

PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR GENERASI Z SISWA KEJURUAN

Muhamad Nur Febrian Syah

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
muhammadnur.19035@mhs.unesa.ac.id

Rachmad Syarifudin Hidayatullah

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Rachmadhidayatullah@unesa.ac.id

Abstrak

Seiring kemajuan teknologi dan informasi, para pendidik didorong untuk menciptakan media pembelajaran inovatif, efektif, dan memiliki daya guna yang dapat digunakan sebagai upaya mendongkrak hasil belajar siswa Generasi Z dan menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital. Tujuan penelitian ini untuk mengenali dan menguraikan dampak penggunaan media PowerPoint interaktif pada Generasi Z. Metode penelitian yang digunakan mengadopsi metode kuantitatif. Jenis penelitian menggunakan *ex post facto*. Hasilnya menunjukkan bahwa hasil *mean* nilai *pretest* dan *posttest* meningkat. Nilai sig. (2-tailed) dalam uji hipotesis mendapatkan (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya Hipotesis 0 ditolak dan Hipotesis alternatif diterima, sehingga media PowerPoint berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XII generasi z SMKN 5 Surabaya. Media ini dapat menjadi pertimbangan bagi para pendidik guna dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Generasi Z, Media pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Hasil belajar.

Abstract

As technology and information advances, educators are encouraged to create innovative, effective and efficient learning media that can be used in an effort to improve the learning outcomes of Generation Z students and answer the challenges of digital-based learning. The purpose of this study is to identify and analyze the impact of using interactive PowerPoint media on Generation Z. This research method adopts a quantitative method. The type of research used is *ex post facto*. The results showed that the average pretest and posttest scores increased. sig. value (2-tailed) in the hypothesis test gets (2-tailed) $0.000 < 0.05$ meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted, so that the PowerPoint media influences the learning outcomes of class XII generation z students of SMKN 5 Surabaya. This media can be a consideration for educators to use in the learning process in vocational schools.

Keywords: Generation Z, Learning media, Interactive Powerpoint, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Sekolah kejuruan adalah pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan profesi dengan model pembelajaran dan pelatihan pada tingkat SMA/MA. Pendidikan kejuruan menitikberatkan pada kebutuhan masyarakat terutama untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja kalangan industri dan niaga dalam dan luar negeri, agar usaha yang telah dilakukan tidak memunculkan perkara baru (Roseno & Wibowo, 2019). Pencapaian tujuan tersebut berhubungan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggambarkan tujuan pendidikan nasional, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menuntut pendidik untuk memahami dan beradaptasi dengan perubahan zaman (Sanca et al., 2021).

Dalam pendekatan proses pembelajaran perlu dipahami disposisi siswa saat ini, yang biasa disebut dengan Generasi Z. Saat ini, sebagian besar siswa SMK

lahir pada tahun 2004-2006. Generasi Z berinteraksi dengan kemajuan teknologi, dari lahir hingga teknologi dan pendidikan berbantuan internet (Hastini et al., 2020). Mereka lahir antara tahun 1995 dan 2012. Dengan kemajuan teknologi dan informasi, para pendidik didorong guna membuat media pembelajaran inovatif, efektif, dan memiliki daya guna yang dapat digunakan sebagai upaya mendongkrak hasil belajar siswa melewati tantangan pembelajaran berbasis digital (Irwan et al., 2019). Inovasi diperlukan saat membimbing siswa Gen Z karena cara berpikir mereka berbeda (Purnomo et al., 2016). Generasi ini terbiasa memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memulai segalanya.

Dampak yang pasti berdampak besar bagi Gen Z tentunya dalam hal pembelajaran. Generasi ini memang lahir di era kemajuan teknologi dan sangat pandai memanfaatkan teknologi untuk memperoleh informasi

dan menggunakannya untuk bahan belajar (Nasution, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berlandas teknologi dalam upaya mendongkrak hasil belajar siswa Gen Z.

Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal yaitu pandangan hidup siswa, sikap, kebiasaan dan pengalaman, perasaan senang dan tidak senang (Tyng et al., 2017). Selain itu, berbagai faktor eksternal juga akan merangsang indera siswa terutama pendengaran dan penglihatan. Dari kedua faktor tersebut, faktor eksternal memegang peranan penting dalam memanfaatkan potensi untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran menurut faktor eksternal, seperti menangkap objek atau memanipulasi situasi, peristiwa, atau kejadian tertentu, objek khusus, memberikan kesempatan belajar yang sama, memastikan bahwa proses pengajaran dilakukan dalam kondisi berbasis pengetahuan, memperbesar dan memperjelas fenomena yang sulit dilihat secara konkret (Mellisa & Yanda, 2019). Media pembelajaran merupakan media yang dipakai guna menginformasikan materi saat proses belajar mengajar berlangsung, guna perangsang pikiran, emosi, perhatian dan keahlian siswa dalam belajar mengajar, sehingga memudahkan siswa untuk memperoleh data, mengamati dan mengembangkan proses pembelajaran (Khoirunnisak et al., 2022)(Tafonao, 2018). Media pembelajaran dikembangkan menyesuaikan pada kurikulum serta kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran menarik, interaktif dan mendukung siswa untuk menguasai materi agar dapat mencapai tujuan pendidikan dengan baik. Media yang dikembangkan adalah powerpoint interaktif.

PowerPoint adalah produk perangkat lunak Microsoft yang mendukung pembelajaran dengan menyusun presentasi yang efektif, mudah, dan profesional (Jamilah, 2019). Perangkat lunak ini dikembangkan dan digunakan untuk membuat presentasi untuk memfasilitasi presentasi. Ada beberapa alat untuk membantu Anda menguraikan slide presentasi dan menampilkan slide interaktif. Grafik yang menarik dapat ditampilkan di layar komputer, membuatnya lebih menarik dan lebih mudah dikendalikan saat memainkan presentasi. Powerpoint Interaktif tersusun seperti tulisan, gambar, suara dan video yang telah digabungkan menjadi materi interaktif. Interaktif adalah tindakan timbal balik atau interaksi antara hubungan. Interaksi terjadi karena perilaku dan reaksi. Tindakan yang dilakukan guru harus membangkitkan aksi dan reaksi guru sebagai pencipta media dan siswa penerima materi. Hal ini akan menghasilkan sebab dan akibat. Materi pembelajaran interaktif PowerPoint memiliki kelebihan yaitu lebih merangsang anak dan membuat siswa aktif, bertanggung jawab, kreatif, dan percaya diri serta mampu membangkitkan motivasi belajar untuk

membangkitkan motivasi belajar untuk memahami lebih banyak informasi tentang topik yang disajikan, informasi visualnya mudah dipahami (Kamil, 2019). Selain memiliki kelebihan, powerpoint juga memiliki kekurangan yaitu diperlukan keahlian khusus guna menyampaikan materi agar mudah diterima oleh penerima materi, dan diperlukan perencanaan terstruktur saat mempergunakan berbagai teknik presentasi animasi yang bervariasi.

