

The Utilization Of Powerpoint-Based Learning Media On Students' Learning Interest In Nformatics Subject Of Class X DKV 3 At SMK Negeri 1 Of South Bengkulu

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas X Dkv 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan

Lorna Fitri Sani ¹, Lina Tri Astuti Br Sembiring ², Hermawansya ³

^{1,2,3}Computer education Study Programme, Faculty of Teacher Training And Education, Dehasen University Bengkulu

Email: ¹ lornafitrisani@gmail.com

How to Cite :

Sani, F. L. (2024). The Utilization Of Powerpoint-Based learning Media On Students' Learning Interest In Nformatics Subject Of Class X Dkv 3 At SMK Begeri 1 Of South Bengkulu. Jurnal Komputer Indonesia, 3(1). Doi:

ARTICLE HISTORY

Received [20 Mei 2024]

Revised [24 Juni 2024]

Accepted [28 Juni 2024]

KEYWORDS

Learning media, Powerpoint, Students' Learning Interest.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan jenis penis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa kuesioner, observasi, dan dokumntasi, subjek dari penelitian ini adalah 34 siswa kelas X DKV 3 SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan pada mata pelajaran Informatika. Adapun hasil penelitian ini berdasarkan hasil kuesioner, observasi dan dokumntasi yang dilakukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* memiliki dampak positif dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika pada siswa kelas X. Guru yang mampu menggunakan media ini mampu mengelola kelas dengan lebih baik dan memperhatikan siswa yang tidak fokus saat menyaksikan video pembelajaran. Hasil dari angket respon minat belajar siswa yaitu pada indikator perasaan senang 68%. Indikator ketertarikan 64%, indikator perhatian siswa 81%, dan indikator keterlibatan/partisipasi siswa 63%. Disimpulkan bahwa hasil dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada materi dampak sosial informatika dapat dikategorikan baik karena dapat menumbuhkan minat belajar dan semangat bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to determine the utilization of *powerpoint*-based learning media on students' learning interest in Informatics subject in class X DKV 3 SMK Negeri 1 of South Bengkulu. The method used in this research is a qualitative research method with a type of descriptive research with a qualitative approach. Data collection techniques in the form of questionnaires, observation, and documentation, the subjects of this study were 34 students of class X DKV 3 SMK Negeri 1 of South Bengkulu in Informatics subject. The results of this study based on the results of questionnaires, observations and documentation conducted that the utilization of *powerpoint*-based learning media has a positive impact in

learning Informatics subject in class X students. Teachers who are able to use this media are able to manage the class better and pay attention to students who are not focused when watching learning videos. The results of the student learning interest response questionnaire are on the indicator of feelings of pleasure 68%. Interest indicator is 64%, student attention indicator is 81%, and student involvement/participation indicator is 63%. It is concluded that the results of the use of powerpoint-based learning media on the material of the social impact of informatics can be categorized as good because it can foster interest in learning and enthusiasm for students in following the learning process.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari perkembangan zaman karena pendidikan dipersiapkan untuk merencanakan perubahan zaman (Setyorini et al., 2021). Untuk mempersiapkan individu yang dapat menghadapi dan beradaptasi dengan perubahan zaman, maka sangat diperlukan pendidikan yang dapat mengikuti dan menyesuaikan diri dengan segala perubahan zaman yang terjadi. Seiring dengan perkembangan zaman tak lepas dari berbagai pengaruh terhadap berbagai kehidupan, demikian juga terhadap dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan perlu merancang kurikulum, metode pembelajaran, dan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan perubahan zaman. Dunia pendidikan harus terus berusaha untuk selalu relevan dengan perkembangan zaman, sehingga mampu menciptakan generasi yang siap membantu merancang perubahan zaman secara positif terhadap dunia yang terus mengalami perkembangan ini (Erlistiana et al., 2022). Kenyataannya saat ini banyak orang yang sudah terpengaruh hal-hal negatif dari adanya kemajuan teknologi tersebut, terutama berdampak pada akhlak dan moralnya. Seperti contohnya kenakalan anak-anak, remaja, bahkan dewasa akibat dari game, youtube dan lain sebagainya. Sehubungan dengan hal tersebut kita sebagai pendidik atau sebagai orang tua harus ekstra dalam menjaga anak terutama akhlaknya, Karena akhlak sangat penting diterapkan pada anak, pengaruh besar akhlak itu tergantung penerapan orang tua di rumah dan guru di sekolah.

