

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PROGRAM KETERAMPILAN TEKNIK OTOMOTIF**

**Ahmad Rizqi**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: [ahmad.18029@mhs.unesa.ac.id](mailto:ahmad.18029@mhs.unesa.ac.id)

**Rachmad Syarifudin Hidayatullah**

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : [rachmadhidayatullah@unesa.ac.id](mailto:rachmadhidayatullah@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena mendominasinya proses pembelajaran dengan metode konvensional/ceramah di MA. Abdurrohman. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah, didapati 80% guru melakukan proses pembelajaran dengan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa efektivitas penggunaan media *power point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada program keterampilan teknik otomotif.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan jenis kuantitatif eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di MA. Abdurrohman Tuban dengan jumlah populasi ialah seluruh siswa kelas X, XI, dan XII. Sampel penelitian ialah siswa kelas X IPS dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experiment* atau dengan rancangan *pretest posttest control group design*.

Hasil dari penelitian ini terdapat efektivitas penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Selain dilihat dari nilai hasil belajar yang mengalami peningkatan, juga dilakukan uji *independent sample t test* dan *N gain score* dengan perolehan nilai *Sig (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka terdapat Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan nilai efektivitas di uji *N gain score* sebesar  $4,8 > 1$  termasuk dalam klasifikasi kategori tinggi. Sehingga media *power point* memiliki efektivitas yang tinggi dalam peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *Media Powerpoint, Hasil Belajar, Program Keterampilan Teknik Otomotif*

**Abstract**

*This research was motivated by the dominance of the learning process using conventional methods or lectures in MA. Abdurrohman Tuban. Based on the results of interviews with several teachers and school principal, it was found that 80% of teachers carried out the learning process using conventional methods. This research aims to analyze the effectiveness of using power point media to improve student learning outcomes in the automotive engineering skills program.*

*This type of research is quantitative descriptive research that uses a quantitative type of experiment. This research was carried out at MA. Abdurrohman Tuban total population is all students in classes X, XI, and XII. The research sample was class X IPS students with sampling technique using purposive sampling. This research design uses a quasi experiment or a pretest posttest control group design.*

*The results of this research show the effectiveness of using Power Point media on student learning outcomes. Apart from looking at the value of learning outcomes which have increased, an independent sample t test and N gain score were also carried out with a Sig (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. So there are differences in student learning outcomes in the experimental class and the control class. With an effectiveness value in the N gain score test of  $4.8 > 1$ , it is included in the high category classification. So that power point media has high effectiveness in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** *Powerpoint Media, Learning Outcomes, Automotive Engineering Skills Program.*

## PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan terus berubah memenuhi tuntutan zaman yang semakin maju dan berjalan dengan cepat. Salah satunya adalah di bidang pendidikan, yang melibatkan penggunaan berbagai teknologi untuk memodernisasi dan meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi yang digunakan banyak menggunakan teknologi terbaru atau telah mengalami modifikasi dari generasi sebelumnya (Pramesitika, 2021).

Pendidikan formal dapat dicapai melalui proses pembelajaran di dalam kelas. Belajar pada dasarnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif. Dapat juga dinyatakan bahwa aspek kunci dari proses pembelajaran adalah upaya sadar guru untuk membuat pembelajaran siswa sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka.

Untuk meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar mengajar, seorang guru harus dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, bebas stres dan suasana belajar yang ramah. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, membantu pengembangan motivasi belajar, dan meningkatkan minat belajar siswa, maka guru bertanggung jawab untuk membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik (Wirnawa & Sukma Dewi, 2022).

Kemampuan menguasai dan mahir menggunakan media yang beragam dalam proses pembelajaran merupakan salah satu sifat yang harus dimiliki seorang guru dalam rangka menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Menurut Djamarah (2008, p. 213), media adalah semua jenis serta jalur untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi. Media pembelajaran seperti *microsoft powerpoint* dapat digunakan dalam mendongkrak minat belajar siswa. Presentasi *microsoft powerpoint* ini dapat menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan berkesan dengan memasukkan representasi visual atau animasi (Ariandini & Dewi, 2022). Sehingga, kemajuan belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat dan siswa belajar lebih cepat dalam hal memahami. Menurut Lapono (2008, pp. 1–12), hasil belajar diukur dengan ada atau tidaknya pergeseran tingkah laku atau modifikasi tingkah laku lama menjadi tingkah laku baru (Pramesitika, 2021). Seperti halnya dalam pelajaran Keterampilan Teknik Otomotif. Pada kenyataannya masih ditemukannya beberapa permasalahan pada proses pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Teknik Otomotif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MA KH. Abdurrahman pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, ditemukan masih banyak permasalahan yang menjadi kendala pada proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pelajaran

keterampilan Teknik Otomotif. Proses pembelajaran dengan metode konvensional/ceramah yang berjalan satu arah dari guru ke siswa dan media yang digunakan ialah buku paket. Metode tersebut cenderung membuat siswa kurang kreatif, karena lebih banyak mendengarkan tanpa perlu mengulas fakta atau peristiwa yang berhubungan dengan materi yang diajarkan. Materi yang disampaikan mengandalkan ingatan guru, kemudian berdampak pada adanya materi dari penyampaian guru tetapi kurang dipahami oleh siswa. Selain itu kurangnya persiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga monoton dengan menulis materi di papan tulis. Selain itu, faktor lain dari diri siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah dan kurang fokusnya untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Beberapa hal tersebut menyebabkan kegiatan belajar mengajar kurang efektif, kemudian berdampak pada penilaian belajar siswa yang kurang memuaskan.