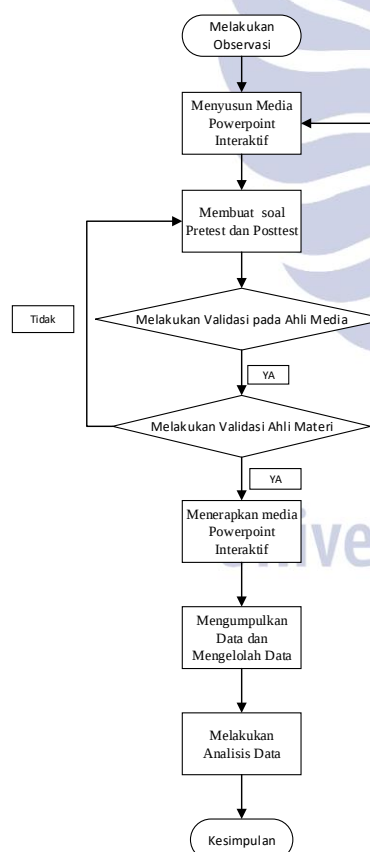
Proses pembelajaran yang dilakukan di SMKN 5 Surabaya selama pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran berupa papan tulis dan spidol guna memahami siswa yang diajar. Jika guru ingin memberikan ilustrasi melalui gambar, guru akan menjelaskannya di papan tulis. Menggambar di papan tulis tentu saja akan memakan waktu. Selain itu, beberapa siswa Gen Z ketika dijelaskan oleh guru sering berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi. Oleh karena itu, ketika penilaian berupa tes atau tugas yang diberikan oleh guru di akhir mata kuliah, masih banyak siswa dengan hasil belajar yang didapat masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Maka dari itu dilakukan usaha guna mendongkrak daya tarik kegiatan pembelajaran agar mutu atau kualitas belajar siswa lebih giat dan maju dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kedepannya dapat meningkatkan mutu hasil pembelajaran. Ada lima hasil belajar, antara lain kecerdasan/keterampilan kognitif, sikap, informasi bahasa, organisasi kegiatan intelektual, dan keterampilan motorik (Susanti & Kurniawan, 2020). Hasil belajar merupakan proses belajar seseorang yang mengalami perubahan tingkah laku (Kamil, 2019)(Matondang et al., 2019). Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi hasil belajar mereka. Siswa dapat memutuskan untuk menggunakan banyak kesempatan belajar seperti menggunakan materi PowerPoint interaktif untuk mencapai hasil belajar individu yang lebih baik. (Wei et al., 2022). Hasil belajar adalah pencapaian tiap siswa pada ranah kognitif, emosional, serta psikomotorik dicapai dari hasil kerja keras dalam kegiatan pembelajaran, diukur dengan kurun waktu tertentu, dan dievaluasi sebagai ukuran kinerja siswa dari pelajaran proses pembelajaran. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif menjadi fokus penelitian ini karena menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai materi. (Berutu & Tambunan, 2018). Karena permasalahan diatas, sehingga penulis menyusun judul “Pengaruh Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan”

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif timbul selaku prosedur penelitian bersumber pada filosofi positivis, yang digunakan guna menekuni sampel tertentu, data penelitian berbentuk angka- angka yang hendak dianalisis menggunakan kuantitatif/ statistic (Sugiyono, 2017). Jenis penelitian menggunakan *ex post facto*. *Ex Post Facto* merupakan riset digunakan guna mempelajari ataupun menyelidiki faktor- faktor ataupun pemicu dari peristiwa yang tengah diselidiki, sehubungan dengan sesuatu peristiwa ataupun peristiwa yang dirasakan oleh responden (Asyrifah Zaini Wahdah & Putri Nur Malasari, 2022) (Suryanti, 2020). Rancangan penelitian yang dianut adalah *One Group Pretest-Posttest*, yaitu tes awal (pretest) dilakukan terhadap kelompok eksperimen selanjutnya pemberian *treatment* berupa proses kegiatan belajar menggunakan media presentasi power point kemudian dilakukan pengujian ulang (posttest) setelah kegiatan belajar dilakukan. Berikut digambarkan desain penelitian:

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2



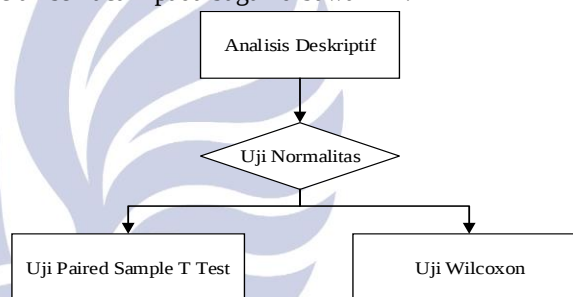
Gambar 1. Diagram alur penelitian.

