

Sabda: Jurnal Teologi Kristen

<http://jurnalsttn.ac.id/index.php/SJT>
p-ISSN 2722-3078, e-ISSN 2722-306X

Sekolah Tinggi Teologi Nusantara, Salatiga
Edisi: Volume. 7, No. 2. November 2026

Pengembangan PowerPoint Interaktif Berbasis *Case-Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar Dan Minat Belajar Mahasiswa di STT KAO

Eni Rombe¹, Elshadai Charis Hariyanto.², Ragil Kristiawan³
^{1,-3} Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega
Email Correspondence: enirombe41@gmail.com

**Article
History**

Submit:
2026-02-25

Accept:
2026-09-10

Published:
2026-09-14

Abstract:

In the digital era, learning in religious higher education faces significant challenges, as PowerPoint usage remains predominantly textual and monotonous. Monitoring and evaluation data from STT Kristus Alfa Omega revealed student complaints about lecturers' limited creativity in designing presentation media, resulting in low student interest and engagement. This study aimed to develop a valid and feasible interactive PowerPoint-based learning medium grounded in Case-Based Learning to enhance teaching creativity and student learning interest. The study employed a Research and Development (R&D) method following the ADDIE model. Data were collected through interviews with ten experts – comprising four subject-matter experts, three instructional media experts, and three instructional design experts – and through questionnaires administered to 32 respondents. The data were then analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results indicate that the developed medium achieved an overall feasibility score of 91.88%, categorized as "very good." Specifically, the material dimension reached 92.39%, the display and design dimension 91.46%, and the interactivity dimension 91.77%. The medium was assessed as having an attractive visual design, user-friendly navigation, and interactive features capable of fostering active and participatory learning. These findings confirm that the interactive PowerPoint-based learning medium grounded in Case-Based Learning is valid and feasible for implementation to enhance teaching creativity and student learning interest in religious higher education.

Keywords: *Interactive PowerPoint, Case-Based Learning, teaching creativity, learning interest, Research and Development.*

Abstrak:

Pembelajaran di perguruan tinggi keagamaan menghadapi tantangan serius di era digital, di mana penggunaan *PowerPoint* masih dominan bersifat tekstual dan monoton. Data Monitoring dan Evaluasi STT Kristus Alfa Omega mengungkap keluhan mahasiswa terhadap kurangnya kreativitas dosen dalam mendesain media presentasi, yang berdampak pada lemahnya minat dan keterlibatan aktif mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang valid dan layak guna meningkatkan kreativitas mengajar dosen serta minat belajar mahasiswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE*. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan sepuluh ahli yang terdiri atas empat ahli materi, tiga ahli media pembelajaran, dan tiga ahli desain pembelajaran dan data kuantitatif diperoleh dari angket 32 responden, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media memperoleh kelayakan keseluruhan 91,875 persen (sangat baik). Dimensi materi mencapai 92,39 persen, tampilan dan desain 91,46 persen, serta interaktivitas 91,77 persen. Media dinilai memiliki tampilan visual menarik, navigasi mudah, dan interaktivitas yang menciptakan pengalaman belajar aktif. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif berbasis *Case-Based Learning* dinyatakan valid dan layak diimplementasikan untuk meningkatkan kreativitas mengajar dosen dan minat belajar mahasiswa di lingkungan pendidikan tinggi keagamaan.

Kata Kunci: *PowerPoint interaktif, Case-Based Learning, kreativitas mengajar, minat belajar, Research and Development.*

Pendahuluan

Transformasi pendidikan tinggi di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0 menuntut pergeseran dari model *teacher-centered* menuju *student-centered learning* (Muhali, 2019). Dalam ekosistem pembelajaran yang semakin hibrid dan terkoneksi secara teknologi, media digital menjadi komponen integral yang menentukan kualitas interaksi edukatif. Salah satu media yang paling umum digunakan namun sering direduksi potensinya adalah PowerPoint. PowerPoint interaktif didefinisikan sebagai media presentasi yang mengintegrasikan fitur interaksi seperti hyperlink, tombol navigasi, animasi, audio, video, dan kuis, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan materi untuk meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman (Abdullah & Budiman, 2025).

Secara empiris, PowerPoint telah menjadi wajah perkuliahan, berfungsi sebagai kerangka visual penyampaian materi. Namun, keberadaannya sering terjebak pada fungsi penyampai informasi satu arah yang tekstual dan monoton. Padahal, menurut teori Multimedia Learning Mayer, desain presentasi yang mengintegrasikan teks, gambar, dan unsur interaktif dapat mengurangi *cognitive load*, meningkatkan pemrosesan informasi aktif, dan memperdalam pemahaman serta minat belajar (Forsler & Guyard, 2025). PowerPoint interaktif memiliki tujuan strategis: bagi pendidik, memudahkan presentasi dan mengembangkan kreativitas; bagi peserta didik, meningkatkan minat, menghilangkan kejenuhan, serta meningkatkan rasa ingin tahu (Hidayat et al., 2025).

Kesenjangan ini terkonfirmasi melalui data Monitoring dan Evaluasi Pembelajaran Tahun Akademik 2024/2025 di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega (STT KAO). Temuan Monev mengungkap keluhan konsisten mahasiswa dari program studi Teologi, Pendidikan Agama Kristen, dan Musik Gereja, yang berpusat pada kurangnya kreativitas dalam desain PowerPoint yang digunakan dosen. Mahasiswa menggambarkan PPT cenderung didominasi *bullet points* tekstual padat, minim elemen visual bermakna, dan tidak menyediakan ruang keterlibatan aktif (Studi & Teologi, 2026). Situasi ini melemahkan antusiasme dan minat intrinsik mahasiswa, khususnya dalam bidang teologi dan pendidikan agama yang sarat nilai dan kompleksitas analitis. Permasalahan mendasar bersifat dua lapis. Pertama, tantangan teknis-pedagogis berupa ketidakmampuan mentransformasi PPT dari alat presentasi pasif menjadi media pembelajaran interaktif (Muhja & Rosdiana, 2026). Kedua, tantangan metodologis berupa kurang terintegrasinya strategi pedagogis

aktif, di mana pengajaran masih bertumpu pada model ceramah linier tanpa membangun skenario yang menantang mahasiswa menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Zhou, 2025). Padahal, pembelajaran di STT KAO dengan fokus kajian teologi, pembentukan karakter pelayan, dan aplikasi praktis dalam pelayanan sangat menuntut pendekatan kontekstual dan reflektif.

Untuk merespons kedua masalah ini, penelitian mengajukan pengembangan PowerPoint interaktif terintegrasi dengan *Case-Based Learning* (CBL). Pengembangan PowerPoint interaktif dapat menyajikan materi secara lebih visual, sistematis, dan partisipatif melalui penggunaan gambar, pertanyaan pemantik, navigasi interaktif, serta aktivitas diskusi. Dengan demikian, integrasi PowerPoint interaktif dan CBL tidak hanya mengatasi dominasi penyajian materi yang bersifat tekstual, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kritis, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan serta pelayanan. *Case-Based Learning* (CBL) adalah pendekatan berpusat pada peserta didik dengan menggunakan kasus nyata atau simulasi sebagai sarana memahami konsep, mengembangkan berpikir kritis, analisis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Thistlethwaite, et al., 2012). Pemilihan CBL didasarkan pada kesesuaiannya dengan karakteristik pendidikan tinggi keagamaan, di mana kasus dapat berupa dilema etika pastoral, penerapan teologi dalam masyarakat majemuk, atau problematika liturgi dan musik gereja kontemporer. Pendekatan ini menjembatani teori abstrak dengan praktik sekaligus melatih *critical thinking* dan *collaborative problem-solving* (Thistlethwaite, et al., 2012).

