangan media yang diproyeksikan serta inovasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Data dalam penelitian ini bersumber dari data sekunder yang terdiri dari literatur akademik, jurnal ilmiah, buku teks terkait media pembelajaran, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan pemanfaatan teknologi informasi di era digital. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian sistematis pada database digital seperti Google Scholar dan portal jurnal pendidikan lainnya.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*) yang dilakukan secara kritis dan mendalam. Prosedur analisis

dimulai dengan mengorganisasikan literatur berdasarkan tema sentral, yakni karakteristik media proyeksi, peran PowerPoint dalam visualisasi konsep PAI, prinsip desain edukatif, dan tren inovasi media berbasis kecerdasan buatan (AI). Selanjutnya, dilakukan sintesis antar temuan literatur untuk merumuskan sebuah kerangka inovasi media yang komprehensif guna menjawab tantangan pembelajaran PAI di masa kini.

Validitas data dijaga dengan melakukan triangulasi sumber data, yakni membandingkan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu untuk memastikan kesimpulan yang objektif dan kredibel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengertian Media Yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan (*projected media*) adalah alat bantu visual/audio-visual yang memerlukan proyektor dan sumber cahaya untuk menampilkan pesan atau gambar di layar, seperti slide, OHP, filmstrip, atau proyektor video. Karakteristik utamanya meliputi perlunya alat proyeksi, visualisasi yang jelas pada

layar, serta kemampuan menyajikan gambar diam maupun bergerak. Menurut Mustawan dalam Hendrawati (2024) media pembelajaran memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara pengajar dan murid, sehingga mendorong proses pembelajaran di kelas. Jika didefinisikan secara garis besar, media adalah manusia, benda, atau kejadian yang membangun lingkungan yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dengan demikian dianggap sebagai media.

Menurut Hasan, dkk (2021) Media proyeksi adalah media yang menggunakan alat proyeksi (projector film) untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Pendidik diharapkan mampu menyampaikan pesan atau materi dengan menggunakan media proyeksi. Contoh media proyeksi film. Di era digital, media ini tidak hanya bersifat statis (seperti slide gambar), tetapi telah bertransformasi menjadi dinamis dengan menggabungkan unsur teks, gerak, warna, dan suara. Media media visual proyeksi sendiri

dibagi menjadi beberapa macam, diantaranya:

1. Hasil Potretan Kamera, media hasil potretan kamera ini berupa foto atau video tak bersuara yang diambil menggunakan kamera digital dan dapat di proyeksikan dengan proyektor (Silahuddin, 2022).
2. Hasil Kreasi dengan Program Aplikasi Media, Media visual dalam bentuk gambar, data, diagram, dengan dan tanpa animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program aplikasi komputer. yang paling umum digunakan adalah *powerpoint* berbasis *Mircrosoft Office* yang sangat cocok digunakan untuk membuat bahan presentasi dan pembelajaran untuk semua level pendidikan.
3. Film bingkai/Slide, film slide (photographic film) berupa lembaran film terbuat dari polyester, nitrocellulose atau cellulose acecate yang dilapisi dengan emulsi yang mengandung garam silver halida yang sangat sensitif terhadap sinar atau cahaya.
4. *Overhead Projector* (OHP) Hal yang mendasar dari OHP adalah

sebuah kotak dengan ruang tempat penghasil cahaya yang di atasnya terdapat permukaan datar tempat meletakkan transparansi. Cahaya berasal dari sumber lampu yang berada didalam kotak dalam sebuah cermin khusus yang berfungsi untuk memantulkan cahaya yang berasal dari sumber cahaya, di atasnya terdapat lensa yang berukuran antara 8 sampai dengan 10 inc. Sebuah lensa dan bingkai sistem pencerminan terdapat disebelah atas box OHP memancarkan cahaya sebesar 90 kali perbandingan dan menyorot gambar kebelakang sisi bahu kanan presenter. Jenis proyektor ini cahaya menyinar keluar melewati transparansi adalah pendukung proses pemantulan bayangan ke layar.

5. Gambar Digital, gambar digital sangat mungkin di bentuk dan ditunjukkan kepada peserta didik melalui komputer, monitor televisi, atau proyektor. Sumber-sumber penyimpanan gambar digital secara umum ada tiga sumber penyimpanan media gambar digital yaitu CD-ROM, Photo CD dan DVD-ROM.