Keterampilan Teknik Otomotif merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan tampilan visual sehingga media pembelajaran *powerpoint* sangat diperlukan pada pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi elemen mesin, mekanika bahan, mesin otomotif hingga K3. Dengan media *powerpoint* kita bisa menampilkan contoh gambar yang berkaitan dengan materi tersebut dengan lebih jelas dan menarik.

Berdasarkan pengamatan tersebut diketahui bahwa siswa memiliki minat belajar yang kurang baik, yang secara tidak langsung dapat menyebabkan prestasi belajar siswa berkurang bahkan mengakibatkan nilai di bawah rata-rata. Maka salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti media *powerpoint* dalam proses pembelajaran di kelas agar suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan. Pembelajaran dengan media *powerpoint* juga dapat membangkitkan kembali minat belajar siswa. Demikian pula dengan hasil belajar siswa. Seorang guru dapat menggunakan media perantara tambahan seperti modul materi video, atau bahkan media pembelajaran *powerpoint* untuk memastikan bahwa pembelajaran disampaikan dengan tepat selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini akan memfokuskan pada efektivitas penggunaan media *powerpoint* dalam pelajaran Keterampilan Teknik Otomotif melalui penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *PowerPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Program Keterampilan Teknik Otomotif”

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif

eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara penggunaan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa MA KH. Abdurrahman pada mata pelajaran keterampilan teknik otomotif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas X, XI dan XII. Sampel Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen atau dengan rancangan *pretest posttest control group design*. Penelitian eksperimen melibatkan dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen, merupakan kelompok yang dikenai perlakuan menggunakan media *powerpoint*. Kelompok kedua adalah kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.

Uji validasi instrumen tes pada penelitian ini menggunakan metode korelasi *pearson product moment* dengan cara mengkorelasi setiap skor item dengan total item skornya. Sebuah soal dinyatakan valid apabila korelasi hitung lebih besar dari r tabel.

Hasil yang telah terkumpul validitasnya dapat dihitung dan dikatakan valid menggunakan aplikasi SPSS dengan uji validitas *pearson product moment* (membandingkan nilai r hitung dengan r tabel). Mencari nilai r tabel dengan  $N=10$  pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r tabel statistik, maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,312.

1. Jika nilai r hitung  $>$  r tabel, maka butir pernyataan dalam lembar pengamatan berkorelasi signifikan terhadap skor total yang artinya butir pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika nilai r hitung  $<$  r tabel, maka butir pernyataan dalam lembar pengamatan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total yang artinya butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Teknik pengumpulan data dengan cara tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu, tes pertama adalah tes awal (*pre test*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes kedua adalah tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan (*treatment*) dari masing-masing kelompok. Hasil dari tes inilah yang digunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian. Pre-test dan post-test dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bentuk dan jumlah soal yang sama.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan deskriptif dari variabel penelitian, yakni variabel keterampilan sosial dan hasil belajar. Uji normalitas pada penelitian ini untuk mengetahui penyebaran data kelas eksperimen dan kelas kontrol bernilai normal atau tidak.

Uji normalitas ini dikelola menggunakan SPSS dengan metode *Kolmogrov-Smirnov*. Data dalam penelitian ini dinyatakan normal jika *Asymptotic Sig* lebih besar dari nilai alpha yang sudah ditentukan yakni sebesar 5% atau 0,05.

Pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah hasil uji-t kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% untuk uji dua pihak (*dua tail test*) untuk menentukan  $H_0$  diterima atau ditolak. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Sujarweni, 2015), artinya hasil belajar siswa kelas eksperimen tidak sama dengan hasil belajar siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *power point* terhadap hasil belajar siswa, dapat diketahui dengan cara mencari selisih nilai rata-rata *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan apakah penggunaan media pembelajaran *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tidak.

Untuk menguji efektivitas antara media *powerpoint* digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain, Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan *higher order thinking skills* siswa setelah diberikan perlakuan.

