



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 1141-1155

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon

Mochammad Hildad Ajiban^{1✉}

Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Surabaya

Email: mochammadhildad.20004@mhs.unesa.ac.id^{1✉}

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga kini semakin berkembang pesat menyebabkan para pendidik diharuskan dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, inovatif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah powerpoint interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas nilai siswa melalui penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif. Penelitian ini adalah kuantitatif menggunakan metode *pre-experimental* desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini adalah 32 siswa XI TKRO 2 di SMK Negeri 1 Jabon sebagai sekolah penggerak merdeka belajar. Pengumpulan data berupa tes tulis dengan model pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang diterapkan pada *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan dalam bentuk analisis deskriptif-kuantitatif meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *normality gain score*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan media powerpoint interaktif memberikan dampak peningkatan nilai siswa atau normality gain score dalam kategori kurang efektif sebesar 54%.

Kata Kunci : *Efektivitas, Merdeka Belajar, Media Interaktif, Powerpoint*

Abstract

The rapid development of science and technology to date has necessitated educators to create and develop effective, innovative, and efficient learning media to achieve the planned learning objectives. One of the evolving learning media today is interactive PowerPoint. The purpose of this research is to determine the effectiveness of student scores through the application of interactive PowerPoint learning media. This study is quantitative, using a pre-experimental one-group pretest-posttest design method. The research sample consists of 32 students from XI TKRO 2 at SMK Negeri 1 Jabon, which is a school implementing independent learning movements. Data collection involves a written test with 25 multiple-choice questions applied in both the pretest and posttest. Data analysis is conducted in the form of descriptive-quantitative analysis, including a normality test, a homogeneity test, a paired sample t-test, and a normality gain score test. The results indicate that the application of interactive PowerPoint media has a positive impact on improving student scores, with a normality gain score falling into the category of less effective at 54%.

Keyword: *Effectiveness, Freedom to Learn, Interactive Media, Powerpoint*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memicu percepatan globalisasi, meningkatkan persaingan keterampilan di tingkat lokal, regional, bahkan global. Fenomena ini khususnya terasa di ASEAN, di mana kebijakan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) semakin memperketat persaingan untuk memperoleh keterampilan (Kadarisman, 2017). MEA membantu memfasilitasi distribusi angkatan kerja di kawasan Asia Tenggara, menciptakan lingkungan di mana individu harus bersaing untuk mengembangkan dan mempertahankan keterampilan mereka. Dengan demikian, kebijakan ini tidak hanya menciptakan tantangan di tingkat lokal tetapi juga mengharuskan individu bersiap menghadapi persaingan di pasar kerja regional dan global yang semakin dinamis (Widianti, 2022).

Sebagai negara yang dihormati di Asia Tenggara, Indonesia membutuhkan pendekatan untuk menangani ketetapan tersebut. Salah satu usahanya adalah meningkatkan kualitas *human resources* melalui jalur pendidikan; proses pendidikan sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memungkinkan orang untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat meningkatkan diri mereka sendiri (Malisi, 2017). Oleh karena itu, pendidikan harus dirancang dengan baik untuk menghasilkan individu yang berkualitas, inovatif, kreatif, mandiri, dan mampu bersaing (Baro'ah *et al.*, 2023).

Namun, pendidikan di Indonesia tampaknya masih terkendala beberapa masalah. Misalnya, sekolah belum mampu memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal

(Panjaitan *et al.*, 2022). Dalam konteks pendidikan, terlihat bahwa pemanfaatan dan pengembangan teknologi komunikasi dan informasi, seperti penggunaan media berbantuan komputer, masih terbilang kurang. Dampak dari keterbatasan ini juga terasa pada rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia (Saputri and Mudinillah, 2022).