Selain itu juga dapat mengganggu perkembangan anak-anak, menciptakan ketergantungan, mencakup fitur internet, perubahan sistem nilai dan norma (Munti & Syaifuddin, 2020). Siswa yang mengalami kejenuhan dapat menunjukkan perilaku seperti bolos sekolah, kecemasan saat menghadapi ujian, mencontek, kurang minat terhadap materi, kesulitan untuk memahami materi, merasa tidak nyaman di sekolah, kesulitan dalam berkonsentrasi di kelas, berkeinginan untuk pindah kelas lain, cemas terhadap materi yang sulit, jenuh terhadap adanya penambahan pelajaran, panik menghadapi tugas yang banyak dan sulit, kurang adanya kepercayaan diri, yang akhirnya dapat memberikan dampak negatif pada minat belajar yang rendah dan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Nurmalasari 2011 : 6). Solusi untuk mengatasi faktor-faktor penghambat dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dengan cara meningkatkan kelengkapan sarana prasarana yang mendukung dalam penggunaan teknologi (Sakiah & Effendi, 2021). Selain itu juga dengan mengadakan tentang pelatihan penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru, dan diharapkan guru tersebut dapat menerapkan hasil pelatihan tersebut dalam proses pembelajaran di kelas secara nyata (Mukaromah, 2020). Dalam era kemajuan teknologi ini juga ditekankan mengenai pentingnya untuk dapat mencapai keberhasilan pendidikan dengan memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan, sehingga diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih baik dan dapat mengikuti perkembangan zaman (Setyorini et al., 2021). Dengan begitu diperlukannya sumber daya manusia yang terampil dalam menggunakan teknologi untuk bisa memberdayakan individu lain dalam penggunaan teknologi demi menghadapi perkembangan zaman yang terus terjadi (Ambarwati et al., 2022) Media merupakan sebuah alat pembelajaran yang

12 | Lorna Fitri Sani, Lina Tri Astuti Br Sembiring, Hermawansya ; The Utilization Of Powerpoint-Based...

perlu diperhatikan oleh setiap guru ketika ingin melakukan proses belajar mengajar, karena jika dalam sebuah pembelajaran tidak ada pengembangan dalam penggunaan media maka proses belajar mengajar akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, bahkan siswa cenderung malas mengikuti pembelajaran. Jika hal itu terjadi sudah bisa dipastikan kegagalan proses belajar mengajar telah gagal. Menghadapi era digital 4.0 seorang guru harus benar-benar mampu menggunakan berbagai macam multimedia dalam pembelajaran, guru tidak diperkenankan hanya menggunakan lembar kerja siswa saja ketika mengajar. Berkaitan dengan media pembelajaran tentu banyak jenisnya yang dapat digunakan, seperti media visual, audio, audio visual, salah satu media yang mudah dan simple untuk digunakan adalah powerpoint. Media ini dapat dimanfaatkan setiap pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga pikiran, perasaan, observasi, pendengaran peserta didik dapat terangsang guna lebih serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Powerpoint dapat dimodifikasi oleh pengguna untuk lebih menarik bagi audiens baik dari aspek tampilan, warna, maupun suaranya. Program microsoft powerpoint ini dapat dijadikan media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang ada dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan seperti animasi, audio, video, gambar-gambar, maupun hyperlink, tampilan pembelajaran menjadi lebih bervariasi. microsoft powerpoint dilengkapi dengan animasi yang tidak hanya berlaku pada teks saja tetapi juga pada gambar, garis, video, film, dan sebagainya.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), mengatakan bahwa media yang dicapai secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan variabel. Keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sangat diperlukan oleh pendidik dan calon pendidik di era milenial ini. Keterampilan tersebut akan membantu pendidik dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, keterampilan membuat media pembelajaran juga membimbing pendidik untuk semakin kritis dan kreatif dalam memilih, membuat menyalakan, dan hadir untuk memberikan tuntunan praktis dan sistematis kepada pendidik, calon pendidik, dan masyarakat umum dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran secara efektif. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengajar dalam menyampaikan materi agar pesan lebih mudah dipahami dan dipahami oleh siswa sehingga siswa mampu memahami materi yang diberikan dengan baik.

Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk, jenis dan teknik pemakaiannya. Menurut Rudy Bretz (1971), Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya diantaranya sebagai berikut :

- 1) Media Auditif Media pembelajaran yang hanya mengandalkan kemampuan suara (audio) dalam kegunaannya, seperti radio. Media ini tidak cocok lagi bagi peserta didik yang memiliki kelainan pada pendengaran (tuli).
- 2) Media Visual Media pembelajaran yang hanya mengandalkan indra pengelihatan, seperti gambar diam (film bingkai, film rangkai, foto, gambar, atau lukisan), media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak, seperti film bisu dan film kartun.

- 3) Media Audio Visual Media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan gambar. Media ini mampu menyampaikan pesan dengan baik, baik secara visual maupun audio.

Pengertian Microsoft PowerPoint

Menurut Rusman (2015:301) mengemukakan bahwa powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus agar mampu menyajikan program multimedia dengan sangat menarik, mudah dalam pembuatannya, mudah dalam pengoperasiannya dan relatif murah. Sedangkan powerpoint interaktif merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga dapat menyajikan feedback yang telah terprogram. Powerpoint dapat menampilkan objek teks, grafik, video, suara dan objek terkait lainnya dalam satu halaman individual yang diartikan sebagai slide. Program dalam powerpoint mempunyai banyak jenis animasi yang dapat menarik peserta didik baik objek dalam slide baik objek grafis. Terdapat banyak fitur dalam media powerpoint yang menambah nilai estetika. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tertarik terlebih dahulu ketika tampilan powerpoint ditampilkan sehingga memungkinkan untuk lebih memperhatikan apa yang diarahkan oleh guru (Erlina 2009:2). Beragam fitur media powerpoint yang dapat dipilih seperti grafik, gambar, teks, model transisi suara ketika berpindah dari slide satu ke slide selanjutnya, mengatur warna, dan lain-lain. Media Powerpoint merupakan persembahan slide yang disusun secara interaktif dan dalam bentuk menu sehingga dapat menyajikan feedback yang telah terprogram. Powerpoint semakin maju dengan dilengkapi berbagai fitur objek, grafik, video, suara dan lainnya. Beberapa halaman individu yang dikenal dengan slide. Slide dapat menghubungkan slide sebelumnya dengan slide berikutnya. Aplikasi lain atau jaringan ke internet disebut dengan hyperlink. Hyperlink yang terdapat dalam satu program akan memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Dengan powerpoint interaktif dapat membantu guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat siswa aktif untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu kondisi individu menempatkan pada objek yang diikuti dengan keinginan untuk memahami, menguasai, menekuni, dan menyakinnkan (Rahmat, 2018;161). Menurut Safari dalam (Seftiani, Lesmono, and Harimkuti 2020) indikator minat belajar ada empat, yaitu :

1. Perasaan senang, ditandai dengan siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenangi tanpa ada rasa terpaksa.
2. Ketertarikan siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian siswa, meliputi konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan penegrtian.
4. Keterlibatan atau patisipasi siswa, siswa merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan tertentu.