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan media Powerpoint dan metode Ceramah sebagai berikut:

1. Apabila efektivitas  $>$  1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan media *powerpoint* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan metode ceramah.
2. Apabila efektivitas = 1 maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara pembelajaran media *powerpoint* dan metode ceramah.
3. Apabila efektivitas  $<$  1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan metode ceramah dinyatakan lebih efektif dari pada pembelajaran dengan media *powerpoint*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Validasi oleh Ahli

Validasi ahli dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kelayakan dari instrumen yang digunakan oleh pihak ahli (*Expert Judgement*). Validasi instrumen penelitian ini adalah media dan butir soal yang divalidasi 3 validator ahli media dan 3 validator butir soal. Hasil validasi kelayakan instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil 1. Rekapitulasi Validasi oleh Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Persentase Validator			Jumlah Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Tampilan	100%	100%	100%	100%	Sangat Layak
Materi	98%	98%	98%	98%	Sangat Layak
Bahasa	95%	100%	95%	97%	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata				98%	Sangat Layak

Sumber: Olah Data 2024

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang meliputi aspek tampilan dengan rata-rata 100%, aspek materi dengan rata-rata 98%, dan aspek bahasa dengan rata-rata 97%. Maka rata-rata keseluruhan persentase yang didapatkan adalah 98% sehingga kategori hasil validasi yang didapatkan adalah sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan instrumen penelitian validasi media oleh ahli termasuk pada kategori sangat layak.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Validasi Butir Soal

Aspek yang Dinilai	Validator			Jumlah Rata-rata	Kategori
	1	2	3		
Materi	95%	94%	94%	95%	Sangat Baik
Konstruksi	97%	96%	98%	97%	Sangat Baik
Bahasa	96%	98%	98%	97%	Sangat Baik
Jumlah Rata-rata				96%	Sangat Layak

Sumber: Olah Data 2024

Berdasarkan hasil validasi butir soal yang meliputi aspek materi dengan rata-rata 95%, aspek konstruksi dengan rata-rata 97%, dan aspek bahasa dengan rata-rata 97%. Maka rata-rata keseluruhan persentase yang didapatkan adalah 96% sehingga kategori hasil validasi yang didapatkan adalah sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan instrumen penelitian validasi butir soal oleh ahli termasuk pada kategori sangat baik.

**b. Uji Validitas Instrumen Penelitian**

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu lembar uji bentuk pilihan ganda. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan metode *korelasi*

*pearson* dengan cara mengkorelasi setiap skor item dengan total item skornya. Total item skor adalah jumlah dari seluruh item pernyataan/pertanyaan yang ada pada suatu variabel. Dalam menentukan suatu item valid atau tidak terdapat dua cara:

- 1) Jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka item valid, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka item tidak valid.
- 2) Jika nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka item tersebut valid, jika  $r$  hitung  $< r$  tabel maka item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3. Uji Validitas

Dasar keputusan	Keterangan
R hitung $>$ R table	Valid
Sig $<$ 0,05 dan bernilai positif	Valid

Sumber: Olah Data 2024

Pada variabel hasil belajar terdiri dari 25 item pertanyaan. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Belajar

No Pertanyaan	Person Correlation R Hitung	R table	Nilai Signifikan	Keterangan
1.	0,633	0,312	0	VALID
2.	0,532	0,312	0	VALID
3.	0,432	0,312	0,005	VALID
4.	0,401	0,312	0,01	VALID
5.	0,436	0,312	0,005	VALID
6.	0,673	0,312	0	VALID
7.	0,612	0,312	0	VALID
8.	0,601	0,312	0	VALID
9.	0,567	0,312	0	VALID
10.	0,698	0,312	0	VALID
11.	0,375	0,312	0,17	VALID
12.	0,441	0,312	0,004	VALID
13.	0,429	0,312	0,005	VALID
14.	0,318	0,312	0,046	VALID
15.	0,347	0,312	0,028	VALID
16.	0,587	0,312	0	VALID
17.	0,479	0,312	0,002	VALID

18.	0,371	0,31 2	0,19	VALID
19.	0,587	0,31 2	0	VALID
20.	0,454	0,31 2	0,003	VALID
21.	0,597	0,31 2	0	VALID
22.	0,435	0,31 2	0,005	VALID
23.	0,649	0,31 2	0	VALID
24.	0,426	0,31 2	0,005	VALID
25.	0,69	0,31 2	0	VALID

Sumber: Olah Data 2024

Dapat dilihat dari hasil tabel diatas bahwa seluruh item pertanyaan adalah valid. Kesimpulan ini dihasilkan dari perbandingan r hitung masing-masing item dengan r tabel yang menunjukkan adanya nilai yang lebih besar di hasil r hitung dari semua item, Terlihat tidak ada r hitung yang lebih rendah dari nilai r tabel yaitu 0,312 artinya r hitung  $\geq$  r tabel sehingga dapat dianggap semua item di variabel hasil belajar adalah valid.

