

PENGARUH MICROSOFT POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM DIGITAL

THE INFLUENCE OF MICROSOFT POWERPOINT ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN THE SUBJECT DIGITAL SYSTEMS

Mutiara^{1*}, Agnes Monika Simatupang², Arif Rahman³, Anita Susmiati Hasibuan⁴, Eka Hermayani Siregar⁵, Khafizah⁶, Jelita Harahap⁷, Jhosua Hutagalung⁸, Nelly Septiana Hutagalung⁹, Nurul Rizki Rahmadani¹⁰, Ridho Gani Muhammad Nur¹¹

^{1*}Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : mutiara.cayank1@gmail.com

²Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : agnesmonikasimatupang@gmail.com

³Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : arifrahmannst3@gmail.com

⁴Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : wulandaribika@gmail.com

⁵Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : ekahermayanisiregar@gmail.com

⁶Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : khafizah20102000@gmail.com

⁷Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : jelitaharahap50@gmail.com

⁸Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : jhosuahutagalungx7vii@gmail.com

⁹Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : nellyhutagalung6@gmail.com

¹⁰Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : nurulrisky1102@gmail.com

¹¹Pendidikan Vokasional Informatika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Email : ridhogani37@gmail.com

*email Koresponden: mutiara.cayank1@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.377>

Article info:

Submitted: 17/12/24

Accepted: 30/12/24

Published: 30/01/25

Abstract

This study aims to assess the impact of using the Microsoft PowerPoint application on student learning outcomes in the Digital Systems subject in the X TKJ class at Taruna Private Vocational School in Padangsidempuan City. This study uses an experimental method with a pretest-posttest design. The research sample consists of all students from X TKJ 1, which comprises 13 students. Data were obtained through a questionnaire containing 10 items of questions measuring students'

understanding, as well as a learning outcome test. Data processing was carried out using SPSS version 27 to calculate the average score and t-test to see the significant difference between the pretest and posttest results. The results of this study indicate that the use of Microsoft PowerPoint can be an effective learning medium in enhancing students' understanding of the Digital Systems subject.

Keywords : *Learning Outcomes, Microsoft PowerPoint, Learning Media, Digital Systems*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan aplikasi Microsoft powerpoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Digital di kelas X TKJ SMK Swasta Taruna Kota Padangsidempuan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest. Sampel penelitian terdiri seluruh siswa X TKJ 1 yang terdiri dari 13 siswa. Data diperoleh melalui angket yang berisi 10 item pertanyaan yang mengukur pemahaman siswa, serta tes hasil belajar. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 27 untuk menghitung nilai rata-rata dan uji-t melihat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft PowerPoint dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sistem Digital.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Microsoft PowerPoint, Media Pembelajaran, Sistem Digital

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, teknologi sangat berkembang dengan pesat di berbagai aspek kehidupan termasuk di bidang pendidikan. Pertumbuhan cepat teknologi telah memberikan dampak yang besar pada lapangan pendidikan terutama dalam proses belajar dan mengajar. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar merupakan perkembangan yang sangat menonjol. Guru memanfaatkan teknologi digital seperti Microsoft PowerPoint untuk memberikan pelajaran kepada siswa. Microsoft PowerPoint memungkinkan para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan pendekatan visual yang lebih menarik sehingga mempermudah pemahaman materi yang diajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dan memberikan wawasan baru yang mendukung keberhasilan belajar (Biantoro, 2024; Cholikh & Umaroh, 2023). Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Dewi & Korompis, 2023; Widiasanti et al., 2023).

Penggunaan Microsoft PowerPoint adalah salah satu teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran, terutama di mata pelajaran Sistem Digital. Penggunaan media PowerPoint dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Fuady et al., 2023; Hujaemah & Abadi, 2022). PowerPoint dapat menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga membantu siswa memahami konsep yang kompleks. PowerPoint juga dapat digunakan dalam berbagai model dan strategi pembelajaran, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring (Turnip & Cendana, 2021). Hal ini memudahkan guru dalam menyesuaikan penggunaan PowerPoint dengan kebutuhan dan karakteristik siswa

pada mata pelajaran Sistem Digital. Karena itu, aplikasi Microsoft Powerpoint memiliki potensi besar sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar (Dini et al., 2021) Di SMK Swasta Taruna Kota Padangsidempuan, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan yang tidak. Walaupun sebagian besar murid di sekolah ini sudah terbiasa dengan perangkat digital, masih ada yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, terutama di mata pelajaran Sistem Digital. Pelajaran ini melibatkan banyak konsep teknis dan rumus yang membutuhkan metode pembelajaran yang lebih efisien agar siswa dapat memahaminya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti dampak penggunaan Microsoft PowerPoint pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Sistem Digital kelas X TKJ SMK Swasta Taruna Kota Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan PowerPoint dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks dan teknis, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Disamping itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menilai keberhasilan PowerPoint dalam mengkomunikasikan informasi visual dan berinteraksi sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi-materi yang kompleks.