Berdasarkan data yang dihimpun UNESCO pada Indeks Pembangunan Pendidikan (EFA/EDI Development Index) tahun 2012 yang dimuat dalam Global Monitoring Report for All 2015, Indonesia menempati peringkat ke-68 dari 113 negara dan masih berada pada tingkat rata-rata EDI (UNESCO, 2015). IDE adalah indeks perkembangan pendidikan untuk semua, dan dibuat dengan menilai empat indikator, salah satunya adalah kualitas pendidikan (Sihombing *et al.*, 2022). Posisi Indonesia tersebut menunjukkan bahwa mutu pendidikan di negara ini masih terpaut jauh dibandingkan dengan negara-negara maju seperti Inggris dan Jepang yang berada di puncak daftar. Mengingat Indonesia masih berada pada tingkat tengah, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan memainkan peran dalam pembangunan sumber daya manusia secara kompleks. Oleh sebab itu, pengembangan berbagai bidang ilmu pengetahuan sangat penting karena pendidikan yang baik dapat meningkatkan tingkat kecerdasan bangsa (Amini *et al.*, 2023). Pendidikan merupakan elemen krusial dalam pembangunan nasional, yang memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi negara (Nur, 2022). Tak hanya itu, pendidikan juga dianggap sebagai investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, di mana peningkatan kemampuan dan keahlian dipandang sebagai faktor pendukung dalam usaha manusia mengarungi kehidupan (Akin, Riawana and Muwaffiqah, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu institusi formal pendidikan di Indonesia yang masih beroperasi (Arie Wibowo Khurniawan, S.Si., 2015). Tujuan SMK adalah untuk mempersiapkan siswanya menjadi profesional dalam bidang tertentu dengan pengetahuan, kemampuan, dan keahlian yang sesuai dengan pekerjaan mereka (Kaaba *et al.*, 2023). Pendidikan kejuruan adalah jenjang pendidikan menengah yang diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 yang berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu (Presiden Republik Indonesia, 1990). Selain itu, sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa, khususnya untuk bekerja dalam kompetensi tertentu (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan, dan mutu pendidikan dapat diukur melalui prestasi siswa selama kegiatan belajar (Akin, Riawana and Muwaffiqah, 2023).

Kegiatan yang memberikan makna bagi pembelajaran sangat penting karena hasil belajar dapat berdampak pada kehidupan peserta didik, baik sekarang maupun di masa depan (Tasu'ah, Priono Leksono and Danu R, 2022). Efektivitas proses belajar mengajar mencapai tujuan adalah komponen penting (Kustati and Sepriyanti, 2023). Kesuksesan pendidikan tidak tergantung pada kualitas proses pembelajaran. Dalam hal ini, pergeseran zaman yang melibatkan penerapan teknologi dalam media ajar menuntut guru untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut (Brilianti *et al.*, 2023).

Ada banyak faktor internal dan eksternal yang dapat memengaruhi pengalaman belajar siswa. Faktor internal mencakup pandangan hidup, sikap, kebiasaan, pengalaman, dan perasaan senang atau tidak senang siswa (Tyng *et al.*, 2017). Di sisi lain, faktor eksternal, seperti indra siswa, terutama indra pendengaran dan penglihatan, juga memainkan peran penting dalam memicu respons siswa terhadap pembelajaran. Mereka memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Sari and Ginting, 2023). Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang memengaruhi proses pembelajaran oleh elemen eksternal. Media pembelajaran memungkinkan siswa menangkap dan memanipulasi situasi, peristiwa, atau kejadian tertentu. Ini termasuk memberikan kesempatan belajar yang seragam, menjamin bahwa pengajaran dilakukan dalam lingkungan yang berbasis pengetahuan, dan memperbesar dan memperjelas hal-hal yang mungkin terlalu kecil untuk dilihat (Mellisa and Yanda, 2019).

Dalam konteks ini, media pembelajaran bukan hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mengakses informasi, mengamati, dan mengembangkan proses pembelajaran secara holistic (Tafonao, 2018).

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi timbal balik yang terjadi antara guru, siswa, dan bahan ajarannya. Media pembelajaran memegang peran krusial dalam menentukan hasil pembelajaran. Dikembangkan sesuai kurikulum dan kebutuhan siswa, media tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mendukung siswa mencapai tujuan pendidikan dengan efektif. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi bagian integral dari strategi pembelajaran yang berhasil untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan relevan. Media pembelajaran interaktif seperti media PowerPoint interaktif adalah salah satu media ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Dewi and Korompis, 2023).