Populasi pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI serta XII Jurusan Teknik Manajemen Perawatan Otomotif SMKN 5 Surabaya. Pengambilan teknik

sampling dalam penelitian ini mengenakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan anggota sampel yang diseleksi secara khusus berlandaskan tujuan penelitian (Agus Zainul Fitri, 2020). Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII TMPO SMK Negeri 5 Surabaya dengan jumlah 60 siswa yang menerima mata pelajaran sasis semester gasal 2022/ 2023.

Pengumpulan data didapatkan dengan cara uji tes tertulis dengan tujuan mendapatkan jawaban untuk dinilai *Pretest* serta *Posttest* dilaksanakan dengan kualitas soal yang sama. Bentuk soal yang dipergunakan dalam bentuk soal uraian yang terdiri 10 pertanyaan tertulis. Teknik ini dilakukan pada akhir proses pembelajaran dapat diketahui hasil belajar yang dicapai siswa dan melihat tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dalam ranah kognitif. Hasil tes ini akan menjadi acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

Analisis data mendeskripsikan data lewat kegiatan siswa serta guru sepanjang proses aktivitas pembelajaran dengan hasil yang diperoleh siswa secara pribadi. Analisis data ini memanfaatkan aplikasi SPSS Statistics 25 sebagai rincian semacam pada bagan dibawah ini:



Gambar 2. Bagan alur analisis data.

Analisis deskriptif dilakukan guna mengetahui data frekuensi nilai pretest-posttest siswa. Melaksanakan uji normalitas guna mengenali apakah data pretest-posttest berdistribusi normal ataupun tidak dengan syarat data berdistribusi normal jika memenuhi kriteria nilai sig > 0,05. Bila normal dapat diteruskan uji *paired sample t test*, akan tetapi jika tidak normal dapat diteruskan uji *Wilcoxon*. Uji *paired sample t test* ini digunakan guna mengetahui apakah media yang digunakan berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif ditunjukkan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif powerpoint yaitu hasil belajar *differential* tertinggi 80 dan terendah 34 pada *pre-test*. Sementara itu, pada *post-test*, hasil belajar sasis tertinggi adalah 98 dan terendah adalah 70. Rata-rata pretest adalah 51,67, median 33, dan modus 60. Rata-rata posttest adalah 84,80, mediannya adalah 85, dan modusnya adalah 90. Tabel dibawah ini merupakan penyebaran data:

Statistics		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	60	60
	Missing	0	0
Mean		51.67	84.80
Std. Error of Mean		1.594	1.064
Median		53.00	85.00
Mode		60	90
Std. Deviation		12.346	8.244
Variance		152.429	67.959
Range		46	28
Minimum		34	70
Maximum		80	98
Sum		3100	5088

Gambar 3. Analisis Data Statistik

Tests of Normality				
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
HASIL	PRE-TEST	.098	60	.200
	POST-TEST	.103	60	.186

Gambar 4. Uji Normalitas

Uji normalitas diperoleh dari uji *Kolmogrov-Smirnov* menggunakan data *pretest* dan *post test* kelompok eksperimen. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui apakah data memenuhi distribusi normal, asalkan data tersebut memenuhi standar nilai $\text{sig} > 0,05$, sehingga memenuhi distribusi normal. Hasil dari uji normalitas menunjukkan nilai $\text{sig Kolmogrov-Smirnov} > 0,05$ untuk semua data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Pada *pretest* nilai sig , $0,200 > 0,05$ dan hasil *posttest* nilai sig , $0,186 > 0,05$. Hal ini berarti data berdistribusi normal. Karena data terdistribusi normal, penelitian dilanjutkan memakai statistik parametrik. Guna mengamati apakah ada perbedaan hasil *pre-test* dan *post- test* siswa pada kelompok eksperimen maka dilakukan uji *Paired sample t-test*. Hasil perhitungan uji hipotesis *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Paired Samples Test		Sig. (2-tailed)
Pair 1	PRE TEST - POS TEST	.000

Gambar 2. Uji Paired Samples Test.