### c. Analisis Deskriptif

Deskripsi variabel penelitian bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel penelitian yang disajikan dengan statistik deskriptif. Nilai dari hasil lembar pengamatan yang diberikan kepada responden akan dideskripsikan dalam bentuk nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan deskriptif dari hasil nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 Analisis Deskriptif

	N	Descriptive Statistics			
		Minimu m	Maximu m	Mea n	Std. Deviatio n
Pre Kelas Kontrol	2 6	52	76	63,38	5,389
Post Kelas Kontrol	2 6	60	76	69,00	4,699
Pre Kelas Eksperimen	2 6	48	68	57,81	6,741

Post Kelas Eksperimen	2 6	80	92	86,46	4,606
-----------------------	--------	----	----	-------	-------

Sumber: Olah Data 2024

Penelitian ini menggunakan dua kategori kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan metode konvensional atau ceramah dan kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media *powerpoint*. Pada table diatas merupakan hasil deskriptif dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol dilakukan pengujian *pretest* dan *posttest* yang memiliki hasil *pretest* rata-rata 63.38 dengan nilai minimum 52 dan maksimum 76. Hasil *posttest* di kelas kontrol memiliki rata-rata 69.00 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 76. Pada kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata saat *pretest* sebesar 57.81 dengan nilai minimum 48 dan nilai maksimum 68. Hasil nilai *posttest* di kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 86.46 dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum yang diperoleh siswa sebesar 92.

### d. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak dalam uji normalitas, yaitu dengan cara analisis grafik dan analisis statistik. Uji normalitas ini akan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov smirnov*, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Nilai Signifikansi
Pre Test Kelas Kontrol	26	0.082
Post Test Kelas Kontrol	26	0.200
Pre Test Kelas Eksperimen	26	0.200
Post Test Kelas Eksperimen	26	0.067

Sumber: Olah Data 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas pada tabel diatas diketahui bahwa nilai signifikansi di beberapa hasil belajar memiliki nilai berbeda dari 0.082, 0.200, 0.200, dan 0.067. Nilai signifikansi yang dihasilkan berbeda namun mempunyai kesamaan yaitu lebih besar dari 0.05 yang menjadi standar uji normalitas.

Sehingga data hasil belajar kelompok kelas kontrol dan eksperimen terdistribusi normal.

**e. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan *Anova*. Pedoman pengambilan keputusan mengenai uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika Nilai Sig. < 0,05 maka varians kedua kelas eksperimen dan kontrol sama ditolak.
- b. Jika Nilai Sig. > 0,05 maka varians kedua kelas eksperimen dan kontrol sama diterima.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	,247	1	50	,621
	Based on Median	,240	1	50	,627
	Based on Median and with adjusted df	,240	1	45,776	,627
	Based on trimmed mean	,247	1	50	,622

Sumber: Olah Data 2024

Hasil uji homogenitas di tabel diatas menggunakan nilai signifikansi dari *based on mean* yaitu 0.621. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05 sehingga kedua kelompok kelas kontrol dan eksperimen memiliki sifat yang homogen.

**f. Uji Paired Sample T Test**

Variabel dependen dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu sebelum dan sesudah. Oleh sebab itu, dilakukan pengujian dengan uji beda rata-rata untuk dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian pre-post atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda. *Paired sample t-test* digunakan apabila data distribusi normal. Pendoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test*

berdasarkan nilai signifikansi (Sig). Hasil output SPSS, kriteria pengujian hasil hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sign.>  $\alpha$  (0.05) maka tidak terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*
- b. Jika nilai Sign <  $\alpha$  (0.05) maka terdapat perbedaan antara *pre test* dan *posttest*

Tabel 8. Uji Paired Sample T Test

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Signifikansi
1.	<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Kontrol	26	0.00
2.	<i>Pretest</i> dan <i>PostTest</i> kelas Eksperimen	26	0.00

Hasil tabel uji *paired sample t test* yang dilakukan di dua kelas yaitu kontrol dan eskperimen. Uji *paired sample t test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil di kelas kontrol nilai signifikansi menunjukkan 0.00 sehingga terdapat perbedaan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Kelas eksperimen juga memiliki nilai signifikansi 0.00 sehingga terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

**g. Uji Independet Sample t Test**

Uji *independent sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji *independen sampe t test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Dari hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas maka kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal dan homogen. Uji *independen sample t test* dalam penelitian ini untuk mengetahui terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* untuk Program Keterampilan Teknik Otomotif dengan metode konvensional/ceramah. Hasil uji *independet sample t test* disajikan pada table berikut dibawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Independet Sample t Test

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Post Kelas Kontrol	26	69,00	4,699	,922
	Post Kelas Eksperimen	26	86,46	4,606	,903

Independent Samples Test						
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,247	,621	-13,531	50	,000
	Equal variances not assumed			-13,531	49,980	,000

Sumber: Olah Data 2024

Berdasarkan hasil tabel 4.9 diatas rata-rata kelas kontrol memiliki nilai 69,00 sedangkan nilai di kelas eksperimen sebesar 86.46. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan (nyata) atau tidak maka perlu penafsiran output "*Independent Sampel Test*". Diketahui nilai sig. *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar  $0,621 > 0,05$  maka dapat diartikan bahwa varians data antar kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran tabel *Independent Samples Test* berpedoman pada nilai yang terdapat dalam *Equal Variances*.

Terkait uji *Independent Sample T Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara pembelajaran menggunakan media *power point* dengan metode konvensional/ceramah.