Powerpoint, produk perangkat lunak Microsoft, mendukung pembelajaran dengan menyediakan platform untuk menyusun presentasi yang efektif, mudah, dan profesional

(Jamilah, 2019). PowerPoint interaktif dapat membuat siswa tertarik dan membuat mereka aktif, percaya diri, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan tampilan visual yang menarik, media ini dapat mendorong siswa untuk belajar lebih banyak dan mendorong mereka untuk mempelajari lebih banyak tentang materi (Rosyiddin *et al.*, 2023). Dalam berbagai penyajian media Powerpoint, peneliti tertarik dengan penggunaan media Powerpoint interaktif yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis yang dikemas semenarik mungkin.

Berdasarkan penelitian oleh Nur Febrian (Syah *et al.*, 2023), menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada pemahaman materi pemeliharaan sasis dan pemindah tenaga kendaraan ringan siswa kelas XII TMPO SMKN 5 Surabaya. Ini ditunjukkan oleh perbandingan nilai hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media PowerPoint, yang sebesar 34,98, dan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media PowerPoint, yang sebesar 71,58. Menurut penelitian ini, siswa dapat meningkatkan hasil belajar individu mereka dengan menggunakan berbagai peluang belajar, seperti materi PowerPoint interaktif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suparto (Suparto, 2022), ditemukan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan video dan animasi berbasis PowerPoint terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Simkomdig kelas X TKJ di SMKS Nurul Huda Situbondo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat koefisien regresi variabel X sebesar 0,496, yang berarti setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan video dan animasi berbasis PowerPoint (X) akan menyebabkan peningkatan minat belajar (Y) sebesar 0,496.

Dari beberapa pemaparan di atas, media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Berkaitan dengan itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar di Kelas Merdeka Belajar Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Jabon".

METODE PENELITIAN

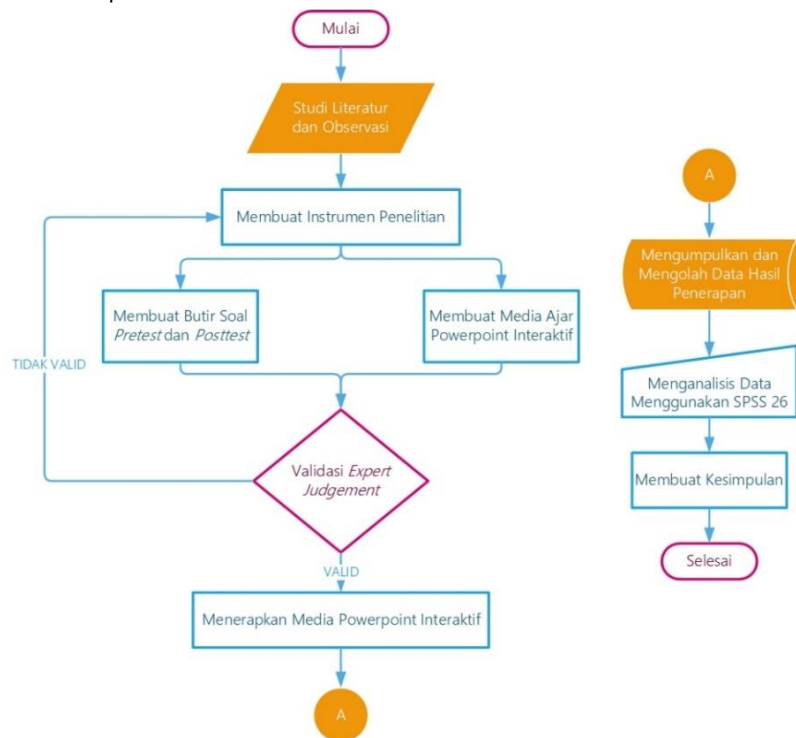
Rancangan Penelitian

Tabel 1. Visualisasi desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>O</i>	<i>X</i>	<i>O</i>
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada data angka dengan instrumen atau alat