6. LCD, Gambar digital proyeksi dapat ditampilkan dengan menggunakan monitor komputer atau laptop pribadi. Namun, untuk sasaran kelompok besar atau massal diperlukan monitor televisi yang lebih besar atau panel LCD dengan overhead proyektor. Gambar digital proyeksi dirancang untuk penggunaan presentasi dengan perangkat lunak grafis, LCD menghasilkan gambar dari layar komputer.

Diversitas media proyeksi, yang mencakup hasil olah digital, aplikasi presentasi, hingga perangkat LCD modern, menegaskan peran krusial teknologi dalam menciptakan lingkungan instruksional yang adaptif terhadap kebutuhan pengajaran klasikal maupun massal. Dengan demikian, penguasaan terhadap media ini menjadi kompetensi esensial bagi pendidik guna mengoptimalkan diseminasi pengetahuan dan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Peran PPT Dalam Pembelajaran PAI

Penggunaan PowerPoint (PPT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bukan sekadar alat

untuk memindahkan teks dari buku ke layar, melainkan instrumen strategis untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak atau historis. Media berbasis powerpoint hakekatnya bisa digunakan untuk membantu guru dalam mengajar khususnya dalam pelajaran pendidikan agama islam, hal itu dikarenakan media berbasis powerpoint sebagai media yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik dalam menerima dan memahami pelajaran dan juga membuat pelajaran semakin menarik (Rohmad Devi Irawan, 2025).

Dalam proses pembelajaran PPT memiliki peran krusial dalam menunjang efektivitas pembelajaran di sekolah. Berikut ini beberapa peran ppt dalam menunjang efektivitas pembelajaran di sekolah:

1. Visualisasi Konsep Abstrak dan Metafisik

Banyak materi PAI yang bersifat abstrak, seperti tata cara ibadah (fardhu khifayah), visualisasi sejarah peradaban Islam, atau konsep keimanan. Contoh: Penggunaan diagram atau alur dalam menjelaskan hierarki waris (mawaris) atau

urutan prosesi haji akan jauh lebih mudah dipahami dibandingkan sekadar penjelasan verbal.

1. Peningkatan Literasi Digital dan Daya Tarik

PPT memungkinkan integrasi multimedia (video, audio murottal, dan gambar) yang dapat memicu keterlibatan emosional siswa. Media Audio-Visual: Menampilkan video pendek tentang sejarah dakwah Rasulullah atau keajaiban alam (ayat kauniyah) dapat meningkatkan kekhusyukan dan minat belajar dibandingkan metode ceramah konvensional.

2. Efisiensi Manajemen Waktu

Dengan struktur slide yang terencana, guru dapat menjaga alur penyampaian materi agar tetap sistematis dan tidak keluar dari topik (out of topic). PPT membantu guru merangkum dalil Naqli (Al-Qur'an dan Hadis) sehingga waktu tidak habis hanya untuk menulis teks panjang di papan tulis.

3. Pendukung Metode *Active Learning*

PPT dapat didesain sebagai media interaktif untuk memicu diskusi kelompok atau kuis cepat. Contoh Menggunakan fitur *hyperlink* untuk membuat kuis interaktif mengenai hukum tajwid atau sejarah tokoh Islam, yang mengubah posisi siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif.

4. Memudahkan Retensi Memori (Mind Mapping)

Penggunaan skema, infografis, dan kata kunci dalam slide membantu siswa membangun peta konsep dalam pikiran mereka. Dalam psikologi pendidikan, kombinasi teks dan gambar (dual coding) terbukti memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang kompleks.

Agar PPT tidak menjadi membosankan (*death by PowerPoint*), sebaiknya hindari penggunaan teks yang terlalu padat. Gunakan prinsip kontras, konsistensi, dan relevansi visual agar pesan-pesan moral dan

spiritual dalam PAI dapat tersampaikan dengan optimal.