#### h. Uji N Gain Score

Keefektifan media pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (tes kemampuan awal atau *pretest*) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Untuk menguji efektivitas antara media *powerpoint* digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus

efektivitas *N-Gain*, Uji gain ternormalisasi (*N-Gain*) dilakukan untuk mengetahui peningkatan *higher order thinking skills* siswa setelah diberikan perlakuan.

Tabel 10 Kriteria Pengelompokkan N-Gain

Presentase N-Gain	Klasifikasi
100 – 71%	Tinggi
70 – 31%	Sedang
30 – 1%	Rendah

Sumber: Olah Data 2024

Tabel 1 Hasil N-Gain

	Klasifikasi	Kelas	Efektivitas
13.7 %	Rendah	Kontrol	4.8
66.5 %	Tinggi	Eksperimen	

Sumber: Olah Data 2024

Hasil uji *N-gain score* untuk kelas kontrol menggunakan media ceramah mendapatkan hasil 13.7 % yang tergolong di kelas rendah, sedangkan menggunakan media *powerpoint* memiliki presentase sebesar 66.5 % yang termasuk dalam kategori tinggi. Terkait efektivitas antara pembelajaran dengan media *powerpoint* dan metode Ceramah memiliki nilai  $4.8 > 1$  sehingga memiliki arti terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan media *powerpoint* dinyatakan lebih efektif dari pada pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah.

## 2. Pembahasan

### a. Perbedaan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diterapkan Media *Powe Point*

Banyaknya keberagaman media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam memilih media mana yang akan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa yang belajar dengan bantuan media tersebut dapat lebih memahami pelajarannya. Dengan pemanfaatan media yang ada, siswa dapat menjadi lebih kreatif dan tidak monoton dalam memahami setiap materi yang disampaikan.

Menurut Schramm (dalam Putri, 2011) Media merupakan pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Terdapat media yang dapat langsung dipakai pemanfaatannya oleh guru dalam kegiatan

pembelajaran, artinya media tersebut sudah dibuat oleh pihak tertentu sebagai produsen dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga media yang sifatnya alamiah sudah tersedia di sekolah dapat digunakan langsung. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Dalam kegiatan penelitian terdapat beberapa kendala yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Dari faktor guru, terdapat metode yang berfokus pada dirinya sehingga dapat dikatakan kurang ideal dari segi proses pembelajaran bermakna karena kurangnya pengalaman menggunakan alat bantu ajar selain buku dan belum cakap dalam merencanakan proses pembelajaran. Terlihat dari pengamatan yang dilakukan dalam kelas bahwa materi yang disajikan kurang memenuhi tujuan pembelajaran. Semua hal dianggap sama, siswa membutuhkan pemahaman konsep pelajaran yang lebih cerdas dan berisi contoh dari praktik kehidupan nyata. Hal ini berkaitan dengan apa yang diharapkan diketahui oleh siswa agar pemahaman konsep materi ajar menjadi lebih baik dan lebih luas.

Menurut Nurrita (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat menjadi sumber bagi guru untuk memperluas wawasan siswanya. Guru dapat menggunakan berbagai alat pengajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa mereka. Dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari konten baru, guru dapat membuat rencana proses pembelajarannya lebih mudah dipahami oleh siswa dalam kelas. Manfaat media pembelajaran memiliki dampak terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran berlangsung menarik, interaktif, dan mendorong penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Maka media pembelajaran dibuat sedemikian rupa sesuai dengan ketentuan kurikulum dan kebutuhan siswa di masa sekarang. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan media *powerpoint*.

*PowerPoint* merupakan sebuah program perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Dengan menggunakan *PowerPoint* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik dengan menggunakan *slide*, teks, gambar, grafik, dan elemen multimedia lainnya. Kemampuan

presentasi merupakan keterampilan seseorang dalam menyampaikan informasi atau ide secara efektif kepada *audiens*. Kemampuan presentasi tidak hanya mencakup keterampilan berbicara di depan umum, tetapi juga kemampuan untuk merancang, mengorganisir, dan menyajikan materi dengan jelas dan menarik. Presentasi yang menarik dapat dikembangkan menggunakan media *powerpoint*.

Media *powerpoint* dapat menciptakan hubungan timbal balik antara media pembelajaran dengan siswa. Dengan adanya beberapa pertanyaan yang muncul dari benak siswa sehingga mereka lebih antusias dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dapat terjadi karena media *powerpoint* yang dirancang agar tampilannya lebih memberi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Penggunaan media *powerpoint* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang ditampilkan secara visual mengenai materi yang diajarkan. Dengan begitu, pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa dan dapat menjadi pemacu sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Pengaruh hasil belajar siswa merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa pada *pretest* sebelum mengenal *powerpoint* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata di kelas sebesar 57.81 dengan nilai minimum 48 dengan nilai maksimum 68. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *powerpoint*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan di kelas eksperimen mempunyai rata-rata menjadi 86.46 dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum 92. Selain pengaruh dalam hal hasil belajar secara akademik, media *powerpoint* juga dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dan dapat menambah daya ingatan terhadap objek belajar yang dipelajari siswa.