ukur tertentu. Sebelum melakukan penelitian, metode kuantitatif ini biasanya diawali dengan hipotesis (Fraenkel, Jack R., Wallen, 2022). Hasil penelitian kualitatif adalah berupa laporan naratif yang begitu kaya dan komprehensif sehingga dapat memahami realitas sosial yang dialami para partisipan (Creswell, 2009). Bentuk penelitian kuantitatif disini berupa penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen biasa diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu hal yang dikenakan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan (Campbell and Stanley, 1963). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Desain dari *Pre-Experimental Design* adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu jenis desain yang biasanya dipakai pada eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen sebagai sampelnya (Creswell, 2009). Visualisasi dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.



Gambar 1. Rancangan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan saat peneliti menjalankan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Universitas Negeri Surabaya tanggal 4 september – 30 november tahun 2023 di SMK Negeri 1 Jabon (Jl. Raya Pangreh, Pangreh, Kec. Jabon, Kab. Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur) kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) 2 dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Rancangan penelitian ini digambarkan pada gambar 1.

Teknik Pengambilan Sampel

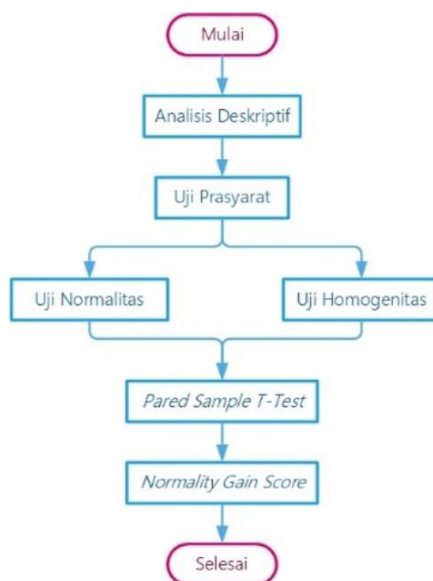
Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *probability sampling (random sample)*. Teknik pengambilan *sample random* adalah suatu metode di mana setiap elemen dalam populasi memiliki peluang yang setara untuk dipilih sebagai bagian dari sampel

(Fraenkel, Jack R., Wallen, 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan diperlukan dalam suatu penelitian atau studi (Campbell and Stanley, 1963). [27], Pengumpulan data dilakukan melalui uji tes tertulis, yang merupakan serangkaian stimulus yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban sebagai dasar untuk menentukan skor *pretest* dan *posttest*. Kedua tes tersebut terdiri dari 25 butir soal berbentuk pilihan ganda.

Teknik Analisis Data



Gambar 2. Teknik analisis data

Dalam pelaksanaan penelitian dilakukan penyamaan karakteristik dari subyek dengan melakukan pengujian kepada masing – masing peserta didik dalam setiap kelas, hal ini dilakukan untuk menjaga homogenitas subjek penelitian (Ary *et al.*, 2009). Proses pengujian normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Jika data memenuhi kriteria dengan nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka dapat dianggap bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jika demikian, Anda dapat melanjutkan dengan uji *paired sample t-test* dan *normality gain score*.

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar

Skor Interval	Kategori
$85 \leq HBS \leq 100$	Sangat Tinggi
$65 \leq HBS < 85$	Tinggi
$55 \leq HBS < 65$	Cukup Tinggi
$35 \leq HBS < 55$	Rendah
$HBS < 35$	Sangat Rendah

(Wahab, Junaedi and Azhar, 2021)

Berikut adalah rumus *normality gain score*:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ ideal - Skor\ pretest}$$

(Yensy, 2020)

Tabel 3 merupakan pembagian persentase untuk mengambil keputusan kategori tafsiran *normality gain score*:

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40,00	Tidak Efektif
40,00 – 55,99	Kurang Efektif
56,00 – 75,00	Cukup Efektif
> 75,00	Efektif

(Yensy, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang telah direncanakan, maka peneliti mendapatkan data hasil penerapan dan dilakukan langkah analisis untuk mendapatkan kesimpulan yang komprehensif. Berikut adalah hasil dan pembahasan yang disajikan dengan teknik gabungan.