Integrasi CBL ke dalam PPT interaktif berarti merancang *learning journey* terstruktur secara digital. Media harus mampu menyajikan kasus secara menarik melalui multimedia, menyediakan navigasi non-linier untuk eksplorasi perspektif, menyematkan pertanyaan panduan, serta memfasilitasi presentasi solusi mahasiswa. Dengan desain ini, PPT bertransformasi dari sekumpulan slide menjadi lingkungan belajar mikro imersif, di mana dosen sebagai fasilitator didorong lebih kreatif dalam mendesain pengalaman belajar (Yunistita & Togatorop, 2023). Terdapat *research gap* spesifik yang hendak diisi. Pertama, penelitian tentang pengembangan media interaktif dalam konteks Perguruan Tinggi Keagamaan Kristen di Indonesia masih terbatas. Kedua, pengembangan media sering berfokus pada aspek teknis tanpa mengikatnya secara ketat pada pendekatan pedagogis spesifik seperti CBL dan menguji dampaknya pada dua variabel kunci sekaligus: kreativitas mengajar dosen dan minat belajar mahasiswa (Pradita et al., 2024). Ketiga, belum banyak prototipe media yang divalidasi untuk menjawab masalah spesifik dari data evaluasi internal perguruan tinggi.

Berdasarkan kesenjangan antara potensi media digital dan realitas pembelajaran di STT Kristus Alfa Omega sebagaimana terungkap dalam data Monitoring dan Evaluasi, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media

PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning*. Secara spesifik, penelitian ini dirancang untuk menjawab tiga pertanyaan utama: (1) bagaimana proses pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis CBL yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan; (2) apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan kreativitas mengajar dosen; dan (3) apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media PowerPoint interaktif berbasis CBL yang valid dan praktis, menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas mengajar dosen, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Novelti penelitian ini terletak pada integrasi sistematis antara prinsip Multimedia Learning dan *Case-Based Learning* (CBL) dalam format PowerPoint interaktif yang dikontekstualisasikan secara spesifik di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Kristen, serta pengujian simultan dampaknya terhadap kreativitas mengajar dosen dan minat belajar mahasiswa berdasarkan data evaluasi internal institusi. Penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji pengembangan PowerPoint interaktif di pendidikan dasar dan menengah (A. Halimah & Mattoliang, 2020)) serta efektivitas CBL dalam pendidikan kesehatan (Thistlethwaite, Davies, Ekeocha, Kidd, Macdougall, et al., 2012)), namun penerapannya dalam konteks pendidikan tinggi keagamaan masih terbatas. Demikian pula, penelitian tentang kreativitas guru (Levanon, 2021b) dan pengaruh media interaktif terhadap minat belajar (Danoebroto, 2015) umumnya dilakukan secara terpisah, belum mengintegrasikan ketiga variabel tersebut dalam satu kerangka pengembangan produk yang teruji validitasnya. Padahal, tantangan utama implementasi pembelajaran berbasis teknologi adalah kesiapan pendidik menghasilkan konten digital dan rendahnya keterlibatan peserta didik (Navisa et al., 2025). Dengan demikian, kebaruan penelitian ini mencakup tiga hal: (1) pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis CBL yang secara spesifik dirancang untuk konteks Perguruan Tinggi Keagamaan Kristen, (2) pengujian simultan terhadap kreativitas mengajar dosen dan minat belajar mahasiswa dalam satu model pengembangan, dan (3) penggunaan data evaluasi internal institusi sebagai dasar identifikasi kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar relevan dan kontekstual dengan permasalahan nyata di lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kombinasi (*mixed methods*) dengan model *concurrent embedded*, di mana metode kualitatif berperan sebagai pendekatan primer dan metode kuantitatif sebagai pendekatan sekunder (Setyowati et al., 2023). Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis, setiap fase dilalui dengan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan teruji validitasnya. Tahap analisis diawali dengan identifikasi kebutuhan berdasarkan data Monev Pembelajaran STT KAO yang mengindikasikan perlunya pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* (CBL). Tahap desain meliputi perancangan konsep dan penyusunan kerangka media. Tahap pengembangan mewujudkan desain menjadi produk media PowerPoint interaktif berbasis CBL. Tahap implementasi menerapkan produk yang telah divalidasi kepada mahasiswa STT KAO, sementara tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan dan sumatif di akhir untuk menilai efektivitas produk.

Sumber data dalam penelitian ini adalah sepuluh orang ahli yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kualifikasi sebagai pendidik atau pelayan gereja, berpendidikan minimal S1 Pendidikan Agama Kristen atau Teologi, dan memiliki pengalaman kerja minimal enam bulan (Nursalam, 2008). Instrumen pengumpulan data terdiri atas instrumen kualitatif berupa pedoman wawancara terstruktur yang mencakup aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kelayakan media digital, serta instrumen kuantitatif berupa angket dengan skala Likert (Djollong, 2014) yang mencakup tiga aspek penilaian, yaitu materi, tampilan dan desain, serta interaktivitas. Seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas (Rombe, 2016). Hasil uji validitas terhadap delapan belas butir pernyataan yang diujicobakan kepada tiga puluh responden menunjukkan seluruh butir dinyatakan valid dengan nilai r hitung di atas r tabel 0,361. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,955, yang mengindikasikan instrumen sangat reliabel dan layak digunakan untuk penelitian selanjutnya. Teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui wawancara terstruktur kepada para ahli, sementara data kuantitatif dikumpulkan melalui penyebaran angket. Analisis data kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Sayidah, 2018), sedangkan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui distribusi frekuensi, perhitungan mean, median, modus, dan standar deviasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas Mengajar Dosen STT KAO dan Urgensinya dalam Pembelajaran di Era Digital