#### **b. Perbedaan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Menggunakan Media *PowerPoint* dengan Metode Konvensional**

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman pendidikan mereka. Pola perilaku, nilai, konsep, sikap, apresiasi, dan kemampuan merupakan beberapa contoh hasil belajar. Hasil belajar yang meliputi penanda ranah kognitif pengetahuan, pemahaman, dan penerapan merupakan perubahan sikap seseorang yang diakibatkan oleh keikutsertaannya dalam proses

pembelajaran. Perbedaan metode yang diberikan memberikan pengaruh dari hasil belajar. Metode yang diterapkan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional atau ceramah. Metode ceramah metode yang berfokus kepada guru yang menjadi *center point* semua materi dijelaskan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif, kurang memiliki kesempatan bertanya dan menemukan jawaban sesuai pengalaman, sehingga kurang untuk berinovasi dan membuat suasana kelas menjadi bosan.

Hasil belajar yang didapatkan pada *pretest* di kelas kontrol siswa mendapatkan nilai rata-rata yaitu sebesar 63.38 dengan nilai minimum 52 dan nilai maksimum 76. Pada hasil *posttest* dengan metode konvensional yang diterapkan di kelas kontrol siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 69 dengan nilai minimum 52 dan nilai maksimum 76. Pada kelas kontrol hanya mengalami sedikit peningkatan hasil belajar yang terindikasi dari nilai *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Perbedaan hasil belajar tampak pada saat terjadinya diterapkan metode pembelajaran diganti dengan menggunakan media *powerpoint*. Media *powerpoint* mempunyai kelebihan memberikan ruang kepada siswa untuk berinovasi, mengamati, dan menemukan jawaban dari permasalahan atau topik yang sedang dibahas. Sehingga menggunakan media *powerpoint* mengubah *center point* yang awalnya dari guru menjadi *student center* atau berfokus pada siswa. Karena siswa setelah mengamati materi ajar dari *powerpoint* dapat lebih memahami materi yang sedang dibahas. Karena materi pelajaran yang disajikan dengan media *powerpoint* menjadi lebih ringkas, terdapat sisipan gambar sesuai fakta sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hasil belajar kelas eksperimen sebelum menggunakan media *powerpoint* pada nilai *pretest* mempunyai nilai rata-rata sebesar 57.81 dengan nilai minimum 48 dan nilai maksimum sebesar 68. Saat dilakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata siswa menjadi 86.46 dengan perolehan nilai minimum 80 dan nilai maksimum sebesar 92. Hasil belajar siswa dari nilai rata-rata saat menggunakan metode ceramah yaitu 69.00 dan saat menggunakan media *powerpoint* 86.46.

Metode pembelajaran dengan menggunakan ringkasan materi dalam sajian *powerpoint* memberikan hubungan yang senada

timbang baliknya antara kemajuan teknologi dan siswa. Karena pemanfaatan media seperti ini dapat memberikan dampak yang positif dalam metode dan strategi pembelajaran. Siswa di MA KH. Abdurrahman lebih sangat antusias dalam memahami materi tentang keterampilan teknik otomotif dengan penayangan materi ajar dalam media *powerpoint*. Karena media pembelajaran tersebut masih belum banyak yang menerapkan di sekolah MA KH. Abdurrahman, sehingga siswa lebih semangat untuk kegiatan belajarnya.

Pemahaman materi menggunakan metode konvensional/ceramah mungkin dapat menjadi metode paling efektif jika dilakukan sebelum adanya kemajuan teknologi seperti zaman sekarang ini. Namun, jika melihat kondisi zaman dengan kemajuan teknologi yang sudah menjadi kebutuhan manusia, metode pembelajaran juga harus melihat perkembangan yang ada. Sehingga siswa juga merasa lebih menerima variasi dalam proses pembelajaran. Karena hasil dalam penelitian ini menunjukkan perbedaan dalam pemahaman materi yang diajarkan dengan bantuan media *powerpoint* dan dengan metode konvensional.

### c. Efektivitas Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan alat bantu pengalaman mendidik sehingga perenungan siswa menjadi terpusat pada materi pembelajaran. Penggunaan media juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan menyenangkan untuk diikuti. Guru harus memanfaatkan pembelajaran yang efektif dan tepat guna. Kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajarinya akan meningkat dan mengalami pertumbuhan sebagai hasil dari penggunaan media ajar yang dipilih. Sebaiknya dalam memilih media pembelajaran berdasarkan hal yang saat ini disukai oleh siswa. Mengingat kemajuan teknologi telah berkembang pesat dan para siswa memiliki ketertarikan tersendiri pada berbagai media.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional mengenai rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional, maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari

Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Mengenai beberapa hal umum yang sering diamati, guru masih lebih banyak menggunakan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi dan jarang menggunakan media pembelajaran. Pendekatan yang dijelaskan disini tetap menggunakan bentuk pembelajaran berbasis ceramah dan penugasan. Pembelajaran secara terpusat, guru memainkan peran yang jauh lebih besar dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, masih kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menyebabkan rendahkan motivasi belajar siswa. Sehingga metode yang demikian cenderung memberikan informasi yang bersifat searah dan pasif. Siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran seperti itu, menunjukkan perilaku kurang percaya diri dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Akibatnya, siswa belum mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya untuk mencari alternatif pemecahan masalah dunia nyata.