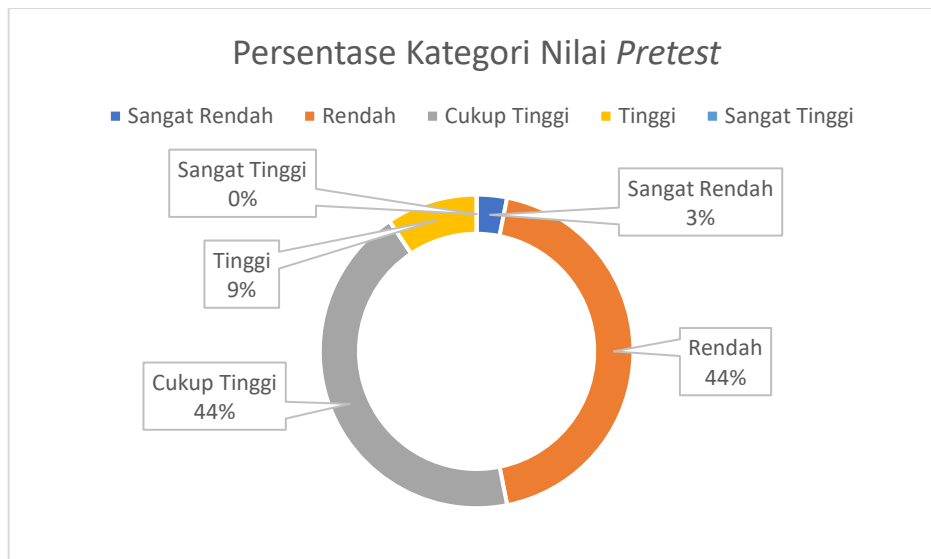
Hasil

Persebaran Kategori Nilai Kelas Eksperimen XI TKRO 2

Tabel 4. Kategori nilai *pretest* dan *posttest*

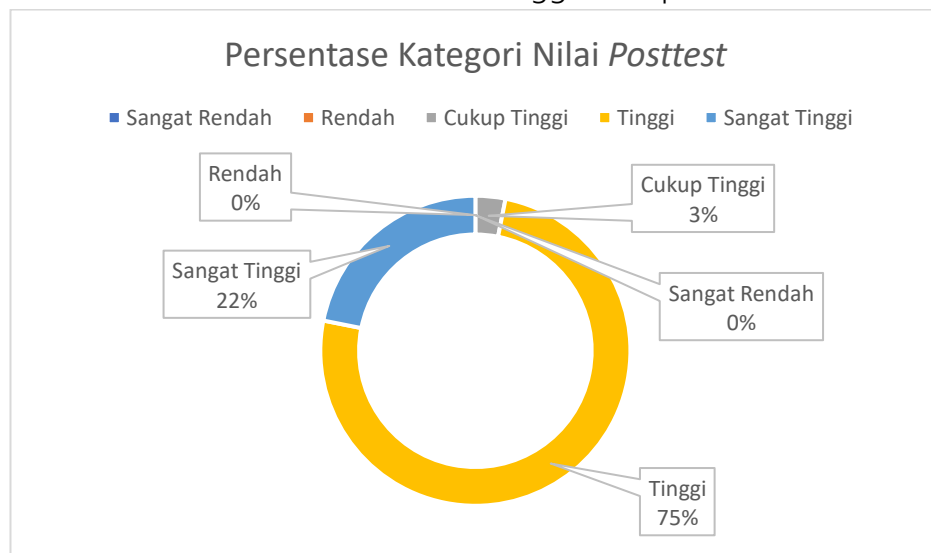
Nilai Kelas Eksperimen	Rata - rata	Kategori Nilai
<i>Pretest</i>	55,88	Cukup Tinggi
<i>Posttest</i>	80,13	Tinggi

Berdasarkan tabel 4, didapatkan bahwa terdapat perbedaan kategori nilai yang didapatkan pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen XI TKRO 2. Dari hasil rata – rata didapatkan kategori nilai cukup tinggi pada *pretest* dan kategori nilai tinggi pada *posttest*. Walaupun berbeda satu tingkatan saja, tetapi perbedaan ini sangat mencerminkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen XI TKRO 2.