Sejalan dengan hal tersebut terdapat sebuah penelitian yang menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran PAI, PowerPoint dapat digunakan untuk menyajikan ayat Al-Qur'an/hadis, menyusun peta konsep, serta menjelaskan topik akidah, ibadah, atau akhlak secara bertahap, sehingga tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga meningkatkan efektivitas pengajaran (Mardiana, Adelia, Nabila, 2026). Media pembelajaran agama Islam berbasis *PowerPoint* bisa dikatakan sebagai wadah dari pesan yang akan disampaikan melalui *PowerPoint* kepada peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran agama Islam ini yaitu agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mudah diterima (Amumpuni et al., 2025).

Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam dengan media powerpoint memiliki dampak positif bagi guru, yaitu menambah rasa percaya diri pada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meringankan beban tugas mengajar, semakin diterima oleh peserta didik,

penyampaian materi bisa lebih runtut dan terarah serta proses pembelajaran semakin lebih menarik dan hidup sehingga hasilnya bisa lebih optimal. Adapun dampak positif bagi peserta didik adalah mampu memberikan motivasi dan semangat peserta didik mengikuti proses pembelajaran, menambah daya fokus, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meminimalkan rasa kejenuhan saat proses pembelajaran (Hermanto, 2022).

Prinsip Pengembangan PPT Yang Edukatif

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima(siswa) (Muthoharoh, 2019). Secara rinci, fungsi media pembelajaran terbagi dalam berbagai fungsi yaitu:

a. Fungsi Edukatif:

- 1) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
- 2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
- 3) Memberi pengalaman bermakna

- 4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
- 5) Memberi fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

b. Fungsi Ekonomis:

- 1) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
- 2) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu

c. Fungsi Sosial:

- 1) Memperluas pergaulan antar siswa
- 2) Mengembangkan pemahaman
- 3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

d. Fungsi Budaya:

- 1) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
- 2) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Untuk mendesain slide presentasi yang menarik dibutuhkan pendekatan desain. Slide presentasi yang dibuat bukan ala kadarnya, tetapi desain slide presentasi yang optimal dan semenarik mungkin. Slide

presentasi yang dibuat mesti memberikan sentuhan keindahan secara visual. Perlu dimaknai bahwa desain slide presentasi bukanlah sekadar memasukkan gambar ke dalam slide, lalu digabungkan dengan teks yang menyertainya. Ada prinsip desain slide presentasi yang mesti dipenuhi untuk membuat slide presentasi yang menarik. Prinsip tersebut mencakup: sederhana, visual, hirarki, *balance*, CRAP (*contrast, repetition, alignment, proximity*), dan *white space* (LLDIKTI Wilayah VI, 2022).

Namun, selain prinsip desain yang perlu Anda ketahui, maka Anda juga perlu memahami elemen desain slide seperti: grid/layout, tema warna, font, dan gambar. Di samping itu, Anda juga perlu mengenal fitur kreatif power point seperti: aspek rasio; *crop*; *resize image*; *duplicate*, *align* dan *distribute shape*; *insert shape*; *merge shape*; *remove background*; *eyedropper*; dan *picture filter*.

Selanjutnya dalam pengembangan PPT yang edukatif terdapat juga prinsip edukatif dan pembelajaran. Prinsip ini memuat beberapa aspek, diantaranya:

1. Sederhana & Ringkas: Satu slide sebaiknya memuat satu ide pokok, hindari paragraf panjang (*bullet points* saja).
2. Visual yang Relevan: Gunakan gambar, grafik, atau simulasi yang memperjelas materi, bukan sekadar hiasan.
3. Interaktif: Tambahkan fitur tombol, hyperlink, atau kuis interaktif (permainan) agar pembelajaran menyenangkan.
4. Kesesuaian Materi: Pastikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Annafik et al., 2025).

Lalu yang terakhir ada prinsip teknis (multimedia). Prinsip menekankan pada beberapa aspek utama, diantaranya:

1. Font Mudah Dibaca: Gunakan jenis *font* seperti Arial atau Calibri dengan ukuran yang cukup besar (minimal 24pt-30pt).
2. Animasi Fungsional: Gunakan animasi secukupnya untuk menekankan poin penting, bukan untuk gaya-gayaan yang mengganggu fokus.
3. Struktur Terorganisir: Buat alur presentasi yang logis

(pendahuluan, isi, kesimpulan, evaluasi).

