

Pengaruh Aplikasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Raren Batuah

Application of The Influence of The Power Point Application on Learning Outcomes of Class X TKJ Students at SMK Negeri 1 Raren Batuah

Muhammad Akbar¹, Hendri², Muhammad Jailani^{3*}

Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya¹, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Palangkaraya², Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya³

danishjayum006@gmail.com

Abstract. *The objectives of this study were to: (1) determine the effect of the power point application on the learning outcomes of class X TKJ students on the subject of PC assembly at SMKN 1 Raren Batuah (2) find out the differences in student learning outcomes in class X TKJ SMKN 1 Raren Batuah between pre -test with Post-test.*

The population of this research is all students of class X TKJ (computer and network engineering) SMKN 1 Raren Batuah, Raren Batuah sub-district, East Barito Regency, Central Kalimantan province. A total of 30 students. The sample of this study was the entire population of class X TKJ SMKN 1 Raren Batuah students who received different treatments in a certain period.

The results showed that: (1) the use of power point applications, affected the learning outcomes of students of class X TKJ experienced an increase in the ability to answer multiple choice questions (2), the learning outcomes of students of class X TKJ who did not use power point applications (pre- test) got an average of 69.07 < compared to the use of the power point application, the average learning outcomes of X TKJ students in the PC assembly subject at SMKN 1 Raren Batuah was 76.63. Broadly speaking, it can be stated that there is a positive influence on student learning outcomes during the use of the power point application

Keywords: *Applications, Power Point, Learning Results*

Abstrak. . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : (1) mengetahui adanya pengaruh aplikasi power point hasil belajar peserta didik kelas X TKJ pada mata pembelajaran perakitan pc di SMKN 1 Raren Batuah (2) mengeraahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKN 1 Raren Batuah antara pre-test dengan Post-tes.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ (teknik komputer dan jaringan) SMKN 1 Raren Batuah kecamatan Raren Batuah, Kabupaten Barito Timur Provinsi Kalimantan Tengah. Yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian ini adalah seluruh populasi siswa kelas X TKJ SMKN 1 Raren Batuah yang mendapat perlakuan yang berbeda dalam priode tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan aplikasi power point, berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X TKJ mengalami peningkatan dalam kemampuan dalam menjawab soal pilihan ganda (2), hasil belajar peserta didik X TKJ yang tidak menggunakan aplikasi power point (pre-test) mendapat rata 69,07 < dibanding dengan adanya penggunaan aplikasi power point rata-rata hasil belajar peserta didik X TKJ pada mata pembelajaran Perakitan PC SMKN 1 Raren Batuah adalah 76,63. Secara garis besar dapat dinyatakan adanya pengeruh positif terhadap hasil belajar peserta didik selama adanya penggunaan aplikasi power point.

Kata Kunci: Aplikasi, Power Point, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha pembinaan kepribadian dan kemajuan manusia baik jasmani maupun rohani untuk meningkatkan harkat martabat manusia (Pasaribu, 2018). Maka dari itu sebuah bangsa akan

lebih terhormat jika mutu pendidikan di negara tersebut maju, begitu juga kebalikannya bangsa akan terhina jika mutu pendidikan rendah. Hasil pendidikan dikatakan berkualitas apabila dapat meningkatkan kemampuan manusia untuk berinteraksi dan menyiapkan manusia produktif. Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia dalam pembukaan undang-undang dasar negara republic Indonesia tahun 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang di wujudkan melalui pendidikan. Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan. Menurut no dua tentang sistem pendidikan nasional : SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Dengan adanya SMK di harapkan lulusan mempunyai keahlian yang di butuhkan oleh industry (Hidayati, *et al.*, 2023., Indriaturrahmi, 2016., & Edi, *et al.*, 2017). Untuk memenuhi tujuan tersebut dalam proses pembelajaran SMK banyak memberikan kegiatan praktik dalam proses pembelajaran sehari-hari

Proses pembelajaran di sekolah tentunya mempunyai suatu tujuan yaitu semua peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan setiap sekolah wajib memiliki standar penilaian untuk mengetahui sejauh mana.