Gambar 3. Persebaran persentase nilai *pretest* berdasarkan kategori nilai

Dari diagram yang disajikan gambar 3, menunjukkan bahwa terdapat 2 kategori nilai yang memiliki persentase yang sama yaitu "Rendah" dan "Cukup Tinggi" sebesar 44%. Dilain kategori yaitu "Tinggi" memiliki persentase sebesar 9% dan "Sangat rendah sebesar 3%. Tingginya nilai rata – rata dengan kategori "Cukup Tinggi" merupakan hasil nilai yang sangat bagus untuk pemahaman awal sebelum siswa diberikan perlakuan yang direncanakan. Dapat dikatakan bahwa siswa XI TKRO 2 memiliki abilitas tinggi walaupun belum diberikan perlakuan.



Gambar 4. Persebaran persentase nilai *posttest* berdasarkan kategori nilai

Berdasarkan gambar 4, didapatkan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan pada kategori "Tinggi". Jika dibandingkan dengan gambar 3, kategori "Tinggi" pada gambar 4 mengalami peningkatan sebesar 66%. Pada bagian kategori nilai "Sangat Rendah" mengalami penurunan yang sangat baik hingga 0% dan penurunan yang signifikan pada kategori "Cukup Tinggi" dibandingkan gambar 3 dengan selisih sebesar 41%. Pada lain kategori nilai yaitu "Sangat Tinggi" mengisi persentase terbesar ke-2 sebesar 22% dengan jumlah 7 siswa dari 32 siswa XI TKRO 2.

Tabel 5. *Tests of Normality*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	<i>Statistic</i>	df	Sig.	<i>Statistic</i>	df	Sig.
Pretest	.112	32	.200	.975	32	.645
Posttest	.162	32	.033	.944	32	.099

Data dari tabel 5 menunjukkan hasil tes normalitas menggunakan SPSS 26 dengan ketentuan normalitas didasarkan pada nilai signifikansi pemodelan Shapiro-wilk. Pemodelan Shapiro-Wilk digunakan karena sampel yang diuji kurang dari 100. Hasil didapatkan bahwa persebaran nilai pada *pretest* mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,645. Persebaran data pretest dalam status normal dikarenakan $0,645 > 0,05$. Pada nilai *posttest* didapatkan persebaran data dalam status normal, hal ini dikarenakan $0,99 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* lolos dalam uji normalitas dengan status persebaran data normal.

Tabel 6. *Test of Homogeneity of Variance*

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	2.745	1	62	.103

Pada gambar 6 didapatkan hasil dari tes homogenitas, keputusan data homogen berdasarkan pada nilai signifikansi *Based on Mean* harus $> 0,05$. Data signifikansi *Based on Mean* pada tabel 6 dinyatakan data berstatus homogen dikarenakan $0,103 > 0,05$.

Paired Sample T-Test

Tabel 7. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pretest</i>	54.88	32	9.758	1.725
	<i>Posttest</i>	80.13	32	6.927	1.225

Berdasarkan tabel 7, didapatkan bahwa 32 siswa di kelas XI TKRO 2 mengalami peningkatan yang signifikan pada rata – rata hasil belajar sebesar sebesar 25,25. Hal ini dapat dikatakan siswa kelas XI TKRO 2 mengalami peningkatan motivasi, dimana proses pembelajaran menjadi menyenangkan yang dapat membuat siswa memahami materi sehingga membuat siswa dapat menjawab tes butir soal dengan hasil yang bagus.