Minat belajar yang tinggi dapat menepatkan prilakunya agar tercapai menerima hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi, pada kebenarannya tidak seluruh peserta didik mempunyai minat belajar yang besar yang di tunjukan mulai dari perilaku dan akhlakunya peserta didik yang condong bertahan saat proses pembelajaran dan mengidikasikan minat belajar siswa yang kurang (Resky, 2021). Dari penjelasan berikut dapat disimpulkan minat belajar adalah keadaan seseorang yang merasakan ketertarikan pada suatu hal yang diperlukan dalam menuntut ilmu disekolah untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Analisis data sebagai upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, dokumentasi, kuesioner dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman analisis tersebut perlu dilanjutkan dengan mencari makna Noeng Muhadjir (1998:104). Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Reduksi Data Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan, dan pembuangan yang tidak perlu data sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan.
2. Penyajian Data Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dijelaskan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Data yang disajikan harus sederhana, jelas agar mudah dibaca.
3. Kesimpulan Menarik Setelah data disajikan sesuai dengan jenis data, kemudian langkah selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan awal, sehingga dapat memutuskan apakah kesimpulan akan ditambah atau dikurangi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam mencari dan mengumpulkan informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Hasil pengumpulan data terhadap informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, serta diskusi yang terfokuskan terhadap masalah yang diteliti pada penelitian ini didapatkan oleh peneliti melalui sebagai berikut.

Kuesioner (Angket)

Angket diberikan kepada siswa setelah kegiatan proses pembelajaran selesai. Dimana angket tersebut bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan respon siswa yang berjumlah 34 orang terhadap minat pada mata pelajaran Informatika. Adapun respon atau jawaban siswa dari setiap pernyataan yang diajukan peneliti dalam angket sebagai berikut :

Tabel 1 Respon Siswa Setiap Pertanyaan

Butir pernyataan indikator perasaan senang	Jumlah skor	Presentase
P1	127	93%
P2	110	81%
P3	70	51%
P4	67	49%
P5	102	75%
P6	99	73%
P7	75	55%
Jumlah nilai dari indikator 1	650	68%
Indikator Ketertarikan Siswa		
P8	104	76%
P9	64	47%
P10	100	74%
P11	101	74%
P12	66	48%
Jumlah nilai dari indikator 2	435	64%
Indikator perhatian siswa		

P13	111	82%
P14	115	85%
P15	103	76%
Jumlah nilai dari indikator 3	329	81%
Indikator keterlibatan partisipasi siswa		
P16	103	76%
P17	84	62%
P18	65	48%
P19	93	68%
P20	83	61%
Jumlah nilai dari indikator 4	428	63%

Observasi

Pada lembar observasi siswa peneliti mengamati analisis data keaktifan siswa yang merupakan gambaran dari keaktifan 4 kelompok yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil dari data 4 kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi

Variabel	Indikator	Ya	Tidak
Kegiatan Motorik	1. Mendengarkan guru menjelaskan materi, bertanya pada guru, dan menjawab pertanyaan dari guru :		
	a) Mendengarkan dengan tenang penjelasan dari guru dan tidak melakukan aktivitas lain	√	
	b) Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang di pelajari	√	
	c) Mampu memberikan jawaban dengan tepat sesuai pertanyaan dari guru		X
	2. Mengamati dan melakukan percobaan praktik :		
	a) Mengamati percobaan dengan sesuai petunjuk kegiatan	√	
	b) Aktif dalam melakukan percobaan praktik	√	
	3. Menggunakan alat dengan tepat :		
	a) Menggunakan alat sesuai prosedur	√	
	b) Menggunakan alat sesuai kebutuhan		X
	4. Melakukan diskusi dan bekerjasama dalam kelompok :		
	a) aktif berdiskusi dalam kelompok	√	
	b) Mampu bekerjasama dengan baik dalam kegiatan kelompok	√	
c) Saling membantu dalam menyelesaikan tugas praktik dalam kegiatan kelompok	√		

Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto-foto kegiatan yang diambil tepatnya pada mata pelajaran Informatika dengan materi dampak sosial Informatika selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat hasil penelitian bahwa penelitian ini benar-benar sudah dilakukan sehingga data yang diperoleh benar adanya. Selain melalui observasi dan angket, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi dengan menampilkan foto kegiatan proses pembelajaran. Hasil dokumentasi telah dilampirkan oleh peneliti.

Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 5 April – Mei 2024 pada siswa kelas X DKV 3 di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan, dengan pokok pembahasan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint. Peneliti melakukan penelitian tepatnya di SMK Negeri 1 Bengkulu Selatan yang berlokasi Jl. Jenderal Ahmad Yani, Ibul, Kota Manna. Berdasarkan angket yang dilakukan peneliti pada angket minat belajar siswa yang terdiri dari 20 item pernyataan, Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada kuesioner yang telah peneliti berikan kepada siswa terhadap pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint maka diperoleh hasil respon siswa yang mana kuesioner tersebut memiliki 4 alternatif yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1) yang peneliti diskripsikan sebagai berikut : Perasaan senang yang artinya siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenangi tanpa ada rasa terpaksa, dari pernyataan ini dapat dilihat pada tabel bahwa nilai persentasenya 68%. Ketertarikan siswa yang artinya siswa cenderung merasa tertarik pada kegiatan yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, dari pernyataan ini dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai persentasenya 64%. Perhatian siswa yang artinya meliputi konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengdisampingkan yang lain dari pada itu, dari pernyataan ini dapat dilihat pada tabel bahwa nilai persentasenya 81%. Keterlibatan/Partisipasi siswa yang artinya seseorang akan tertarik akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan objek tersebut. dari pernyataan ini dapat dilihat pada tabel bahwa nilai persentasenya 63%. Berdasarkan pembahasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa jawaban dari hasil responden siswa dengan indikator ketertarikan dengan presentase 81%. Sehingga dapat dilihat dari persentase bahwa siswa menyatakan tertarik dengan penggunaan aplikasi powerpoint sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang biasanya menerapkan metode ceramah menggunakan buku kini memanfaatkan media pembelajaran, berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang diimplementasikan oleh peneliti dapat diketahui bahwa siswa merasa tertarik, senang dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode yang berbeda dari biasanya.

Lockmono dalam Wasti (2013) menyatakan bahwa minat belajar dapat diartikan kecenderungan untuk ketertarikan atau dorongan memperhatikan suatu aktivitas dalam bidang-bidang tertentu. Pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran informatika berjalan dengan baik dan lancar, dimana sebagian besar siswa memperhatikan media pembelajaran dengan antusias, adapun siswa yang terlihat kurang ramah dapat diatasi dengan pengembalian fokus siswa dengan cara memberika pertanyaan yang merujuk pada video yang dilihat siswa, dengan demikian siswa akan lebih fokus memperhatikan pelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengamati siswa yang memperhatikan materi yang sedang dipelajari dan mengamati keaktifan siswa saat bermain, Berdasarkan hasil lembar observasi yang diamati oleh pengamat mengenai keaktifan siswa dalam bermain maupun perhatian siswa saat proses pembelajaran,

yang meliputi aspek empat, ke 4 aspek tersebut memiliki nilai 70% dan 80% yang dimana bisa dikatakan siswa sudah baik mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis powerpoint terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika (dampak sosial informatika) di kelas X DKV 3 SMK 1 Bengkulu Selatan dapat terstruktur dengan baik, Dilihat dari hasil lembar observasi keaktifan siswa ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok, memberikan perhatian ketika sedang menjelaskan materi dan melakukan tanya jawab saat proses pelajaran, keaktifan siswa menjadi lebih baik dan adanya partisipasi dengan lembar observasi keaktifan siswa dari 10 elemen dari 4 indikator penilaian yang telah diisi oleh pengamat dengan hasil 2 bagian kelompok 1 dan 3 hasil yang didapat yaitu 8 elemen indikator bernilai 80% 2 elemen indikator bernilai 20%, sedangkan kelompok 2 dan 4 hasil yang didapat 7 elemen indikator bernilai 70% 3 elemen indikator bernilai 30%. Dilihat dari hasil pembahasan kuesioner siswa bahwa siswa senang belajar Informatika menggunakan media powerpoint dengan skor nilai 127 dan presentase 93% yang dapat dikatakan bahwa siswa senang belajar dengan menggunakan media powerpoint dan dapat menumbuhkan minat belajar atau semangat bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka saran dari peneliti yaitu:

1. Guru Guru perlu mengontrol siswa yang belum sepenuhnya memahami materi agar tidak tertinggal dengan siswa yang lain dan pada pelajaran praktik yang seharusnya dilakukan praktik tidak hanya menjelaskan materinya saja sehingga keaktifan belajar siswa saat proses pembelajaran berjalan dengan baik.
2. Siswa Kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi siswa seperti dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara optimal, maka kegiatan ini dapat dipelajari oleh siswa.
3. Peneliti Peneliti agar dapat mengembangkan penelitian ini. Selanjutnya juga dapat dengan meneliti media atau model pembelajaran lain untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa atau dengan metode dan strategi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- ASTUTIK, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series, 4(2)*, 80–86.
- Cahyani, P. I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018*. 131.
- Chusniyah, I., Dewi, N. R., & Pamelasari, S. D. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *USEJ - Unnes Science Education Journal, 5(2)*, 1242–1252.
- Dianti, Y. (2017). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11)*, 951–952., 5–

24.

- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Elpira, N., & Ghufiron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Farhaini, Nurul, et al. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Hakimah, E. N. (2016). Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek “POO” Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 1(1), 13–21.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Husna, N. (2022). *Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Program Tahfidz Al-Qur’an di Mas Darul Ihsan Aceh Besar*. 1–99.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. W. (n.d.). Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 90 39 32. 32–40.
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi Smk Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 813.
- Kommarudin. (1999). Metodologi Penelitian. *Journal Article*, 1–24.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mcgill, T., & Bax, S. (2005). Learning IT: Where Do Lecturers Fit? *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 1(3), 36–46.
- Monika, N., Verendsyah, M., Perikaes, Y., Apriyanti, I., & Alesandro, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 15178–15184.
- Muhammad Jamaluddin Amir. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 Skripsi*. July, 1–23.
- Mustakim, A., Huda, U. N., Mustakim, A., & Ahid, M. (2023). *Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Fiqih Romdloni Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang penting bagi semua orang, karena*. 02, 102–119.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nafisah, W. (2021a). *Artikel Pensitasi_IPA014_Upload*.
- Nafisah, W. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*, 9(1), 1–14.
- Nur Halim, Devy Habibi Muhammad, & Mohammad Arifin. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Terhadap Perkembangan Teknologi Di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 44–54.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book

- untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 49–53.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543.
- Radinal, W. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia di Yayasan Baitul Jannah Bandar Lampung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 66.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(3), 149–159.
- Santi, M., Danial, A., Hamdan, A., & Karwati, L. (2019). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Budidaya Ikan lele. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 4(1), 17–22.
- Sari, S. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa Di Mts Sabilul Muttaqien Desa Sukaraja Nuban Lampung Timur. *Repository.Metrouniv.Ac.Id*, 12.
- Selviani, D. (2022). Konsep Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Pada Materi Pokok Lingkaran. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 465–468.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64.
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Sofyan, A., Febriyani, S., & Yuliyana. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 40–48.
- Sopia, N. (2022). Matematika Menggunakan Media Interaktif. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 169–178.
- Sugianti, I. (2012). *Penggunaan Media Power Point dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Cirebon*. 58440951.
- Sugiarto, T. (2019). *Universitas Pendidikan Indonesia I repository.upi.edu I Perpustakaan.upi.edu* 1. 1–20.
- Syanayah, N., Susiawati, I., & Iswandi, I. (2023). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2023. ... : *Journal Of Social Science ...*, 3, 8204–8215.
- Umar. (2014). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 133.
- Wijaya, N. (2023). Strategi Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Desa. *Jurnal Wahana Bina Pemerintahan*, 10(1), 42–56.