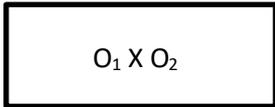
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK Swasta Taruna di Kota Padangsidempuan, Wilayah administrative Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatra Utara, Kepala sekolah SMK tersebut adalah Bapak Shafwan Hasbi Nainggolan, S.Pd.

Metode penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berlandaskan filosofi positivisme. Metode ini digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan informasi menggunakan instrumen survei dan analisis data statistik. Tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis yang dikonfirmasi

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang meneliti populasi atau sampel tertentu. Ini dilakukan dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya dilakukan secara acak, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, dan analisis kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain satu kelompok pre-test dan post-test, di mana pengukuran dilakukan dua kali, sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada satu kelompok subjek. Hasil pre-test dapat dibandingkan dengan kondisi awal, memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efek perlakuan secara lebih akurat dan akurat.

**Gambar. 1***Sumber: Sugiyono (2019)*

Keterangan:

 O_1 : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan) O_2 : Nilai *posttest* (Sesudah Perlakuan) X : *Treatment* yang diberikan

Sugiyono (2019:296) menekankan di dalam penelitian teknik pengumpulan data sangat penting untuk penelitian karena tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. tes, angket, dan observasi adalah beberapa metode umum untuk mengumpulkan data. Metode ini mengumpulkan data mengenai dua variabel studi, yaitu penggunaan *Microsoft PowerPoint* (X) dan hasil belajar siswa Sistem Digital (Y).

A. Teknik Analisis Data

Kedua variabel pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan dua metode: analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data yang terkumpul dianalisis dalam kondisi berikut.

1. Analisis Deskriptif

Menulis konten yang baik meningkatkan kejelasan dan membantu menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens target Anda. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau mendeskripsikan data yang dikumpulkan (Sugiyono 2019). Hasil pembelajaran tentang Desain Grafis dengan Microsoft PowerPoint mencakup pengukuran parameter statistik yang beragam dan histogram untuk mengevaluasi hasil pembelajaran Sistem Digital yang telah dikategorikan secara tepat. Tujuannya adalah untuk membandingkan nilai rata-rata dengan penilaian rating yang diberikan, serta menganalisis data menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang sebaran hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Digital.

2. Statistik Inferensial

A. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menilai apakah nilai sisa dalam model regresinya mengikuti distribusi yang normal. Untuk menguji normalitas menggunakan rumus *Chi-Square* (Chi Kuadrat) menurut Sugiyono (2019) dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)}{f_h}$$

Keterangan:

 x^2 = Chi-Square f_o = Frekuensi yang di observasi

f_h = Frekuensi yang di harapkan

B. Uji Korelasi Product Moment

Uji korelasi Pearson, atau yang lebih dikenal sebagai koefisien korelasi product-moment, merupakan metode statistik yang digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linier antara dua variabel yang memiliki distribusi data normal.

$$\frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

(Sugiyono:2019:246)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian x dengan y

x^2 = Kuadrati dari x (deviasi x)

y^2 = Kuadrati dari y (deviasi y)

C. Uji-t

Dalam penelitian ini, uji-T digunakan untuk mengevaluasi apakah penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Digital di kelas X TKJ SMKS Taruna Kota Padangsidimpuan. Analisis uji-T dilaksanakan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Jika nilai signifikansi yang dihasilkan dari uji-T kurang dari atau sama dengan 0,05, maka hipotesis penelitian akan diterima.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sugiyono,2019:248)

Keterangan :

t : Nilai t

r : Korelasi Product

n : Jumlah Sampel r^2 : Koefisien determinasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

(Font times New Roman-12, Centered & Bold)

A. Nilai Siswa

Sebelum menganalisis data variabel, peneliti menyajikan data penelitian yang diperoleh dari lapangan, yaitu hasil observasi dan tes mengenai prestasi belajar siswa. Jumlah sampel penelitian ini adalah 13 siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari skor tes hasil belajar siswa yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda, nilai rata-rata pre-test adalah 68,5 dengan kategori "Cukup". Nilai rata-rata post-test adalah 84, yang tergolong dalam kategori "Baik". Selain itu, data juga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari pre-test ke post-test, dengan selisih nilai rata-rata sebesar 15,5. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan telah memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa program atau metode yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