Tabel 8. *Paired Samples Test*

Paired Differences									
					95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.250	11.057	1.955	-29.236	-21.264	-12.918	31	.000

Berdasarkan pada tabel 8, disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya media pembelajaran powerpoint interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kelas XI TKRO 2. Hal ini dilihat pada nilai signifikansi (2-tailed) pada tabel 8 sebesar 0,000 yang dimana jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Normality Gain Score

Tabel 9. *Descriptive normality gain score test*

Kelas		Statistic	Std. Error
Eksperimen	Mean	54.0160	3.35464
	Median	53.5714	
	Std. Deviation	18.976692	
	Minimum	.00	
	Maximum	81.82	
	Range	81.82	
	Skewness	-0.895	.414

Dilihat pada tabel 9, didapatkan nilai rata – rata (*mean*) peningkatan hasil belajar sebesar 54,0160 atau 54%. Berdasarkan kategori tafsiran *normality gain* pada tabel 3, hasil mean 54% dalam kaetgori kurang efektif.

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil signifikansi pada tabel 8 didapatkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif memiliki pengaruh pada hasil belajar kelas XI TKRO 2. Namun, dilihat pada hasil tabel 9 didapatkan bahwa penerapan media powerpoint interaktif dalam status kurang efektif. Hal ini dikarenakan jumlah pertemuan yang hanya 2 pertemuan

untuk menuntaskan pembelajaran sesuai yang direncanakan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hardivizon dan Anrial bahwa durasi pembelajaran dan jumlah pertemuan yang sangat pendek memberikan dampak pada proses pembelajaran menjadi tidak efisien dan tidak mencapai target (Hardivizon and Anrial, 2016).

Dari hal tersebut peningkatan hasil belajar yang rendah, khususnya seperti hasil tabel 9 yaitu nilai efektivitas atau peningkatan hasil belajar siswa XI TKRO 2 dalam kategori kurang efektif dikarenakan siswa terlalu cepat untuk di evaluasi *posttest* sehingga proses pembelajaran yang seharusnya perlu waktu untuk penguatan, tetapi dilakukan proses evaluasi yang terlalu cepat.

SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian kegiatan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI TKRO 2 SMK Negeri 1 Jabon, disimpulkan bahwa penerapan media powerpoint interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan penerapan media powerpoint interaktif kurang efektif digunakan dalam 2 pertemuan (pertemuan pendek) dengan nilai persentase efektivitas sebesar 54%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akin, M. A., Riawana, P. and Muwaffiqah, N. (2023) "Model Pengembangan Strategi Manajemen Terhadap Peningkatan Manajemen Mutu Pendidikan Di SDN 9 Baru- Baru Tanga," *SAMMAJIVA: Jurnal Penelitian Bisnis dan Manajemen*, 1(1), pp. 14–24. doi: <https://doi.org/10.47861/sammajiva.v1i1.115>.
- Amini, A. *et al.* (2023) "Pengaruh Ilmu Sosial terhadap Mutu Pendidikan Siswa," *Journal on Education*, 5(3), pp. 9197–9205. doi: 10.31004/joe.v5i3.1725.
- Arie Wibowo Khurniawan, S.Si., M. A. (2015) "SMK Dari Masa ke Masa," *Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, pp. 7–11.
- Ary, D. *et al.* (2009) *Introduction to Research in Education*. 8th Editio. Edited by D. Hays. WADSWORTH CENGAGE Learning.
- Baro'ah, S. *et al.* (2023) *Kurikulum Merdeka: Inovasi Kurikulum Di Indonesia*, Tahta Media Group. Available at: <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/39%0Ahttps://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/download/39/40>.
- Brilianti, N. L. *et al.* (2023) "AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Implementasi Program Sekolah Pencetak Wirausaha (SPW) Dalam Mengembangkan Minat Berwirausaha