Hasil dari pengujian *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa output pair 1 mendapatkan nilai sig . (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan jika Hipotesis Alternatif diterima dan Hipotesis 0 ditolak. Hal tersebut berarti ada pengaruh sesudah pemberian treatment dengan ditunjukkannya perbedaan yang signifikan dari *mean* hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test*.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Dosen Pembimbing serta semua warga sekolah dan juga peserta didik yang sudah membantu dalam melancarkan terlaksananya kegiatan penelitian tugas akhir ini.

PENUTUP

Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, dapat disimpulkan penggunaan media *Powerpoint interaktif* berdampak positif pada hasil belajar sasis siswa kelas XII TMPO SMKN 5 Surabaya sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk mendongkrak hasil belajar siswa dengan ditunjukkannya perbedaan hasil belajar signifikan karena penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Nilai *mean* hasil belajar siswa *pretest* sebelum pemberian treatment menggunakan media *powerpoint* adalah 51,67. Sementara itu, nilai *mean* hasil belajar siswa *posttest* sesudah treatment menggunakan media *powerpoint* adalah 84,80. Pengaruh signifikan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar generasi z siswa ditunjukkan pada hasil uji *paired sample t test* dengan nilai sig . (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Saran

Penelitian ini sebaiknya dilanjutkan oleh peneliti lain yang tertarik dengan memperhatikan keterbatasan penelitian ini terutama pada data media *powerpoint* interaktif yang dinilai tinggi sehingga peneliti selanjutnya bisa melakukan terobosan agar data penyimpanan media *powerpoint* interaktif dapat dikompres.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Zainul Fitri, N. H. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN KUANTITATIF, KUALITATIF, MIXED METHOD DAN RESEARCH AND DEVELOPMENT*. Madani Media.
- Asyrifah Zaini Wahdah, & Putri Nur Malasari. (2022). Studi Ex Post Facto: Apakah Kecerdasan Emosional Berkontribusi terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa? *Journal Focus Action of*

- Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 123–138.
https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4093
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109.
<https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154.
<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68.
<https://doi.org/10.34289/277901>
- Khoirunnisak, A., Kuncorowati, P. W., & Marzuki, M. (2022). The Use of Wondershare Quiz Creator Evaluation Media to Improve Student Learning Outcomes in Citizenship Education Courses. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(1), 165–171.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v11i1.34473>
- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi, & Simarmata, J. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar* (M. Iqbal (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
https://books.google.co.id/books?id=thDGDwAAQBAJ&dq=hasil+belajar&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Mellisa, M., & Yanda, Y. D. (2019). Developing audio-visual learning media based on video documentary on tissue culture explant of *Dendrobium bigibbum*. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3), 379–386. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.9993>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
<https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.277>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
<https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Roseno, I., & Wibowo, U. B. (2019). Efisiensi eksternal pendidikan kejuruan di Kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 15–24.
<https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.10558>
- Sanca, P. A., Ekohariadi, E., Buditjahjanto, I. A., & Rijanto, T. (2021). Pemanfaatan Media Lector Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 277–285.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suryanti, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 8–18.
<https://doi.org/10.47650/elips.v1i1.120>
- Susanti, N. A., & Kurniawan, W. D. (2020). Penerapan Modul Cnc I Menggunakan Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik Mesin Unesa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(2), 45–53.
<https://doi.org/10.26740/jvte.v2n2.p45-53>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M. N. M., & Malik, A. S. (2017). The influences of emotion on learning and memory. *Frontiers in Psychology*, 8(AUG). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2022). Do learners share the same perceived learning outcomes in MOOCs? Identifying the role of motivation, perceived learning support, learning engagement, and self-regulated learning strategies. *Internet and Higher Education*, 56(July 2021), 100880.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100880>