B. Respon Siswa Terhadap Penggunaan PowerPoint

Di kelas X TKJ di SMK Swasta Taruna Kota Padangsidempuan, penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint* menunjukkan hasil dengan kategori “baik” dengan nilai rata-rata yang di dapatkan adalah 2,82. Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Digital di kelas X TKJ SMK Swasta Kota Padangsidempuan, pentingnya bagi para guru unttuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Tabel. 1 Hasil Penggunaan Aplikasi *Microsoft PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa

No	Indikator	Nilai	Rata- Rata	Kategori
1	Kesesuaian	180	3,46	Baik
2	Efektivitas	130	2,5	Baik
3	Pencapaian	131	2,51	Baik
Total		441	2,82	Baik
Rata - Rata				

C. Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa

Hasil pretest yang dilaksanakan sebelum penerapan aplikasi *Microsoft PowerPoint* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 45.77. Nilai ini diperoleh dengan membagi total nilai keseluruhan, yaitu 595, dengan jumlah siswa sebanyak 13. Selain itu, nilai median, yang mencerminkan nilai tengah dari data pretest siswa, tercatat sebesar 45, sedangkan nilai modus, yaitu nilai yang paling sering muncul, adalah 30. Dari nilai rata-rata, median, dan modus tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih memerlukan peningkatan dalam memahami materi sebelum penerapan aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Diharapkan dengan penerapan aplikasi ini, para siswa dapat lebih mudah dalam belajar dan memahami materi presentasi. Selain itu, hasil posttest setelah penerapan aplikasi ini juga dapat mencerminkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Tabel 2 Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

<i>pretest</i>		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		45.77
Median		45.00
Mode		30
Std. Deviation		16.438

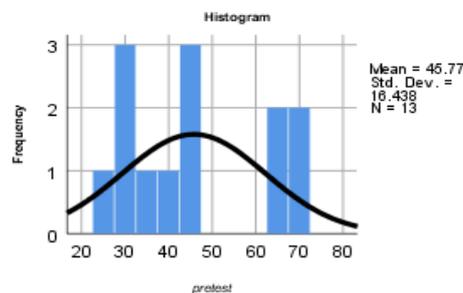
Berdasarkan hasil belajar siswa, terdapat 3 orang yang memperoleh nilai 25,2 orang dengan nilai 65, dan 2 orang dengan nilai 70, serta seterusnya.

Tabel 3 Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi *Microsoft Powerpoint*

		pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	25	1	7.7	7.7	7.7
	30	3	23.1	23.1	30.8
	35	1	7.7	7.7	38.5
	40	1	7.7	7.7	46.2
	45	3	23.1	23.1	69.2
	65	2	15.4	15.4	84.6
	70	2	15.4	15.4	100.0
Total		13	100.0	100.0	

Dari table tersebut, satu siswa memperoleh nilai 25 (7,7%), tiga siswa memperoleh nilai 30 (7,7%), satu siswa memperoleh nilai 35 (7,7%), satu siswa memperoleh nilai 40 (7,7%), tiga siswa memperoleh nilai 45 (23,1%), 2 siswa memperoleh nilai 65 (15,4%), dan dua siswa memperoleh nilai 70 (15,4%). Perhatikan histogram di bawah ini untuk analisis lebih mendalam.

Tabel. 4 Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi *Microsoft PowerPoint*



Setelah memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa rata-rata nilai mencapai 79,23.pemanfaatan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran dapat mendorong dan memotivasi para siswa untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berhasil menyelesaikan latihan dengan baik. Untuk data yang terperinci mengenai rata-rata, median, dan modus kinerja akademik siswa bias dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

postest		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		80.00
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		7.360

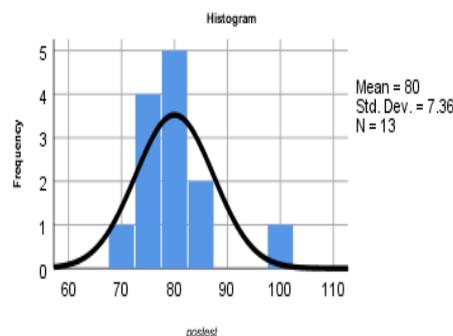
Berdasarkan tabel di atas, Hasil belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint* didapatkan nilai rata 80.00. Nilai ini diperoleh dengan membagi total nilai keseluruhan 1040 dengan jumlah siswa sebanyak 13. Selain itu nilai median yang di dapatkan dari data *postest* siswa tercatat sebesar 80.00 dan nilai modus tercatat sebanyak 80.