Pengembangan PPT yang baik seringkali mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk memastikan media yang dihasilkan valid dan efektif.

Inovasi PPT di ERA Digital

Inovasi PPT di era digital berfokus pada transformasi presentasi linear menjadi pengalaman interaktif dan dinamis. Ini mencakup penggunaan fitur multimedia, integrasi AI, animasi canggih, dan kolaborasi cloud (seperti Google Slides/Canva) untuk meningkatkan keterlibatan audiens. Presentasi modern kini menggabungkan unsur audio visual dan sering disajikan dalam format PDF interaktif.

Berikut adalah poin-poin utama inovasi PPT di era digital:

1. PPT Interaktif & Multimedia: Penggunaan *hyperlink*, tombol tindakan (*action buttons*), dan penyematan video/audio langsung ke dalam slide untuk menciptakan navigasi mandiri.
2. Integrasi Kecerdasan Buatan (AI): Alat seperti Canva, Gamma, atau

Copilot digunakan untuk membuat kerangka dan desain presentasi secara otomatis, mempercepat proses pembuatan konten.

3. Visualisasi Data & Animasi: Pemanfaatan *morph transition* dan visualisasi data interaktif (seperti diagram batang yang bisa diklik) untuk penyampaian informasi yang lebih jelas.
4. Kolaborasi *Real-time* & Berbasis Awan: Penggunaan platform berbasis *cloud* seperti *Google Slides* atau *Microsoft 365*, yang memungkinkan beberapa pengguna mengedit presentasi secara bersamaan.
5. Konversi ke PDF Interaktif: Hasil inovasi PPT sering diekspor ke PDF agar tetap bisa diakses dengan tombol yang dapat diklik (*clickable links*), menjaga desain tetap konsisten di berbagai perangkat.

Namun yang perlu digaris bawahi keberhasilan implementasi inovasi PPT di ERA digital juga bergantung pada kesiapan pendidik dan dukungan infrastruktur yang memadai, sehingga diperlukan upaya komprehensif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan untuk

mengoptimalkan potensi inovasi pembelajaran ini (Qudsy & Putri, 2024).

Berdasarkan analisis terhadap literatur dan kerangka teoretis yang telah dipaparkan, pengembangan dan inovasi media yang diproyeksikan khususnya *PowerPoint* (PPT) memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Penggunaan media ini bukan lagi sebatas instrumen untuk memindahkan teks dari buku ke layar, melainkan sebagai media transformasi pesan yang strategis untuk memvisualisasikan konsep-konsep keagamaan yang abstrak atau historis.

Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai integrasi, prinsip, dan inovasi media dalam pembelajaran PAI:

1. Visualisasi Konsep Abstrak dan Metafisik dalam Pembelajaran PAI. Banyak materi PAI yang bersifat abstrak, seperti tata cara ibadah (*fardhu kifayah*), visualisasi sejarah peradaban Islam, dan konsep keimanan yang sulit dijelaskan hanya melalui metode verbal. Penggunaan

diagram, skema, atau alur pada PPT membantu menjelaskan hierarki atau urutan prosesi keagamaan sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara pengajar dan murid.

2. Peran Kognitif dan Peningkatan Literasi Digital Dalam perspektif psikologi pendidikan, penggunaan kombinasi teks dan gambar (*dual coding*) terbukti memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang kompleks. PPT yang didesain secara baik memungkinkan guru memvisualisasikan materi melalui peta konsep (*mind mapping*) yang membantu siswa membangun struktur pengetahuan dalam memori mereka. Selain itu, integrasi multimedia seperti audio murottal atau video pendek mengenai ayat kauniyah dapat memicu keterlibatan emosional serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Prinsip Pengembangan PPT yang Edukatif dan Teknis Untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif, pendidik harus

memperhatikan prinsip desain dan penyampaian informasi. Prinsip tersebut meliputi:

- a) Sederhana & Ringkas:
Menghindari teks yang terlalu padat (menghindari *death by PowerPoint*) dengan menampilkan satu ide pokok per slide.
- b) Prinsip Desain Visual:
Penerapan elemen seperti kontras, pengulangan, kesejajaran, dan jarak (*white space*) untuk memastikan keterbacaan dan estetika.
- c) Fungsi Edukatif dan Ekonomis: Media tidak hanya sekadar memberikan pengaruh bernilai pendidikan, tetapi juga membuat penyampaian materi lebih efisien dari segi waktu dan biaya.

4. Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital Memasuki era digital, inovasi terhadap PPT telah bertransformasi menjadi presentasi yang interaktif dan dinamis. Pendidik kini dapat memanfaatkan fitur *hyperlink*, integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), serta kolaborasi berbasis *cloud* (seperti

Google Slides atau *Microsoft 365*) untuk mempercepat pembuatan konten dan meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan dan inovasi media proyeksi berbasis PPT dapat meningkatkan rasa percaya diri guru dalam menyampaikan materi, serta meminimalkan rasa kejenuhan peserta didik di dalam kelas. Oleh karena itu, penguasaan kompetensi ini menjadi esensial bagi pendidik di era modern.

D. Kesimpulan

Media yang diproyeksikan, khususnya *PowerPoint*, memiliki peran krusial dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai instrumen strategis untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak, metafisik, maupun historis. Pengembangan media ini harus dilakukan dengan mengedepankan prinsip edukatif, teknis, dan estetika desain seperti kesederhanaan, visualisasi yang relevan, serta penggunaan fitur interaktif guna menghindari kejenuhan peserta didik. Inovasi di era digital menuntut pendidik untuk mentransformasi presentasi linear

menjadi pengalaman belajar yang dinamis melalui integrasi multimedia, kecerdasan buatan (AI), dan kolaborasi berbasis awan (*cloud*). Secara keseluruhan, pemanfaatan media proyeksi yang inovatif tidak hanya meningkatkan efektivitas diseminasi pengetahuan dan retensi memori siswa, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar serta rasa percaya diri pendidik dalam mengelola kelas. Keberhasilan implementasi ini sangat bergantung pada kompetensi digital pendidik dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di lingkungan satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hendrawati, T. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN PAI di ERA Society 5.0* (A. F. Q. & A. F. Rohman (ed.); 01 Agustus). PT Penerbit Qriset Indonesia.

Jurnal :

- Amumpuni, H., Ani, N., Alif, F. N., & Kurnia, D. (2025). Pengembangan Media

Pembelajaran PAI berbasis PowerPoint di SMA Plus Misbahul Khair Pendidikan Agama Islam , STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Indonesia Pendidikan Agama Islam , STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Indonesia. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (AL FIHRIS)*, 3(1), 228–240.
<https://doi.org/https://doi.org/110.59246/alfihris.v3i2.1242>

Annafik, I. W., Bahar, A., Pangesthi, L. T., & Widagdo, A. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Berbasis Games Edukatif pada Kompetensi Dasar Hidangan Sepinggian di SMK Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(4), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47134/jtp.v2i4.1571>

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Hendrawati, T. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN PAI di ERA Society 5.0* (A. F. Q. & A. F. Rohman (ed.); 01 Agustus). PT Penerbit Qriset Indonesia.

Hermanto. (2022). Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam Dengan Media

- Powerpoint Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Smp Negeri 3. *Edu-Leadership Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/edu.v1i2.26557>
- Mardiana Rahma, Nabila Putri, A. H. P. (2026). Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern. Urnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi Modern*, 10(1), 155–163. <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jiptm/article/view/808>
- Muthoharoh, M. (2019). *Media PowerPoint dalam Pembelajaran*. 2(April), 21–32.
- Qudsy, S., & Putri, S. F. (2024). *Inovasi Pembelajaran Menggunakan PPT Interaktif: Peningkatan Kualitas dan Daya Tarik Belajar*. 4(4), 108–112. <https://edu.pubmedia.id/index.php/jtp>
- Rohmad Devi Irawan, M. H. D. (2025). Efektivitas Media Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 3 Kasihan Bantul Yogyakarta. *AKHLAQUL KARIMAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 100–113.
- Silahuudin, A. (2022). *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati*
- VI, H. L. W. (2022). *Cara Membuat Slide Presentasi Yang Menarik Dengan Enam Teknik Kreatif Desain Slide*. 21 September. <https://lIdikti6.id/2022/09/21/cara-membuat-slide-presentasi-yang-menarik-dengan-enam-teknik-kreatif-desain-slide/>