Kreativitas dalam konteks pembelajaran merupakan aspek fundamental yang menentukan kualitas interaksi edukatif antara dosen dan mahasiswa. Kreativitas secara etimologis berasal dari istilah *to create* yang berarti mencipta, dan dalam khazanah psikologi pendidikan dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan, produk, atau kombinasi baru dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, yang pada akhirnya melekat dan menjadi bagian dari dirinya. Kreativitas tidak selalu menuntut sesuatu yang benar-benar baru secara mutlak, tetapi dapat berupa penggabungan atau modifikasi dari hal-hal yang sudah dikenal sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih bermakna dan efektif. Vermon, sebagaimana dikutip oleh Leli Halimah, menegaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan produk baru atau ide-ide orisinal, wawasan, restrukturisasi, penemuan, atau karya seni yang diakui memiliki nilai ilmiah, estetika, sosial, atau teknologi (L. Halimah, 2017). Dengan demikian, kreativitas merupakan kapasitas manusiawi yang bersifat dinamis dan dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks pendidikan tinggi, kreativitas dosen dalam mengajar menjadi variabel kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Mengajar bukan sekadar aktivitas menyampaikan pengetahuan dari dosen kepada mahasiswa, melainkan suatu proses pengelolaan dan pengorganisasian lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara aktif. Oemar Hamalik menegaskan bahwa mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, baik yang dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Namun, dalam perspektif yang lebih kontemporer, mengajar juga mencakup kemampuan untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi berkembangnya potensi mahasiswa ((Rahman, 2018). Guna Talajan mengidentifikasi dua komponen utama kreativitas dosen dalam pembelajaran, yaitu kreativitas dalam manajemen kelas dan kreativitas dalam pemanfaatan media belajar. Manajemen kelas yang kreatif diarahkan untuk membantu mahasiswa berkolaborasi secara kooperatif dan menciptakan lingkungan akademik yang kondusif. Sementara itu, kreativitas dalam pemanfaatan media belajar berfokus pada penggunaan alat bantu pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak dengan realitas konkret, meningkatkan motivasi, dan meminimalisir kesalahpahaman (Agustina, 2025).

Sebagai seorang pendidik perlu memiliki keterampilan mengajar mencerminkan kreativitas dosen dalam mengajar. Pertama, kreativitas dalam membuka pelajaran, yang bertujuan menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian mahasiswa melalui komponen seperti membangkitkan motivasi, memberi acuan, dan mengaitkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Kedua,

298 – Volume 7, Nomor 2, November 2026

keaktivitas dalam keterampilan bertanya, di mana pertanyaan yang diajukan dosen harus jelas, singkat, dan mampu memusatkan perhatian serta memberikan waktu berpikir yang memadai bagi mahasiswa. Ketiga, kreativitas dalam menjelaskan materi, yang mencakup perencanaan pesan dan penyajian dengan memperhatikan aspek kebahasaan, intonasi, serta kemampuan memastikan pemahaman mahasiswa. Keempat, kreativitas mengadakan variasi pembelajaran, yang meliputi variasi gaya mengajar, penggunaan media, dan metode pembelajaran untuk mengatasi kebosanan serta menjaga antusiasme mahasiswa. Kelima, kreativitas memberi penguatan, baik secara verbal melalui kata-kata pujian maupun nonverbal melalui sentuhan atau gestur positif, yang bertujuan meningkatkan perhatian dan motivasi belajar. Keenam, kreativitas mengelola kelas, yaitu kemampuan mewujudkan dan mempertahankan suasana belajar yang optimal melalui pendekatan yang hangat, antusias, dan penanaman disiplin diri. Ketujuh, kreativitas menutup pelajaran, yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dan memberikan kesan menyenangkan di akhir pembelajaran melalui kegiatan tinjauan ulang dan evaluasi. Selain kerangka Turney tersebut, penelitian lain juga mengidentifikasi bahwa kreativitas mengajar merupakan kemampuan adaptif dan reflektif yang melibatkan penguasaan lima aspek, yaitu modalitas mengajar, materi, media, metode, dan evaluasi, yang perlu diorkestrasi secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis dan berpusat pada mahasiswa (Muhja & Rosdiana, 2026). Lebih lanjut, studi menunjukkan bahwa kreativitas guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, (Puspa & Imamuddin, 2022), yang menegaskan bahwa kreativitas mengajar bukan sekadar kemampuan tambahan melainkan kompetensi inti yang fundamental dalam proses pembelajaran.

Manfaat kreativitas dosen dalam pembelajaran bersifat multidimensional. Pertama, kreativitas dosen berperan penting dalam meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata pelajaran. Dengan mentransformasi konsep abstrak menjadi pengalaman yang lebih konkret dan melibatkan berbagai indera, dosen mampu mengatasi kebosanan dan membangkitkan ketertarikan mahasiswa. Kedua, kreativitas membantu dalam mengirimkan informasi secara utuh, melengkapi gambaran abstrak yang sebelumnya sulit dipahami, serta mengoreksi pemahaman yang keliru. Ketiga, kreativitas dosen merangsang mahasiswa untuk berpikir secara ilmiah, mengembangkan imajinasi, daya nalar, serta kemampuan berpikir lancar, luwes, dan orisinal. Keempat, kreativitas dosen berkontribusi langsung pada peningkatan minat belajar mahasiswa, di mana penyajian materi yang kreatif mampu mengubah persepsi negatif terhadap suatu bidang ilmu menjadi ketertarikan yang positif dan berkelanjutan (Bullard & Bahar, 2023). Penelitian lain juga mengkonfirmasi bahwa kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar berperan signifikan dalam menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan transformative (Haq & Prasetyo,

2025). Temuan ini menegaskan bahwa kreativitas mengajar tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa yang pada akhirnya membentuk pengalaman belajar yang holistik dan berkelanjutan (Puspa & Imamuddin, 2022).

Dalam konteks penelitian ini, kreativitas mengajar dosen menjadi sangat relevan mengingat tantangan pembelajaran di era digital yang menuntut adaptasi terhadap karakteristik generasi mahasiswa masa kini. Pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang diusulkan dalam penelitian ini secara langsung menuntut dosen untuk mengaktualisasikan kreativitasnya dalam merancang pengalaman belajar yang tidak monoton, melibatkan mahasiswa secara aktif, dan menghubungkan teori dengan praktik melalui studi kasus yang kontekstual (Levanon, 2021). Dengan demikian, kreativitas mengajar bukan sekadar kemampuan tambahan, melainkan kompetensi inti yang harus dimiliki setiap dosen untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, relevan, dan mampu membangkitkan minat serta potensi mahasiswa secara optimal di perguruan tinggi.

Desain Kualitas dan Kelayakan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Case-Based Learning

Validasi produk dalam penelitian pengembangan merupakan tahapan krusial yang menentukan kualitas dan kelayakan media sebelum diimplementasikan secara luas. Pada bagian ini disajikan analisis mendalam terhadap data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara terstruktur dengan sepuluh orang ahli yang memiliki kompetensi dan pengalaman di bidang pendidikan, teologi, dan desain. Pemilihan para ahli dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan kualifikasi akademik dan pengalaman praktis mereka dalam dunia pendidikan dan pelayanan. Kesepuluh ahli tersebut terdiri dari tujuh orang guru dan tiga orang dosen yang tersebar di berbagai institusi pendidikan, dengan latar belakang pendidikan S2 dan S1 serta pengalaman kerja yang bervariasi, mulai dari tujuh bulan hingga dua puluh lima tahun. Keragaman latar belakang ini memberikan perspektif yang komprehensif dalam menilai media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang dikembangkan (Levanon, 2021a). Temuan kualitatif yang dihasilkan memberikan gambaran mendalam mengenai kualitas, kelebihan, serta aspek-aspek yang perlu disempurnakan dalam media pembelajaran ini, yang tidak dapat diungkap secara memadai melalui instrumen kuantitatif semata.