Dengan diterapkannya suatu sistem pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan memilih metode pembelajaran yang dapat diterapkan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan lancar, menyenangkan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Variasi metode pembelajaran yang diterapkan perlu dilakukan untuk tetap mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa yang optimal dalam proses pembelajaran. Dengan variasi pembelajaran yang maksimal diharapkan hasil pembelajaran yang dicapai dapat sesuai target pula.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan ialah dengan memanfaatkan media *powerpoint* interaktif yang saat ini merupakan metode yang sudah lebih banyak digunakan dalam sistem pembelajaran. Penggunaan *powerpoint* interaktif ini dapat dianggap sebagai satu alternatif yang paling baik sebagai media pembelajaran dengan penguasaan teknologi yang mumpuni.

Suatu sarana dalam bentuk apapun yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Dengan alat bantu ini diharapkan materi yang akan diberikan oleh pengajar akan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswanya. Salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan adalah *microsoft powerpoint* interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program *microsoft office* yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia.

Aplikasi *powerpoint* dilengkapi berbagai fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang dapat diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik (misbahudin dalam Hikmah & Maskar, 2020). File yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi *powerpoint* biasanya juga lebih mudah diakses dan lebih praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil. Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Hikmah & Maskar, 2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis media *powerpoint* terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Media *powerpoint* dapat dimanfaatkan dalam situasi pembelajaran tatap muka maupun *hybrid learning*. Hal ini disebabkan karena sifat media *powerpoint* yang praktis, file dengan ukuran relatif kecil, kebutuhan kuota internet yang tidak besar, dan mudah digunakan. dengan demikian penggunaan media *powerpoint* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu dalam proses memahami materi pembelajaran. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, et al (2020) menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan nilai siswa secara sehingga dapat mencapai target yang diinginkan.

Menurut Sanaky dalam Wulandari, (2022) *Powerpoint* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, diantaranya ialah media interaktif ini bersifat praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan video yang membuat siswa lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali. Akan tetapi media *powerpoint* interaktif juga memiliki kelemahan yaitu tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan dengan media ini, dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain *powerpoint* yang dapat

menarik minat siswa. Selain itu membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan untuk menampilkan berbagai animasi yang bersifat lebih rumit. Seorang pendidik sebaiknya dapat memaksimalkan kelebihan dari media *powerpoint* dan menyiasati kelemahan yang ada sehingga hasil maksimal yang diharapkan dapat tercapai.

Untuk memaksimalkan efektivitas penggunaan media *powerpoint* terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan. Yang pertama adalah dengan memberikan *opening slide* atau tampilan pembuka yang menarik, terdapat paduan warna yang serasi, desain yang unik, dan dilengkapi dengan gambar atau kata-kata yang dapat membuat siswa merasa ingin tahu hal apa yang akan dibahas dalam presentasi tersebut. Penggunaan desain slide yang menarik dengan penjelasan singkat, pemilihan font atau bentuk huruf yang tepat dan ukurannya cukup besar sehingga tidak sulit untuk dibaca. Pengusahaan konten yang dibuat tidak terlalu panjang, dilengkapi dengan gambar, audio, maupun video yang dapat mendukung penjelasan yang diberikan. Tidak lupa juga memberi ringkasan atau rangkuman materi sebagai kesimpulan di akhir slide agar beberapa hal yang penting tetap dapat diingat dan tidak terlewatkan.

*Powerpoint* cukup efektif untuk memperkenalkan materi atau konsep baru kepada siswa. Dalam hal ini, guru harus dapat mengantisipasi apabila terdapat kesalahan pemahaman pada saat penjelasan materi dilakukan. Untuk mencegah hal ini, sebaiknya kata-kata atau kalimat yang dipilih dalam suatu presentasi menggunakan yang singkat, jelas, dan secara umum serta sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan *powerpoint* juga bagus untuk latihan beberapa soal sesuai materi yang diajarkan. Hal ini sangat menguntungkan karena materi yang disampaikan dapat digunakan berulang kali. Aplikasi *powerpoint* juga dapat dimanfaatkan sebagai media permainan dalam pembelajaran. Pendidik dapat menciptakan suatu permainan dengan menggunakan *powerpoint*.

*Powerpoint* dapat menjadi media untuk mereview materi yang telah diberikan kepada siswa. Berbagai fitur yang tersedia memungkinkan bagi seorang guru untuk menyusun materi dengan cara yang lebih menarik dan membuat siswa lebih bersemangat

dalam mendalami materi. Presentasi dengan media *powerpoint* juga menjadi cara yang bagus untuk melihat apakah konsep yang telah diajarkan dapat dikuasai dengan baik.