Proses pembelajaran berhasil. Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah menggunakan acuan standar isi (SI) dan standar Kompetensi lulusan (SKL) (Hamriah, 2013., & Magdalena, *et al.*, 2023), dimana sekolah di beri kewenangan penuh untuk menyusun rencana pendidikan dengan mengacu pada acuan yang di tetapkan (SI dan SKL). Mata pembelajaran menggunakan aplikasi power point di terapkan nilai ketuntasan 70, akan tersebut di peroleh dari kompleksitas, daya dukung, dan komputer yang ada.

Guru sebagai ujung tombak dari penyelenggaraan pendidikan di tuntutan untuk mempunyai kualitas dan kreatifitas dalam memberikan pembelajaran bagi peserta didik. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat di pengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam merencanakan, memiliki dan menggunakan metode pembelajaran. Dalam pembelajaran guru di tuntutan untuk kreatif mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang siswa memperoleh pengalaman belajarnya. Berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, bahan, metode, media serta penilaian pembelajaran merupakan bahan garapan guru yang di gunakan dalam interaksi antara guru dan peserta didik.

Hasil Belajar Siswa menurut Nana adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah kebulatan pola tingkah laku. Perilaku atau tingkah laku mengandung pengertian yang luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya, hal ini dapat diidentifikasi, bahkan dapat diukur dari penampilan (*Behavioral Perfomance*). Penampilan ini dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan sesuatu, atau melakukan sesuatu kegiatan atau perbuatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar biasanya dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan setelah kompetensi mata pelajaran sudah disampaikan.

Menggunakan power point adalah sebuah mata pembelajaran yang diajarkan di sekolah menengah kejuruan (SMK) bidang keahlian teknik komputer dan jaringan menggunakan power point untuk mempelajari jenis-jenis, penggunaan alat komputer setiap alat yang di gunakan dan yang di pelajari memerlukan suatu pengetahuan yang luas untuk memahami bagaimana penggunaannya terutama dalam komponen komputer di

jelaskan dalam suatu pembelajaran secara teori, kemudian di perdalam ketika praktikum di laboratorium atau lab komputer.

Seperti yang telah di jelaskan pada paragraf sebelumnya bahwa pembelajaran menggunakan Microsoft Power point merupakan sebuah software yang di buat dan di kembangkan oleh perusahaan microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang di selenggarakan oleh perusahaan, pemerintah pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang baik. Microsoft Power point merupakan suatu software yang menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah (Purwanti, *et al.*, 2020). Dengan fasilitas serta kemudahan penggunaannya yang di miliki software ini memungkinkan para guru di sekolah untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

Keunggulan microsoft power point adalah kemampuan dalam pengolahan teks, warna dan gambar serta animasi serta yang dapat diolah sendiri sesuai kreatifitas pengguna (Damitri, 2020). Dengan keunggulan tersebut dalam menyampaikan materi tentang perakitan pc dalam bentuk slide dapat menarik dan merangsang minat siswa dalam belajar selain itu, Microsoft Power Point dalam pembelajaran perakitan PC adalah memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang di jelaskan oleh guru, maka seharusnya dalam penyampaian materi di pilih media pembelajaran yang benar-benar tepat agar semua pesan yang ingin di sampaikan guru dapat di terima total oleh semua siswa. media yang terdapat di SMK Negeri 1 Raren Batuah untuk menyampaikan materi diantaranya papan tulis dan projector, namun media yang sering di gunakan adalah media papan tulis, karena keterasediaan variasi materi media terbatas.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pelajaran yang di harapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capai, alasan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih di pahami oleh para siswa dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode belajar lebih bervariasi, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMK Negeri 1 Raren Batuah jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, hasil belajar siswa sangat lah rendah hal tersebut dapat di buktikan dengan berbagi fakta, sebagai berikut: aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar rendah dan cenderung sebagai penerima saja, siswa kelihatan tidak semangat, hal ini di tunjukan ada beberapa siswa yang mengantuk, terkadang siswa pidah-pidah tempat, mengobrol satu sama lain yang materinya diluar pelajaran, dan kurang memperhatikan materi yang di sampaikan guru, kemandirian siswa dalam usaha menguasai materi pun masih rendah, hal ini terlihat pada saat guru memberi soal tentang materi berikutnya yang belum di sampikan ,hampir tidak ada yang biasa menjawab, proses kegiatan belajar-mengajar masih sederhana dengan di dominasi kegiatan seperti mencatat dari papan tulis,ceramah, kemudian pemberian tugas.