Aspek pertama yang menjadi fokus penilaian para ahli adalah kualitas tampilan visual media pembelajaran secara keseluruhan (Studies et al., 2023). Para ahli secara konsisten menyatakan bahwa tampilan visual PowerPoint interaktif ini dinilai baik, bagus, menarik, dan detail. Penilaian ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan telah berhasil memenuhi standar estetika visual yang dibutuhkan dalam pembelajaran modern. Pemilihan warna mendapat apresiasi

husus dari para ahli karena tidak kontras dan tidak mencolok, sehingga nyaman dipandang mata dalam durasi pembelajaran yang panjang. Hal ini penting mengingat pembelajaran di perguruan tinggi seringkali berlangsung dalam durasi yang relatif lama, dan ketidaknyamanan visual dapat menyebabkan kelelahan serta menurunkan konsentrasi mahasiswa. Seorang ahli menegaskan bahwa secara keseluruhan, tampilan visual media ini sudah menarik, rapi, dan mendukung keterbacaan materi. Desain yang dihadirkan dinilai sesuai dengan tema bahan ajar penginjilan kepada anak-anak, yang menjadi topik dalam seminar yang dilaksanakan (Studies et al., 2023). Kesesuaian antara desain visual dan konten materi ini menunjukkan bahwa pengembang tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga mempertimbangkan relevansi kontekstual dalam perancangan media. Lebih lanjut, para ahli menilai bahwa media ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang merupakan indikator penting keberhasilan media pembelajaran. Konsistensi desain antar slide juga mendapat perhatian positif, di mana para ahli menilai bahwa desain slide terlihat rapi, konsisten, dan cukup menarik sehingga mampu mendukung perhatian serta fokus mahasiswa selama mengikuti pembelajaran. Konsistensi ini menciptakan pengalaman belajar yang koheren dan tidak membingungkan peserta didik ((Arifin, 2012).

Terkait dengan elemen tipografi dan tata letak, para ahli memberikan penilaian bahwa pemilihan warna, jenis huruf, ukuran teks, dan tata letak slide sudah baik dan mudah dibaca (Tidwell, n.d.). Jenis huruf yang digunakan dinilai menarik dan tidak kaku, sehingga cocok untuk digunakan dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi yang menuntut keseimbangan antara estetika dan keterbacaan. Kombinasi warna, font, dan layout terlihat konsisten dan tidak menimbulkan kelelahan visual, yang merupakan faktor penting dalam menjaga stamina belajar mahasiswa. Desain yang diusung mampu meningkatkan daya tarik dan fokus peserta didik tanpa mengganggu kenyamanan visual, sebuah keseimbangan yang sering sulit dicapai dalam desain media pembelajaran (Daryanto, 2016). Para ahli juga mencatat bahwa penggunaan ruang putih (*white space*) dan pengaturan elemen visual telah dilakukan dengan baik, sehingga tidak terjadi penumpukan informasi yang dapat membebani kognitif mahasiswa. Namun demikian, terdapat satu saran teknis yang disampaikan oleh seorang ahli terkait optimalisasi teks atau materi pada beberapa slide tertentu agar tidak kehilangan makna meskipun disampaikan dengan kalimat yang sederhana. Saran ini menunjukkan bahwa penyederhanaan bahasa perlu dilakukan dengan tetap mempertahankan esensi pesan yang ingin disampaikan, sebuah tantangan yang sering dihadapi dalam pengembangan materi ajar. Ahli tersebut menekankan pentingnya merumuskan kalimat yang ringkas namun padat makna, sehingga mahasiswa dapat menangkap inti pesan tanpa harus membaca teks yang panjang dan rumit.

Penggunaan elemen multimedia berupa gambar dan video dalam media pembelajaran ini juga mendapatkan respons positif yang sangat kuat dari para ahli. Gambar dan video yang digunakan dinilai baik, bagus, dan sangat efektif dalam mendukung penyajian materi (Arsyad, 2018). Para ahli menegaskan bahwa integrasi gambar dan video mampu menarik perhatian audiens dan membantu mereka untuk tetap berfokus pada materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran generasi digital native, penggunaan multimedia bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan fundamental untuk mempertahankan minat dan keterlibatan mahasiswa. Lebih penting lagi, gambar dan video yang dipilih dinilai relevan dengan konten materi dan mampu memperjelas konsep-konsep yang mungkin abstrak bagi peserta didik. Sebagai contoh, dalam materi penginjilan kepada anak-anak, penggunaan video ilustrasi tentang kondisi anak-anak di berbagai belahan dunia dapat membangkitkan empati dan pemahaman yang lebih dalam dibandingkan penjelasan verbal semata. Para ahli juga mengapresiasi kualitas produksi gambar dan video yang digunakan, yang dinilai memiliki resolusi baik dan tidak mengganggu proses streaming atau tampilan. Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi benar-benar mendukung tujuan pedagogis, yaitu meningkatkan pemahaman dan daya tarik pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menekankan pentingnya kombinasi teks dan gambar untuk memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih mendalam.

Sistem navigasi yang dirancang dalam media PowerPoint interaktif ini juga menjadi perhatian penting dalam penilaian para ahli. Tombol navigasi, hyperlink, dan mekanisme perpindahan slide dinilai sudah jelas, dapat berjalan dengan baik, konsisten, dan mudah digunakan oleh pengguna. Kejelasan navigasi merupakan aspek krusial dalam media interaktif karena menentukan sejauh mana pengguna dapat mengeksplorasi konten secara mandiri tanpa bantuan instruktur ((Novi Ratna Dewi, 2021). Para ahli menilai bahwa ikon-ikon navigasi mudah dipahami dan dikenali, sehingga pengguna tidak memerlukan waktu lama untuk belajar mengoperasikan media. Hal ini sangat penting karena akan meminimalisir potensi miskonsepsi atau kebingungan dalam penggunaan media yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Seorang ahli memberikan saran penyempurnaan terkait penambahan petunjuk penggunaan di awal media untuk meningkatkan kejelasan operasional, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali berinteraksi dengan media ini. Saran ini menunjukkan bahwa meskipun navigasi sudah baik, aspek *user guidance* tetap perlu diperkuat untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Petunjuk penggunaan yang jelas dapat berupa slide pendahuluan yang menjelaskan fungsi setiap tombol dan cara bernavigasi dalam media, sehingga mahasiswa dapat segera memahami alur interaksi yang diharapkan. Ahli tersebut juga menekankan pentingnya konsistensi fungsi tombol di seluruh bagian media, sehingga pengguna tidak perlu mempelajari ulang pola navigasi yang berbeda-beda.