Terdapat beberapa materi yang latihan maupun ujiannya dapat diberikan dengan media *powerpoint*. Ada beberapa modifikasi dan kreasi yang dapat dilakukan untuk dapat menciptakan desain slide *powerpoint* interaktif yang menarik, unik, dan mampu menyampaikan materi secara jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Beberapa hal yang dapat dilakukan ialah:

- 1) Memastikan judul materi yang diberikan menarik, singkat, padat, dan membuat para siswa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai isi materi yang akan disampaikan.
- 2) Menentukan desain slide sebelum membuat isi tulisan. Pemilihan font atau bentuk huruf, warna tema, latar belakang atau background, dan teks juga penting untuk menciptakan suatu keserasian dan keseimbangan desain. Perhatikan juga kontras warna antara latar belakang dengan teks agar tidak terlalu mencolok.
- 3) Pemilihan jenis font atau bentuk huruf juga sangat mempengaruhi daya tarik suatu slide. Menghindari pemilihan font yang terlalu menyempit agar teks mudah dibaca. Ukuran spasi antar kata juga harus dipertimbangkan agar jarak antar kalimat dapat terlihat rapi dan enak dipandang.
- 4) Jumlah *slide* dianjurkan tidak terlalu banyak, disesuaikan dengan kebutuhan.
- 5) Menggunakan grafik atau gambar yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Tidak dianjurkan memberi gambar terlalu banyak dalam suatu slide sehingga tidak terkesan terlalu penuh. Penggunaan grafik ataupun tabel juga memberikan nilai tambah.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* akan melatih daya ingat peserta didik karena terdapat gambar dan warna pada slide. *Powerpoint* berbasis visual, audio, maupun audio visual memberikan posisi yang strategis dimana media *powerpoint* merupakan objek sehingga kelebihan *powerpoint* dan berbagai fitur didalamnya akan menarik perhatian siswa atau dapat dikatakan mengendalikan perhatian siswa yang membuat siswa tertarik dan antusias pada saat proses pembelajaran. Jika siswa memiliki daya tarik

dalam proses pembelajaran, maka siswa akan mampu memahami maksud dan tujuan dari materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang memuaskan dan tujuan pembelajaran dapat mencapai target yang diharapkan.

Media *powerpoint* dapat dijadikan sebagai alat pengajaran yang digunakan untuk komunikasi dan pembelajaran. Pengajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung lebih aktif dan lebih memahami materi karena proses belajar mengajar yang tidak monoton. *Powerpoint* dapat memiliki pengaruh untuk hasil belajar, selain melihat dari nilai hasil belajar dilakukan pengujian *independent sample t test* dan *n gain score*. Pengujian dilakukan di *independent sample t test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara metode *powerpoint* dengan metode ceramah dan nilai efektivitasnya di uji *N gain score* sebesar 4.8 memiliki kategori tinggi. Sehingga media *powerpoint* dapat memberikan pengaruh efektivitas tinggi terhadap hasil belajar siswa.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media *powerpoint*. Hasil *pretest* siswa memiliki rata-rata nilai 57,81 dengan nilai minimum 48 dan nilai maksimum 68. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata hasil belajarnya sebesar 86,46. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 80 dan nilai maksimumnya 92.

Terdapat keefektivan penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Selain dilihat dari nilai hasil belajar juga dilakukan uji *Independent Sample T Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian terdapat Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai efektivitas di uji *N gain score* sebesar 4,8 termasuk dalam klasifikasi kategori tinggi. Sehingga media *power point* dapat memberikan efektivitas tinggi terhadap hasil belajar.

### Saran

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi sarana bagi guru dan pengelola sekolah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penggunaan media *powerpoint* dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran pada siswa melalui penayangan presentasi *powerpoint* yang menarik.
2. Bagi siswa, dapat lebih menumbuhkan motivasi belajar demi meningkatkan prestasi belajarnya dalam bidang akademik maupun non akademik. Serta mampu mengatasi berbagai macam permasalahan maupun tantangan hidup dan mampu melihat serta mengambil peluang yang ada dalam lingkungan hidupnya.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih peneliti ucapkan untuk para pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti untuk dapat menyusun artikel jurnal ini. Terlebih lagi, peneliti ucapkan terima kasih untuk Dekan Fakultas Teknik dan Rektor Universitas Negeri Surabaya yang senantiasa mendukung nuansa akademik yang baik sehingga peneliti dapat menyusun artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariandini, N., & Dewi, H. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 146–151. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i3.9442>
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar* (ed. 2). Jakarta : Rineka Cipta.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>
- Nasibi Lapono. (2008). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Direktorat jenderal pendidikan tinggi Departemen pendidikan Nasional,.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pramestika, L. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Rahmawati, N. R., Rosida, F. E., & Kholidin, F. I. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Saat Pandemi Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 139–148. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2487>

- Sujarweni, V. W. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Wirnawa, K., & Sukma Dewi, P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 109–113. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v3i2.2287>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>