Berdasarkan Observasi yang di lakukan di SMK Negeri 1 dusun tengah dalam proses pembelajaran, antara lain : siswa kurang aktif dalam pembelajaran; apabila guru mengajukan pertanyaan, siswa cenderung tidak memberikan tanggapan; ketika guru memberikan kesempatan bertanya tentang materi pembelajaran,

pada umumnya siswa tidak memanfaatkan, siswa hanya mau menjawab pertanyaan guru bila di tunjuk, itu pun tidak semua siswa berani menjawab.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan Kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Korelasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember sampai bulan Januari tahun 2022 di SMK Negeri 1 Raren Batuah, Kecamatan Raren Batuah, Kabupaten Barito Timur. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Dusun Tengah. Kelas X A dan B Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan tes soal berdasarkan dari buku paket acuan pembelajaran siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Dusun Tengah. Proses analisis data dapat di lihat dari teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu

1. Uji Hipotesis

Penguji hipotesis penelitian ini menggunakan uji paired T- Tes. T-tes merupakan pengolahan data untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel.

Pengambilan keputusan dari hipotesis yang akan di terima adanya perlu melakukan pengitungan normalitas dan pre-tes dan pos-tes sebagai persyaratan awal Rumus uji T hanya dapat dilakukan jika data berdistribusi normal, namun uji hipotesis tetap dapat dilakukan jika data tidak linier maupun berdistribusi normal, yaitu dengan uji non prametrik Wilcoxon maka tetap dapat menyimpulkan pengambilan keputusan terhadap hipotesis yang akan di terima dan di tolak.

a. Hipotesis

H1 : Menunjukkan adanya pengaruh aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Raren Batuah.

b. Ketentuan

Menurut Sugiono (Nurhasanah, 2021) ketentuan hipotesis di terima maupun di tolak adalah sebagai berikut:

a. $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

b. $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima

2. Uji persyaratan Analisis

Data tes soal untuk mengukur hasil belajar siswa yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji-T jika persyaratan sudah di penuhi yaitu dengan uji normalitas.

Uji normalitas adalah untuk mengetahui data berdistribusi normal maupun linear terhadap suatu variabel. Untuk mengetahui data hasil pengukuran berdistribusi normal, maka uji normalitas perlu dilakukan atau di jalankan. Pada penelitian ini, uji normalitas diolah menggunakan sebuah aplikasi yang bernama SPSS Versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Raren Batuah , populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ semester 1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pembelajaran produktif (perakitan PC).

Berdasarkan ulasan diatas hasil penelitian analisis data yang telah didapatkan peneliti, selain membandingkan nilai sig, dengan probabilitas 0.05, untuk mendapatkan keputusan akan hipotesis yang di peroleh, dari tabel output t-test dapat dibandingkan juga antara nilai t hitung dengan t tabel, adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. jika nilai t tabel > t tabel, maka H0 di tolak dan H1 diterima.
2. sebaliknya jika t hitung < t tabel, maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Berdasarkan tabel t-test diketahui t-hitung bernilai negatif yaitu 3,866 T hitung bernilai negatif di sebabkan nilai rata-rata hasil pre-tets lebih rendah dari pada hasil belajar post-test. Dalam kasus ini maka t hitung negatif bermagnna positif sehingga t hitung menjadi 3,866

Selanjutnya adalah mencari t tabel, berdasarkan df (degree of freedom) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dari data tersebut diketahui df sebesar 29 dan nilai $0.05/2$ sama dengan 0.025. nilai ini digunakan sebagai dasar acuan dalam mencari t tabel pada distribusi nilai t tabel statistic. Sehingga di temukan nilai t tabel sebesar 2.396

Dengan demikian maka diketahui t hitung $3,866 > t$ tabel 2,396 sehingga analisis ini dapat memperkuat hipotesis bahwasanya H0 di tolak dan H1 di terima,yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Raren Batuah pada mata pembelajaran produktif (perakitan PC)

Setelah mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa, untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pembelajaran Produktif (perakitan PC) di SMKN 1 Raren Batuah adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pre Test & Post Test