Tingkat interaktivitas yang dihadirkan dalam PowerPoint interaktif ini juga mendapat apresiasi yang signifikan dari para ahli. Mereka menilai bahwa interaktivitas yang disajikan telah mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif kepada peserta didik. Interaktivitas diwujudkan melalui berbagai fitur seperti tombol responsif, hyperlink yang menghubungkan antar bagian materi, kuis interaktif, dan aktivitas yang menuntut partisipasi langsung mahasiswa (Faisal Anwar dkk, 2022). Seorang ahli menyatakan bahwa interaktivitas dalam media ini telah mendukung pembelajaran aktif, meskipun masih terdapat ruang pengembangan untuk lebih meningkatkan aspek kognitif peserta didik. Ahli lain menambahkan bahwa tingkat interaktivitas sudah mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, terutama melalui penyajian kuis dan berbagai aktivitas yang menuntut respons serta pemikiran kritis dari peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip *Case-Based Learning* yang mengedepankan partisipasi aktif dan pemecahan masalah sebagai inti dari proses pembelajaran. Mahasiswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, tetapi didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis pengetahuan melalui interaksi dengan media dan diskusi dengan rekan-rekan mereka. Para ahli juga mencatat bahwa umpan balik yang diberikan media terhadap respons mahasiswa, seperti indikator jawaban benar atau salah, membantu mahasiswa memantau pemahaman mereka secara mandiri.

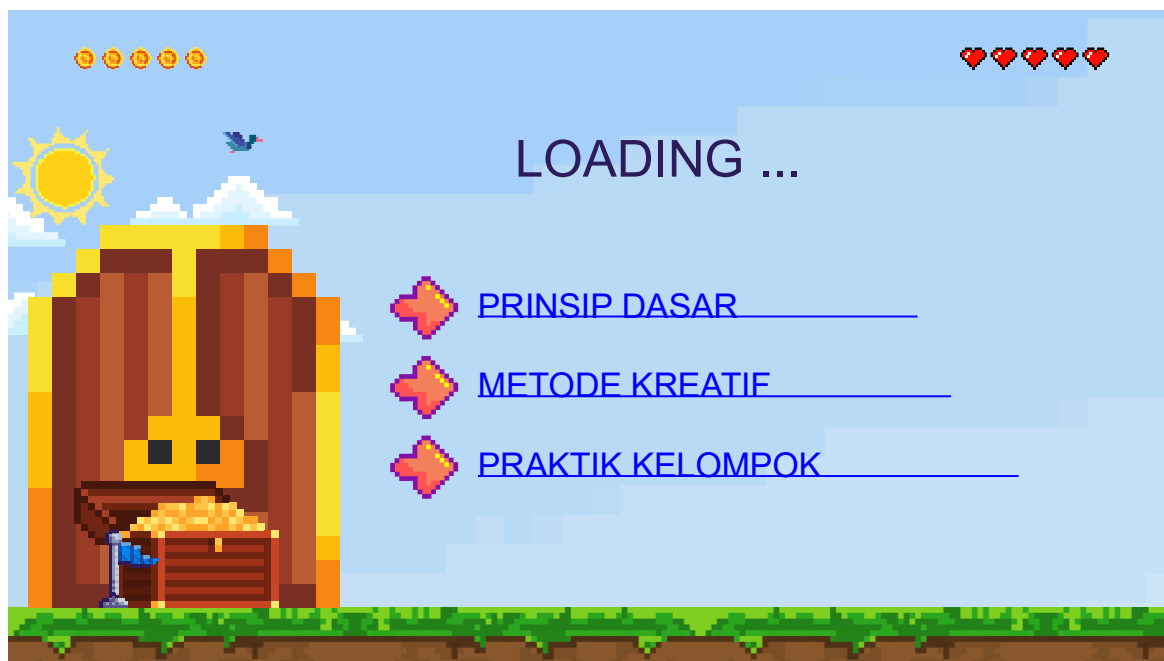
Dari sisi kelayakan media digital, para ahli sepakat bahwa media PowerPoint interaktif ini sudah *user-friendly*, praktis digunakan di kelas, dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran nyata (Kumalasani et al., 2025). Kelayakan ini mencakup aspek teknis seperti kemudahan instalasi atau akses, kompatibilitas dengan berbagai perangkat, serta kestabilan performa saat digunakan. Seorang ahli menegaskan bahwa media ini sudah siap diimplementasikan untuk usia anak dan remaja, yang menunjukkan fleksibilitas media untuk berbagai jenjang pendidikan. Ahli lain menyatakan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital dan berpotensi mendukung efektivitas pembelajaran secara optimal (Sains et al., 2018). Penilaian ini memberikan konfirmasi bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kriteria teknis, tetapi juga siap digunakan dalam konteks praktis pembelajaran di lapangan. Para ahli juga mengapresiasi portabilitas media yang dapat digunakan di berbagai perangkat dan ruang kelas dengan fasilitas yang beragam, sehingga tidak terbatas pada lingkungan dengan teknologi canggih saja.

Para ahli juga memberikan sejumlah masukan konstruktif yang sangat berharga untuk penyempurnaan media ke depan. Pertama, disarankan perlunya pelatihan bagi dosen untuk meningkatkan keterampilan merancang dan menyajikan PowerPoint yang interaktif dan efektif, dengan memperhatikan karakteristik mahasiswa agar tampilan lebih profesional, tidak terlalu ramai, dan mendukung suasana akademik. Saran ini menunjukkan bahwa pengembangan media harus diiringi dengan peningkatan kapasitas sumber daya manusia agar pemanfaatan

media dapat optimal. Kedua, media dapat dipadukan dengan elemen suara yang mampu menciptakan suasana penasaran dalam proses pembelajaran, seperti efek suara untuk umpan balik atau latar musik yang mendukung suasana belajar. Ketiga, pengembang perlu menambahkan variasi aktivitas interaktif seperti media konten, gamifikasi, dan pertanyaan pemantik berbasis *case-based learning*, serta memperkuat petunjuk penggunaan di awal media untuk memudahkan pengguna baru. Keempat, perlu diperhatikan segi audiens agar penyampaian materi lebih mengenai pada sasaran, yang berarti media harus adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan spesifik mahasiswa (Clark & Mayer, n.d.). Masukan-masukan ini menjadi bahan berharga untuk pengembangan media yang lebih optimal di masa mendatang, serta menunjukkan bahwa proses validasi ahli tidak hanya menghasilkan penilaian, tetapi juga rekomendasi perbaikan yang konstruktif.

Secara keseluruhan, data kualitatif yang diperoleh dari para ahli memberikan konfirmasi yang kuat bahwa media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan visual, tipografi, multimedia, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan (Thistlethwaite, Davies, Ekeocha, Kidd, Macdougall, et al., 2012). Respons positif yang diberikan para ahli, disertai dengan saran-saran konstruktif, menjadi dasar yang kokoh untuk menyatakan bahwa media ini valid dan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di STT Kristus Alfa Omega. Temuan kualitatif ini juga melengkapi dan memperkuat data kuantitatif yang akan dibahas pada bagian selanjutnya, sehingga memberikan gambaran yang holistik dan komprehensif mengenai kualitas produk yang dikembangkan.





Analisis Kuantitatif terhadap Validitas dan Tingkat Kelayakan Media PowerPoint Interaktif Berbasis Case-Based Learning

Validasi kuantitatif merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengukur secara empiris tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian sejumlah responden yang memiliki kompetensi relevan (Glass & Metternich, 2020). Bagian ini menyajikan analisis mendalam terhadap data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian yang disebarkan kepada 32 responden yang terdiri dari para ahli di bidang pendidikan, teologi, dan desain. Instrumen penilaian terdiri atas 18 item pernyataan yang mencakup tiga dimensi utama, yaitu aspek materi, aspek tampilan dan desain, serta aspek interaktivitas. Masing-masing item dinilai menggunakan skala Likert 1-5, dengan kategori penilaian sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju (Rombe, 2016, p. 47). Analisis kuantitatif ini bertujuan untuk mengukur secara komprehensif tingkat kelayakan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang dikembangkan, baik secara keseluruhan maupun per dimensi penilaian, sehingga diperoleh gambaran yang objektif dan terukur mengenai kualitas produk.

Tabel 1.
Statistik Deskriptif Penilaian Responden terhadap Media PowerPoint Interaktif Berbasis CBL

Statistik	Nilai
Jumlah Responden (n)	32
Skor Minimum	66
Skor Maksimum	90

Rentang Skor (Range)	24
Rata-rata (Mean)	82,69
Median	85,5
Modus	90

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Kategori Penilaian Responden

Kategori Penilaian	Rentang Skor	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sangat Baik	86-90	16	50,0%
Baik	82-85	4	12,5%
Sedang	78-81	3	9,4%
Cukup	74-77	3	9,4%
Tidak Baik	70-73	5	15,6%
Sangat Tidak Baik	66-69	1	3,1%
Total		32	100%

Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap variabel pengembangan media, diperoleh hasil yang menunjukkan kecenderungan penilaian yang sangat positif (Rad et al., n.d.). Nilai mean atau rata-rata sebesar 82,69, median atau nilai tengah 85,5, dan modus atau nilai yang paling sering muncul adalah 90. Nilai minimum yang diperoleh dari penilaian responden adalah 66, sementara nilai maksimum mencapai 90, dengan rentang skor 24. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang tinggi terhadap media yang dikembangkan, dengan konsentrasi penilaian berada pada rentang skor yang sangat baik. Distribusi frekuensi penilaian memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai sebaran penilaian responden. Sebanyak 16 orang atau 50 persen dari total 32 responden berada pada kategori sangat baik dengan rentang skor 86-90. Kelompok ini merupakan mayoritas responden, yang menunjukkan bahwa setengah dari total penilai memberikan apresiasi tertinggi terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, sebanyak 4 orang atau 12,5 persen responden berada pada kategori baik dengan rentang skor 82-85. Kelompok ini memberikan penilaian positif yang kuat, meskipun belum mencapai level tertinggi. Sebanyak 3 orang atau 9,4 persen responden berada pada kategori sedang dengan rentang skor 78-81, dan jumlah yang sama yaitu 3 orang atau 9,4 persen berada pada kategori cukup dengan rentang skor 74-77. Sementara itu, sebanyak 5 orang atau 15,6 persen responden berada pada kategori tidak baik dengan rentang skor 70-73, dan hanya 1 orang atau 3,1 persen responden yang berada pada kategori sangat tidak baik dengan rentang skor 66-69. Distribusi ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat beberapa penilaian yang kurang positif, mayoritas responden memberikan penilaian dalam kategori baik

hingga sangat baik, yang mengindikasikan penerimaan yang luas terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 3.
Rekapitulasi Tingkat Kelayakan Media PowerPoint Interaktif Berbasis CBL per Dimensi

No.	Dimensi Penilaian	Jumlah Item	Skor Empiris	Skor Ideal	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
1	Materi	6	887	960	92,39%	Sangat Baik
2	Tampilan dan Desain	6	878	960	91,46%	Sangat Baik
3	Interaktivitas	6	881	960	91,77%	Sangat Baik
Keseluruhan		18	2.646	2.880	91,88%	

Perhitungan persentase kelayakan variabel secara keseluruhan dilakukan dengan menggunakan rumus perbandingan antara total skor empiris dan total skor ideal (Walker et al., 2013). Total skor empiris yang diperoleh dari penjumlahan seluruh penilaian responden adalah 2646. Sementara itu, total skor ideal dihitung berdasarkan perkalian antara skor tertinggi tiap item yaitu 5, jumlah item pernyataan yaitu 18, dan jumlah responden yaitu 32, sehingga diperoleh total skor ideal sebesar 2880. Perhitungan persentase kelayakan dengan membagi total skor empiris dengan total skor ideal kemudian dikalikan seratus persen menghasilkan nilai 91,875 persen. Berdasarkan pedoman interpretasi yang digunakan, nilai persentase 81 hingga 100 persen berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, secara keseluruhan, pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas mengajar dan minat belajar mahasiswa STT Kristus Alfa Omega dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk menyatakan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan dan siap untuk diimplementasikan secara lebih luas.

Analisis lebih lanjut dilakukan pada tiga dimensi penilaian yang menjadi fokus instrumen, yaitu aspek materi, aspek tampilan dan desain, serta aspek interaktivitas. Masing-masing dimensi terdiri dari 6 item pernyataan dengan total skor ideal per dimensi sebesar 960, yang dihitung dari perkalian antara skor tertinggi tiap item yaitu 5, jumlah item per dimensi yaitu 6, dan jumlah responden yaitu 32. Analisis per dimensi ini penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media secara spesifik, sehingga dapat menjadi dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut (Eal et al., 2025).

Untuk dimensi aspek materi, diperoleh total skor empiris sebesar 887 dari 32 responden (Walker et al., 2013). Perhitungan persentase kelayakan dengan membagi total skor empiris 887 dengan total skor ideal 960 kemudian dikalikan seratus persen menghasilkan nilai 92,39 persen yang berada pada kategori sangat baik. Analisis per item pada dimensi materi menunjukkan bahwa seluruh item mendapatkan respons positif dari mayoritas responden. Item pertama yang menyatakan bahwa informasi pada slide mudah diikuti mendapat persetujuan 100 persen dari seluruh responden, dengan rincian 8 orang atau 25 persen menyatakan setuju dan 24 orang atau 75 persen menyatakan sangat setuju. Item kedua tentang penyajian teks, poin-poin, dan visual membantu pengguna memahami alur presentasi juga mendapat persetujuan 100 persen, dengan 11 orang atau 34,4 persen setuju dan 21 orang atau 65,6 persen sangat setuju. Item ketiga mengenai jumlah informasi pada setiap slide proporsional mendapat persetujuan 90,7 persen, dengan rincian 10 orang atau 31,3 persen setuju dan 19 orang atau 59,4 persen sangat setuju, meskipun terdapat 1 orang atau 3,1 persen menyatakan sangat tidak setuju dan 2 orang atau 6,3 persen menyatakan ragu-ragu. Item keempat tentang struktur penyajian antar slide menunjukkan kesinambungan yang jelas mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 8 orang atau 25 persen setuju dan 23 orang atau 71,9 persen sangat setuju. Item kelima mengenai ilustrasi ditampilkan secara visual menarik dalam media mendapat persetujuan 93,8 persen, dengan 7 orang atau 21,9 persen setuju dan 23 orang atau 71,9 persen sangat setuju. Item keenam tentang bahasa pada tampilan slide komunikatif mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 13 orang atau 40,6 persen setuju dan 18 orang atau 56,3 persen sangat setuju. Data ini menunjukkan bahwa aspek materi dalam media yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh para responden, dengan tingkat persetujuan yang konsisten tinggi pada setiap item penilaian.