Tabel 6 Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi *Microsoft PowerPoint*

postest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	7.7	7.7	7.7
	75	4	30.8	30.8	38.5
	80	5	38.5	38.5	76.9
	85	2	15.4	15.4	92.3
	100	1	7.7	7.7	100.0
Total		13	100.0	100.0	

Dari table tersebut, satu siswa memperoleh nilai 70 (7,7%), empat siswa memperoleh nilai 75 (30,8%), lima siswa memperoleh nilai 80 (38,5%), dua siswa memperoleh nilai 85 (15,4%), 1 siswa memperoleh nilai 100 (7,7%). Perhatikan histogram di bawah ini untuk analisis lebih mendalam

Tabel 7 Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Aplikasi *Microsoft PowerPoint*



D. Uji Normalitas Data

Analisis normalitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Taruna Kota Padangsidimpuan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Hasil perhitungan ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel. 8 Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	0.211	13	0.117	0.873	13	0.057
posttest	0.269	13	0.011	0.829	13	0.015

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yang ditunjukkan dalam tabel mengindikasikan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* adalah 0,057, sedangkan nilai signifikansi *posttest* adalah 0,140. Kedua nilai signifikansi di atas lebih dari 0,05, menunjukkan bahwa hasil tes berdistribusi normal.

E. Uji Korelasi Product Momen

Analisis dari penelitian ini menggunakan pendekatan koefisien korelasi momen produk dan dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 26. Setelah pertanyaan peneliti, hasilnya dicatat dalam tabel di bawah ini

Tabel. 9 Corelations

		Correlations	
		pretest	posttest
pretest	Pearson Correlation	1	0.568 ^a
	Sig. (2-tailed)		0.043
	N	13	13
posttest	Pearson Correlation	0.568 ^a	1
	Sig. (2-tailed)	0.043	
	N	13	13

F. Uji-t

Hipotesis dilakukan untuk menentukan validitas hipotesis. Untuk perhitungan uji "t", menggunakan Perangkat lunak SPSS 26.

Tabel 9 Hasil Analisis Uji t Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-34.231	13.670	3.791	-42.491	-25.970	-9.029	12	0.000

Analisis tabel di atas menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi dua *tailed* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap perbedaan perlakuan untuk setiap variable dan hipotesis pada penelitian ini dapat di terima serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem Digital di Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Swasta di Padangsidempuan dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

4. KESIMPULAN

Penggunaan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan visual dan interaktif, aplikasi ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sistem Digital kelas X TKJ SMK Swasta Taruna Kota Padangsidempuan. Seperti ditunjukkan oleh kenaikan hasil rata-rata siswa yang cukup signifikan, yaitu dari 68.5 dalam pra tes menjadi 84 dalam post tes.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam mempelajari. Elemen visual seperti teks, gambar, grafik, dan animasi membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit. Dalam pendekatan ini senantiasa terlalu khusus: sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan informasi. Ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar itu lebih efektif dan efisien.

Jika dilihat dari segi statistik, hasil tes kembali memperlihatkan secara jelas bahwa penggunaan *PowerPoint* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar para pelajar (tabel 5). Uji-t, yang menunjukkan signifikansi di bawah 0,05, telah mendorong kita untuk menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dengan menggunakan menyeret ini dapat menjadi alat bantu yang didukung dalam mengajar mata pelajaran.

Dengan demikian, disarankan agar guru-guru terus memanfaatkan teknologi seperti *PowerPoint* dalam pelajaran, terutama dalam pembelajaran mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam, seperti Sistem Digital. Media pembelajaran ini di diharapkan bisa meningkatkan motivasi siswa untuk belajar keras lagi.

5. DAFTAR PUSTAKA

Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Diniyah. *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 222–233. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>

- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X SMK Negeri 1 Busungbiu. *The Journal of Learning and Technology*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>
- Dini, M. R., Maison, M., & Kurniawan, D. A. (2021). Sikap Siswa Terhadap Fisika Dan Hubungannya Dengan Hasil Belajar Fisika Di Sman 6 Kota Jambi. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i1.3251>
- Fuady, A., Agustiawan, E., Abidin, Z., & Faradiba, S. S. (2023). Pelatihan Pembelajaran Media Digital Berbasis Power Point Materi Statistika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(3), 923–929. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i3.4645>
- Hujaemah, S., & Abadi, A. P. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 10(1), 17–22. <https://doi.org/10.35706/judika.v10i1.6642>
- Turnip, S. M. A., & Cendana, W. (2021). Implementasi Penilaian Formatif Autentik Era Pembelajaran Daring Berbasis Permainan Digital Sederhana Kelas Ii Sekolah Dasar. *Trapsila Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1454>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta