

# **Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TITL Kelas X**

**Ismawati<sup>1</sup>, Fria Pahlevi<sup>2</sup>, M. Rizky Pangestu<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> SMK N 3 OKU, Sum-Sel, Indonesia

<sup>2,3</sup> Informatika, Universitas Baturaja, Sum-Sel, Indonesia

Email: <sup>1</sup>atikok76@gmail.com, <sup>2</sup>friafahlewi@gmail.com, <sup>3</sup>rhizkypangestu@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: atikok76@gmail.com

**Abstrak**—Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran dengan menggunakan Microsoft PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TITL kelas X. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Populasi sebanyak 64 orang dan sampel 22 orang siswa kelas X. Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan adanya efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media program Microsoft PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TITL kelas X. Keefektifan Pembelajaran media program Microsoft PowerPoint dapat dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel  $8,06 > 2,08$ .

**Kata Kunci:** hasil belajar, TITL, PowerPoint

**Abstract**—The purpose of this research is to know the effectiveness of using microsoft powerpoint learning for the students in the subject TITL class X. This research is quantitative research with the experimental methods, with a design research one-group pretest-posttest design. Population of 64 people and samples of 22 class X. The data that has been based on the result analysis conducted then we can conclude the effectiveness of learning program using media for the microsoft powerpoint student learning on the subjects of TITL class X. Effectiveness of media learning program microsoft powerpoint demonstrable from the testing hipotesis t-hitung indicating that greater than t-tabel  $8,06 > 2,08$ .

**Keywords:** learning outcomes, TITL, PowerPoint

## **1. PENDAHULUAN**

Keberhasilan dalam proses pelaksanaan pengajaran dipengaruhi oleh perencanaan yang baik. Perencanaan yang tersusun secara baik dan sistematis membuat proses belajar mengajar lebih bermakna dan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar [1]. Sudah tentu ini menjadi tugas seorang guru untuk memberikan suatu pengajaran yang baik dan menarik demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan [2]. Penggunaan media, metode dan pendekatan yang tepat dalam suatu proses pembelajaran akan mampu mencapai tujuan pembelajaran serta proses pembelajaran yang diharapkan [3]. Dengan penggunaan media pembelajaran, akan memudahkan siswa dalam menyerap materi yang akan disampaikan.

Keberadaan media dirasa mampu memberikan gambaran yang lebih nyata pada siswa dalam memahami suatu materi. Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli, peran media yang baik dan tepat merupakan salah satu faktor yang ikut menunjang tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar. Betapa pun baiknya bahan ajar atau konsep metode yang akan diterapkan, namun tanpa ditopang oleh media hasilnya kurang memuaskan [4].

Media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) [5]. Dengan memilih media yang tepat selain dapat menentukan output atau hasil pembelajaran juga memberikan sebuah pengalaman belajar yang efektif, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik [6]. Mengingat pesatnya arus informasi yang berkembang di masyarakat, maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu aplikasi untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya adalah aplikasi Microsoft PowerPoint.

Salah satu mata pelajaran yang perlu digunakannya suatu media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi Microsoft PowerPoint adalah mata pelajaran TITL. Karena pada mata pelajaran TITL selain membahas teori, banyak juga gambar-gambar dan istilah-istilah yang sulit dimengerti oleh siswa jika hanya dijelaskan melalui metode ceramah dan buku saja. Maka, untuk mempermudah menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik, guru dapat memanfaatkan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran berbasis komputer saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fenomena yang terjadi saat pembelajaran di dalam kelas khususnya mata pelajaran TITL kelas X, penggunaan media pembelajaran presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint belum terlaksana karena masih minimnya sebagian guru yang mengetahui cara membuat dan mendesain media pembelajaran PowerPoint dengan baik. Adapun media pembelajaran yang digunakan masih berbasis cetak seperti buku dan modul. Hal ini dapat membuat siswa menjadi bosan dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran, disebabkan karena pemilihan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih kurang menarik perhatian siswa.

Menyikapi masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang efektifitas pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Office PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TITL kelas X.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Identifikasi masalah: tahapan ini dengan melakukan identifikasi masalah dan mencari solusi terkait dengan pembelajaran menggunakan powerpoint.
- Studi Pustaka: dilakukan dengan mencari sumber referensi berupa artikel penelitian terdahulu terkait dengan sistem pembelajaran dengan menggunakan powerpoint.
- Pengumpulan Data: Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data seperti dengan melakukan wawancara dan dokumentasi.
- Kesimpulan: Tahap akhir yaitu dengan melakukan penarikan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 2.2 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi terkendali[7]. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Bentuk *Pre-Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yakni memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

$O_1XO_2$

Keterangan:

- $O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)  
 $O_2$  = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)  
 $X$  = perlakuan pembelajaran *PowerPoint*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* yaitu dilakukan dengan cara *pretest* pada pertemuan pertama dan selanjutnya *posttest* pada akhir pertemuan berikutnya berupa soal pilihan ganda. Data yang dianalisa dalam penelitian ini merupakan data hasil penelitian yang bersumber dari *pretest* dan *posttest* hasil penelitian evaluasi belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media program *Microsoft PowerPoint*.

Adapun nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas yang diajar dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran TITL kelas X

Kelompok	Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	80	100
Terendah	20	70
Rata-Rata	60,45	84,55

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar pada mata pelajaran TITL kelas eksperimen pada tes pertama *pretest* nilai tertinggi adalah 80, nilai terendah 20, dan rata-rata adalah 60,45. Tes akhir *posttest* nilai tertinggi 100, nilai terendah 70 dan rata-rata 84,55. Jadi dibandingkan rata-rata kedua pertemuan ternyata hasil belajar kelas eksperimen *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kelas eksperimen *pretest*.

Sebagai bentuk perlakuan untuk melihat efektifitas dari penggunaan pembelajaran tersebut dimana perlakuan dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Dari hasil *pretest* pada pertemuan pertama di dapat nilai rata-rata 60,45 terlihat hasil belajar siswa belum ada peningkatan, dan dari hasil *posttest* pada pertemuan ketiga di dapat nilai rata-rata 84,55 terlihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil analisis data, pembelajaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint posttest* lebih efektif dari pada pembelajaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint pretest*, untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran TITL, hal ini dapat di lihat berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa  $t$ -hitung lebih besar dari  $t$ -tabel  $8,06 > 2,08$

Pada kelas eksperimen menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* bahwa dalam penyajian media tersebut sesuai dengan teori menurut Tejo Nurseto (2011) cara membuat media pembelajaran dengan PowerPoint yaitu:

- a. Gunakan background yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari background yang rumit, mengganggu dan penuh.
- b. Gunakan huruf yang konsisten, sederhana, dan jelas seperti arial, verdana, Tahoma dan trabucet , jangan gunakan huruf yang rumit dan bersambung.
- c. Visualisasikan pesan Anda, jangan gunakan tulisan kecuali terpaksa
- d. Maksimalkan fitur powerpoint seperti unsur gambar, video, animasi dan suara, tapi jangan berlebihan.
- e. Buatlah background atau template sendiri untuk meningkatkan daya tarik presentasi dan memperjelas pesan.
- f. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- g. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Tapi jangan terlalu banyak karena akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Gunakan warna kontras atau warna yang serasi h. Hindari kombinasi warna lebih dari 3 dalam satu slide
- h. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, seperti arial, Tahoma atau verdana hindari karakter atau jenis font dekoratif karena lebih sulit dibaca.
- i. Besar huruf minimal 24 untuk kalimat dan 40 untuk judul k. Maksimal 6 kalimat dan 25 kata dalam satu slide l. Gunakan kata-kata yang powerful

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas X dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media program *Microsoft PowerPoint* di dapat dari hasil tes belajar siswa yang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran media program *Microsoft PowerPoint* .

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan adanya efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media program Microsoft PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TITL kelas X. Keefektifan Pembelajaran media program Microsoft PowerPoint dapat dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa  $t$ -hitung lebih besar dari  $t$ -tabel  $8,06 > 2,08$ .

#### REFERENCES

- [1] J. Kuswanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak," *J. Ilm. Educ. Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 11–18, 2021, doi: 10.21107/educ.v8i1.10470.
- [2] Jum Dapi Okta, Y. Yunarti, J. Kuswanto, J. Eka Wijaya, and A. Qosim, "MEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI LECTORA INSPIRE MATA KULIAH PEMBELAJARAN MIKRO," *J. Ilm. BETRIK*, vol. 14, no. 02 AGUSTUS SE-Articles, pp. 298–304, Aug. 2023, doi: 10.36050/betrik.v14i02 AGUSTUS.78.
- [3] N. Kurnia, "Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *JTEP-Jurnal Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 451–461, 2018.
- [4] N. A. Sakiah and K. N. S. Effendi, "Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP," *JP3M (Jurnal Penelit. Pendidik. dan Pengajaran Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 39–48, 2021, doi: 10.37058/jp3m.v7i1.2623.
- [5] N. Suryani and L. Agung, *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI), 2012.
- [6] J. Kuswanto, "Modul Interaktif Mata Pelajaran Matematika Kelas VII," *J-PiMat J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 567–574, 2022.
- [7] K. S. Ramdani and A. Adesti, "PEMANFAATAN MODUL OLEH GURU DI SMP NEGERI SE-KECAMATAN RUNJUNG AGUNG KABUPATEN OKU SELATAN," *BaJET (Baturaja J. Educ. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 223–227, 2020.