- Siswa Di SMKN 1 Majalaya," *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 6(2), pp. 340–352. doi: 10.31943/afkarjournal.v6i2.558..Implementation.
- Campbell, D. T. and Stanley, J. C. (1963) *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Edited by N. Gage. London: Handbook of Research on Teaching.
- Creswell, J. W. (2009) *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edit, *Muqarnas*. Third Edit. doi: 10.1163/22118993-90000268.
- Dewi, K. R. and Korompis, F. L. S. (2023) "Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X Smk Negeri 1 Busungbiu," *Journal of Learning and Technology*, 2(1), pp. 26–32. doi: 10.33830/jlt.v2i1.5842.
- Fraenkel, Jack R., Wallen, N. E. (2022) *How to Design and Evaluate Research in Education Eleventh Edition, McGraw-Hill Higher Education*.
- Hardivizon, H. and Anrial, A. (2016) "Tinjauan Terhadap Upaya STAIN Curup Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Al-Qur'an Mahasiswa," *FOKUS Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan*, 1(1), p. 67. doi: 10.29240/jf.v1i1.65.
- 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), pp. 141–154. doi: 10.14421/almahara.2019.051-08.
- Kaaba, S. *et al.* (2023) "Evaluasi Praktek Kerja Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Se Kota Gorontalo," *NNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), pp. 6447–6455. doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1127>.
- Kadarisman, M. (2017) "Tantangan Perguruan Tinggi Dalam Era Persaingan Global," *Sociae Polites*, pp. 3–20. doi: 10.33541/sp.v1i1.459.
- Kustati, M. and Sepriyanti, N. (2023) "Discovery / Inquiry Learning Dalam Pembelajaran PAI," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2). doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1528>.
- Malisi, A. S. (2017) "Tantangan dan Peluang Pendidikan Islam di Era Mea," *Transformatif*, 1(1), p. 1. doi: 10.23971/tf.v1i1.656.
- Mellisa, M. and 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), pp. 379–386. doi: 10.22219/jpbi.v5i3.9993.
- Nur, A. (2022) "Kapitalisme Pendidikan dan Reinventing Paradigma Pendidikan Indonesia," *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 3(1), pp. 69–84. doi: 10.55623/au.v3i1.94.
- Panjaitan, M. *et al.* (2022) "Persepsi Mahasiswa Program Studi Ekonomi Pembangunan

- Universitas Trilogi Terhadap Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)," *Islamic Banking: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Perbankan Syariah*, 7(2), pp. 351–362. doi: 10.36908/isbank.v7i2.394.
- Presiden Republik Indonesia (1990) *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah, Indonesia Government.*
- Presiden Republik Indonesia (2003) *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Indonesia Government.* Available at: bisnis ritel - ekonomi.
- Rosyiddin, A. A. Z. *et al.* (2023) "The Effect of Interactive PowerPoint Media Design on Student Learning Interests," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), pp. 12–23.
- Saputri, F. and Mudinillah, A. (2022) "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Di Sd 03 Koto Pulai," *Jurnal Teknodik*, 26, pp. 183–198. doi: 10.32550/teknodik.vi.876.
- Sari, N. A. and Ginting, M. T. H. (2023) "Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Kelas VII SMP Negeri 3 Palangka Raya," *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), pp. 141–152.
- Sihombing, P. R. *et al.* (2022) "Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas dan Indeks Pembangunan Ketenagakerjaan di Indonesia di Masa Pandemi 2020," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), pp. 52–60. doi: 10.55606/khatulistiwa.v2i3.384.
- Suparto, A. A. (2022) "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Video Dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X Tkj Smk Nurul Huda Kapongan," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 11(1), pp. 388–401. doi: <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v11i1.1882>.
- Syah, M. N. F. *et al.* (2023) "Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan," *Journal of Mechanical Engineering Learning*, 12(1), pp. 1–10. Available at: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>.
- Tafonao, T. (2018) "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), p. 103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Tasu'ah, Priono Leksono, I. and Danu R, R. (2022) "Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Storytelling Versus Metode Pembelajaran Sq3r Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), pp. 1349–1358. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13933>.

- Tyng, C. M. *et al.* (2017) "The influences of emotion on learning and memory," *Frontiers in Psychology*, 8(AUG). doi: 10.3389/fpsyg.2017.01454.
- UNESCO (2015) *EFA Global Monitoring Report 2015*.
- Wahab, A., Junaedi, J. and Azhar, M. (2021) "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1039–1045. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.
- Widianti, F. D. (2022) "Dampak Globalisasi Di Negara Indonesia," *Jurnal Inovasi Sektor Publik*, 2(1), pp. 73–95. Available at: <http://jurnal.uwp.ac.id/fisip/index.php/jisp/article/view/122/50>.
- Yensy, N. A. (2020) "Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19)," *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 05(02), pp. 65–74. Available at: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>.