		Statistic	Std. Error	
pre-test	Mean	69.07	1.217	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.58	
		Upper Bound	71.56	
	5% Trimmed Mean	68.78		
	Median	70.00		
	Variance	44.409		
	Std. Deviation	6.664		
	Minimum	60		
	Maximum	85		
	Range	25		
	Interquartile Range	10		
	Skewness	.421	.427	
	Kurtosis	-.355	.833	
	post-test	Mean	76.63	1.350
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	73.87	
		Upper Bound	79.39	
5% Trimmed Mean		76.80		
Median		75.00		
Variance		54.654		
Std. Deviation		7.393		
Minimum		60		
Maximum		90		
Range		30		
Interquartile Range		15		
Skewness		-.225	.427	
Kurtosis		-.565	.833	

Dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa rata-rata pre-test $69,07 < post$ -test $76,63$ disertai dengan nilai minimum pre-test sebesar $60,0 - 85,0 < post$ -test sebesar $60,0 - 90,0$. berdasarkan rata-rata tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaa aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa sangat berpengaruh meningkatkan rata-rata hasil belajar sebesar 7,59 dengan demikian maka dapat dipastikan bahwa H1 di terima dan H0 ditolak dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pembelajaran

produktif (perakitan PC) sebesar 7,59 Dari preode pre-test ke post-test, di ikuti dengan di ketahuinya t hitung $69,07 > t$ tabel 2,396

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Raren Batuah dengan populasi subjek penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas X TKJ yang terpilih sebagai sampel, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi power poin terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pembelajaran produktif (perakitan PC) SMKN 1 Raren Batuah.

1. Hasil data yang di dapatkan menunjukkan adanya pengaruh positif dalam penggunaan aplikasi power point terhadap hasil belajar siswa kelas TKJ pada mata pembelajaran produktif (perakitan PC) di SMKN 1 Raren Batuah dengan di ketahuinya t hitung $69,07 > t$ tabel 2,396 Dari uji hipotesis, dengan didasarkan df sebesar 29 pada acuan 0.05 atau tingkat kepercayaan sebenar 95%

2. Hasil belajar siswa selama preode pre-test sebelum diadakannya treatment atau perlakuan dalam penggunaan aplikasi power point terhadap hasil pembelajaran mendapat rata-rata hasil belajar sebesar 69,07 Sedangkan pada periode post-test rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 76,63. hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif pada rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa setelah adanya penggunaan aplikasi power point pada mata pembelajaran produktif (perakitan PC) sebesar 7,59

DAFTAR PUSTAKA

- Pasaribu, T. B. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Negeri di Kelurahan Kapuk Kecamatan Cengkareng. *JEBI : Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia*, **9**(2), 27-44. <https://doi.org/10.36310/jebi.v9i2.64> .
- Hidayati, A., Barr, F, D., Sigit, K, N. (2021). Kesesuaian Kompetensi Lulusan SMK dengan Kebutuhan Dunia Usaha dan Industri. *Ekuitas : Jurnal Pendidikan Ekonomi*. **9**(2) 284-292 <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i2.39508>
- Indriaturrahmi & Sudiyatno. (2016). Peran dunia usaha dan dunia industri dalam penyelenggaraan SMK berbasis kearifan lokal di kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. **6**(2) 162-172. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v6i2.6277>
- Edi, S., Suharno., Widiastuti, I. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (PRAKERIN) Siswa SMK Program Keahlian Teknik Pemesinan di Wilayah Surakarta. *JIPTEK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*. **10**(1) 22-30 <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>
- Daryanto. (2010). Media pemebelajaran. Yogyakarta: penerbit Gava Media.
- Rusyan Tabrani. (1994). Manajemen Kependidikan. Bandung: Media Pustaka.
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., Melinda, S, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education* **3**(2) 157-166 <http://dx.doi.org/10.21043/jobee.v3i2.8446>

- Hamriah, H. (2013). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Implementasinya pada Madrasah Aliyah Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Diskursus Islam*, **1**(3), 329-365. <https://doi.org/10.24252/jdi.v1i3.6635>
- Magdalena, I., Sawitri, D., Putri, B, N, A., Rahmawati, S. (2023). Evaluasi Program dan Penilaian Hasil Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Di Sekolah Dasar. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, **1**(4), 157-168. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.304>
- Damitri, D, E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* **6**(2) 1-7.