Dimensi kedua yaitu aspek tampilan dan desain memperoleh total skor empiris sebesar 878 dari 32 responden (Walker et al., 2013). Perhitungan persentase kelayakan menghasilkan nilai 91,46 persen yang juga berada pada kategori sangat baik. Analisis per item pada dimensi ini menunjukkan respons yang sangat positif dari para responden. Item pertama tentang desain slide memiliki identitas visual yang konsisten mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan rincian 10 orang atau 31,3 persen menyatakan setuju dan 21 orang atau 65,6 persen menyatakan sangat setuju. Item kedua mengenai kombinasi warna mendukung keterbacaan visual mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 14 orang atau 43,8 persen setuju dan 17 orang atau 53,1 persen sangat setuju. Item ketiga tentang pemilihan jenis huruf dan ukuran teks sesuai untuk ditampilkan di layar mendapat persetujuan 100 persen, dengan 12 orang atau 37,5 persen setuju dan 20 orang atau 62,5 persen sangat setuju. Item keempat mengenai tata letak elemen teks, gambar, dan tombol tertata seimbang mendapat persetujuan 93,8 persen, dengan 12 orang atau 37,5 persen setuju dan 18 orang atau 56,3 persen sangat setuju, meskipun terdapat 2 orang atau 6,3 persen menyatakan

308 – Volume 7, Nomor 2, November 2026

ragu-ragu. Item kelima tentang kualitas elemen visual seperti gambar, ikon, dan video mendukung tampilan media digital mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 11 orang atau 34,4 persen setuju dan 20 orang atau 62,5 persen sangat setuju. Item keenam mengenai penggunaan animasi atau transisi memperjelas alur tanpa mengganggu fokus pengguna mendapat persetujuan 100 persen, dengan 13 orang atau 40,6 persen setuju dan 19 orang atau 59,4 persen sangat setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa aspek tampilan dan desain media dinilai sangat baik oleh para responden, dengan mayoritas item mendapat tingkat persetujuan di atas 93 persen, dan dua item bahkan mencapai persetujuan 100 persen.

Dimensi ketiga yaitu aspek interaktivitas memperoleh total skor empiris sebesar 881 dari 32 responden (Jonassen, 1999). Perhitungan persentase kelayakan menghasilkan nilai 91,77 persen yang sekali lagi berada pada kategori sangat baik. Analisis per item pada dimensi interaktivitas juga menunjukkan respons yang sangat mengesankan dari para responden. Item pertama tentang tombol navigasi hyperlink berfungsi dengan baik mendapat persetujuan 100 persen, dengan rincian 9 orang atau 28,1 persen menyatakan setuju dan 23 orang atau 71,9 persen menyatakan sangat setuju. Item kedua mengenai media mudah dioperasikan tanpa memerlukan petunjuk teknis yang rumit mendapat persetujuan 93,8 persen, dengan 10 orang atau 31,3 persen setuju dan 20 orang atau 62,5 persen sangat setuju. Item ketiga tentang alur penggunaan media intuitif bagi pengguna pertama kali mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 14 orang atau 43,8 persen setuju dan 17 orang atau 53,1 persen sangat setuju. Item keempat mengenai fitur interaktif seperti klik, pilihan, dan eksplorasi slide berjalan dengan responsif mendapat persetujuan 96,9 persen, dengan 13 orang atau 40,6 persen setuju dan 18 orang atau 56,3 persen sangat setuju. Item kelima tentang media tidak monoton mendapat persetujuan 100 persen, dengan 13 orang atau 40,6 persen setuju dan 19 orang atau 59,4 persen sangat setuju. Item keenam mengenai tersedia umpan balik visual yang membantu pengguna saat berinteraksi mendapat persetujuan 93,8 persen, dengan 8 orang atau 25 persen setuju dan 22 orang atau 68,8 persen sangat setuju. Data ini menunjukkan bahwa aspek interaktivitas dalam media yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh para responden, dengan tiga item mencapai tingkat persetujuan 100 persen dan tiga item lainnya mencapai persetujuan di atas 93 persen.

Data kuantitatif yang telah dipaparkan secara konsisten dan meyakinkan menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik (Mardapi & Kartowagiran, n.d.). menurut penilaian para ahli dan responden. Tingginya persentase persetujuan pada setiap item, baik pada aspek materi, tampilan dan desain, maupun interaktivitas, mengindikasikan bahwa media ini telah dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis, estetika visual, dan kemudahan penggunaan secara seimbang. Tidak ada satu pun item yang

memperoleh tingkat persetujuan di bawah 90 persen, dengan beberapa item bahkan mencapai persetujuan 100 persen. Temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk menyatakan bahwa media yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di STT Kristus Alfa Omega. Konsistensi antara data kuantitatif dan data kualitatif yang telah dibahas pada bagian sebelumnya semakin memperkuat keyakinan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan siap untuk diimplementasikan secara lebih luas. Media ini berpotensi tidak hanya digunakan di STT Kristus Alfa Omega, tetapi juga dapat diadaptasi untuk konteks pembelajaran serupa di institusi pendidikan tinggi lainnya, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Kristen dan Teologi. Keberhasilan pengembangan media ini membuktikan bahwa pendekatan sistematis dalam penelitian pengembangan, yang didasarkan pada analisis kebutuhan yang cermat dan validasi yang ketat, mampu menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini telah berhasil menghasilkan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* yang memenuhi kriteria kelayakan sangat baik untuk meningkatkan kreativitas mengajar dosen dan minat belajar mahasiswa di STT Kristus Alfa Omega. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE dan menghasilkan produk yang tervalidasi melalui penilaian para ahli serta responden. Berdasarkan analisis data, media yang dikembangkan memperoleh nilai kelayakan keseluruhan sebesar 91,875 persen yang berada pada kategori sangat baik. Pada dimensi materi, media mencapai nilai 92,39 persen, menunjukkan bahwa konten pembelajaran disajikan secara proporsional, komunikatif, dan mudah dipahami. Dimensi tampilan dan desain memperoleh nilai 91,46 persen, mengindikasikan bahwa desain slide konsisten, pemilihan warna mendukung keterbacaan, dan tata letak elemen visual tertata seimbang. Dimensi interaktivitas mencapai nilai 91,77 persen, membuktikan bahwa fitur navigasi, hyperlink, dan elemen interaktif berfungsi dengan baik serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif. Media ini juga dinilai *user-friendly*, praktis digunakan di kelas, dan siap diimplementasikan. Dengan demikian, pengembangan media PowerPoint interaktif berbasis *Case-Based Learning* terbukti valid dan layak digunakan sebagai solusi inovatif untuk menjawab permasalahan pembelajaran di STT Kristus Alfa Omega, sekaligus berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi keagamaan secara lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. N., & Budiman, N. (2025). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(3), 223–232. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i3.26319>
- Agustina, D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA GROWED CARD BERBASIS DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS) PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA The Development of Growed Card Media Based on Double Loop Problem Solving (DLPS) on*. 14(2), 440–453.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/979-692-956-2>
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bullard, A. J., & Bahar, A. K. (2023). Common barriers in teaching for creativity in K-12 classrooms : A literature review. *Journal of Creativity*, 33(1), 100045. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100045>
- Clark, C., & Mayer, R. E. (n.d.). *E-Learning and the Science of Instruction : Proven Guidelines for Multimedia Learning*. 42(5), 41–43.
- Danoebroto, S. W. (2015). *Teori Belajar Konstruktivis. P4TK Matematika*.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Eal, O. P. R., Epositories, O. R., Orkloads, R. E. A. L. W., & Ma, J. J. (2025). *Swe- : c l m o r -w r r w ?* 1–39.
- Faisal Anwar dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0*. CV Tohar Media. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=CgiKEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pengembangan+Media+Pembelajaran:+Telaah+Perspektif+Pada+Era+Society+5.0+&ots=qh0B_h8Mo1&sig=xauJUkiVffXNMtxYfJSgF5e9EYU&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengembangan+Media+Pembelajaran%3A
- Forsler, I., & Guyard, C. (2025). Screens, teens and their brains. Discourses about digital media, learning and cognitive development in popular science neuroeducation. *Learning, Media and Technology*, 50(2), 191–204. <https://doi.org/10.1080/17439884.2023.2230893>
- Glass, R., & Metternich, J. (2020). ScienceDirect ScienceDirect ScienceDirect Method to measure competencies - a concept for development , Method to measure competencies - a concept for development , design and validation. *Procedia Manufacturing*, 45, 37–42. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.04.056>
- Halimah, A., & Mattoliang, L. A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA THE*

DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA. 2(1), 97–110.

Halimah, L. (2017). *Keterampilan Mengajar*.

Haq, M. D., & Prasetyo, N. T. (2025). Deep Learning sebagai Pendekatan Transformasional dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1826–1842.
<https://doi.org/10.30605/jsdp.8.3.2025.7021>

Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran PPT interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 189–198.

Jonassen, D. H. (1999). Designing Interactive Learning Environments,. *Educational Technology Research and Development*, 47, 78–88.

Kumalasani, M. P., Suwandayani, B. I., & Pramusti, R. A. (2025). *Digital Media Preferences for Differentiated Learning : A Study of PowerPoint and Video Use in the Merdeka Curriculum*. 17, 3452–3463.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6873>

Levanon, M. (2021a). Social Sciences & Humanities Open “ The possibility to be creative is the reason I want to teach ” : Pre-service teachers ’ perceptions of creative teaching and philosophical education. *Social Sciences & Humanities Open*, 4(1), 100190. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100190>

Levanon, M. (2021b). “The possibility to be creative is the reason I want to teach”: Pre-service teachers’ perceptions of creative teaching and philosophical education. *Social Sciences and Humanities Open*, 4(1), 100190.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100190>

Mardapi, D., & Kartowagiran, B. (n.d.). *INSTRUMENTS FOR STUDENT ACHIEVEMENTS*.

Muhali, M. (2019). Pembelajaran inovatif abad ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan E-Saintika*, 3(2), 25.

Muhja, A. N. A., & Rosdiana, R. (2026). The Role Of Interactive Powerpoint In Student Participation. *Golden Ratio of Data in Summary*, 6(1), 26–32.
<https://doi.org/10.52970/grdis.v6i1.2013>

Navisa, N. A. P., Annas, A. N., & Kobandaha, F. (2025). Inovasi Pembelajaran Di era Kontemporer: Tinjauan Literatur Tentang Tren Dan Tantangan. *EDUCAZIONE: Jurnal ...*, 146–157. <http://j-educa.org/index.php/educazione/article/view/42%0Ahttps://j-educa.org/index.php/educazione/article/download/42/15>

Novi Ratna Dewi, dkk. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Pustaka Rumah Cinta.

Nursalam. (2008). Konsep & Metode Keperawatan. In *Salemba medika*. Salemba 312 – Volume 7, Nomor 2, November 2026

Medika.

- Pradita, L. E., Ulyan, M., & Sotlikova, R. (2024). *THE IMPLEMENTATION OF PROJECT-BASED LEARNING IN HIGHER EDUCATION : A CASE STUDY IN THE INDONESIAN CONTEXT*. 12(1), 475–486.
- Puspa, M., & Imamuddin, M. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk N 1 Tanjung Raya. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 2828–6863.
- Rad, D., Balas, V., Lile, R., Demeter, E., Dughi, T., & Rad, G. (n.d.). *Statistical Properties of a New Social Media Context Awareness Scale (SMCA) – A Preliminary Investigation*. 1–15.
- Rahman, A. A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*.
- Rombe, E. (2016). *Belajar Statistika dengan Mudah: Dilengkapi dengan Konsep & Aplikasi SPSS Versi 17* (Vol. 1). Kristus Alfa Omega Press.
- Sains, P., Anak, P., Dini, U., Karlina, I., Kurniah, N., & Ardina, M. (2018). *No Title*. 3(1), 24–35.
- Sayidah, N. (2018). *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Zifatama Jawara.
- Setyowati, S., Fanggidae, L. W., Nainggolan, F. M. R., Vitrianto, P. N., & Sari, I. K. (2023). *Memahami Fenomenologi, Etnografi, Studi Kasus, dan Metode Kombinasi dalam Jagat Metode Riset*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Studi, P., & Teologi, S. (2026). *LAPORAN MONITORING DAN EVALUASI KINERJA DOSEN PROGRAM SARJANA TEOLOGI SEMESTER GANJIL TAHUN*.
- Studies, S., Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., Darajat, M., Labuhanbatu, U., Al, U., & Labuhanbatu, W. (2023). *The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes*. 3(2), 7–14.
- Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., MacDougall, C., Matthews, P., Purkis, J., & Clay, D. (2012). The effectiveness of case-based learning in health professional education. A BEME systematic review: BEME Guide No. 23. *Medical Teacher*, 34(6), e421–e444.
- Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., Macdougall, C., Matthews, P., Purkis, J., Clay, D., Elizabeth, J., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., Macdougall, C., Matthews, P., Purkis, J., Clay, D., Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., & Kidd, J. M. (2012). *The effectiveness of case-based learning in health professional education . A BEME systematic review : BEME Guide No . 23 The effectiveness of case-based learning in health professional education . A BEME systematic review : BEME Guide No . 23*. (23), 142–159.
<https://doi.org/10.3109/0142159X.2012.680939>
- Tidwell, J. (n.d.). *Designing Interfaces*.
- Walker, A. M., Patrick, A. R., Lauer, M. S., Hornbrook, M. C., Marin, M. G., Platt, R., Roger, V. L., Stang, P., Walker, A. M., Patrick, A. R., Lauer, M. S., Mark, C.,

- Marin, M. G., Platt, R., Roger, V. L., Stang, P., Walker, A. M., Patrick, A. R., Lauer, M. S., ... Stang, P. (2013). *effectiveness research A tool for assessing the feasibility of comparative effectiveness research*. 8483.
<https://doi.org/10.2147/CER.S40357>
- Yunistita, Y., & Togatorop, J. (2023). Manfaat PowerPoint Interaktif pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Curere*, 7(1), 139–145.
- Zhou, H. (2025). Exploring the dynamic teaching-learning relationship in interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 33(7), 4363–4393.