



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas X Di SMA N 2 Medan

¹Fais Irawan , ²Rejosu Vanhot Sianturi , ³Adelia Marta Lubis , ⁴Excaudia Siringoringo ,
⁵Revita Yuni .

1,2,3,4,5)Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

faisirawan80@gmail.com¹, rejesusianturi@gmail.com², adeliamarta170906@gmail.com³,
excaudiaringo@gmail.com⁴ , revitayuni25@gmail.com⁵

INFORMASI ARTIKEL

Keyword:

*Media
Pembelajaran,
Powerpoint,
Keaktifan Belajar,
Teknologi
Pendidikan, Kelas X,
Siswa SMA*

©2025 Ariel Fais Irawan, dkk. This is an open-access article under the This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap keaktifan belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode regresi linear sederhana untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media PowerPoint dan tingkat keaktifan belajar siswa. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas X yang dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dan seluruh item dinyatakan layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui nilai t hitung 2,695 yang lebih tinggi dari t tabel 1,69726, serta nilai signifikansi 0,011 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai koefisien determinasi 0,195 menunjukkan bahwa 19,5% variasi keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media PowerPoint. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan lebih mudah dipahami, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Submitted: 01-06-2025. Revision: 03-12-2025. Approved: 15-12-2025. Published: 25-12-2025

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di tengah arus globalisasi. Salah satu komponen krusial

dalam proses pendidikan adalah keaktifan siswa dalam belajar, karena hal ini mencerminkan keterlibatan mereka secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran ([Karimah dkk, 2022](#)). Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa tingkat partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini terlihat dari minimnya keinginan siswa untuk mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, serta memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan kemajuan teknologi informasi, metode dalam dunia pendidikan turut mengalami perubahan. Media pembelajaran tradisional mulai tergantikan oleh media berbasis teknologi, seperti PowerPoint (PPT), yang mampu menyampaikan materi secara visual, interaktif, dan lebih menarik. Menurut ([Abdullah dkk, 2024](#)), penggunaan PowerPoint memudahkan pendengar dalam memahami materi karena adanya tampilan visual yang disajikan dalam setiap slide. Selain itu, pemanfaatan media visual dalam proses pembelajaran dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa serta mendukung penyampaian materi secara lebih efisien ([Hayes dkk, 2017](#)).

PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak buatan Microsoft yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran melalui penyusunan presentasi yang efisien, praktis, dan tampak profesional ([Febrian Syah dkk, 2023](#)). Mengacu pada artikel ([Sintia Dewi dkk, 2021](#)), Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang memudahkan dalam menyusun materi secara efisien dan efektif saat melakukan presentasi. Aplikasi ini juga memiliki antarmuka yang ramah pengguna, sehingga banyak dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi, proses pengajaran, hingga pembuatan animasi.

Teori belajar kognitivisme menekankan peran penting proses mental internal dalam pembelajaran, seperti persepsi, perhatian, dan ingatan. Selain itu, pendekatan konstruktivisme menyoroti pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, dan media interaktif seperti PPT dapat mendukung proses ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini dilandasi oleh kebutuhan untuk menilai sejauh mana efektivitas media pembelajaran berbasis PowerPoint dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. SMA Negeri 2 Medan dipilih sebagai lokasi studi karena dianggap representatif dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PPT dengan tingkat keaktifan belajar siswa kelas X. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi para siswa.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Sebagai sumber belajar, media dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan berbagai jenis media oleh guru dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik ([Titin & Kurnia, 2022](#)). Istilah media pembelajaran terdiri dari dua unsur, yakni "media" dan "pembelajaran". ([Titin & Kurnia, 2022](#)) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampai informasi, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara terarah dan terkendali.

Menurut ([Titin & Kurnia, 2022](#)), terdapat berbagai jenis media pembelajaran, seperti media audio, visual, audiovisual, hingga multimedia. Dalam hal ini, fokus utamanya adalah pada penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran. Multimedia dapat diartikan sebagai sistem yang mentransfer berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar, audio, video, angka, atau kata-kata yang kemudian diolah oleh komputer menjadi data digital, dengan melibatkan peran pengguna sebagai pengendali. Secara umum, multimedia dibagi menjadi tiga kategori,

yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear. Salah satu contoh media berbasis multimedia interaktif adalah penggunaan media PowerPoint interaktif.

b. Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint

Powerpoint merupakan media yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Media ini berupa slide interaktif yang berisi materi pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar. PowerPoint sendiri adalah program berbasis multimedia yang memiliki berbagai fitur menarik dan dirancang khusus untuk kebutuhan presentasi. Program ini memungkinkan pengolahan elemen-elemen seperti teks, warna, gambar, dan animasi, yang dapat disesuaikan dengan kreativitas penggunanya ([Titin & Kurnia, 2022](#)).

PowerPoint merupakan penggabungan berbagai elemen media dalam satu kesatuan yang mendukung pencapaian tujuan belajar. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat digunakan berulang, tampilannya menarik, dan menghemat tenaga serta waktu. Namun, kekurangannya termasuk kebutuhan akan perangkat khusus seperti proyektor dan komputer, memerlukan keterampilan dalam pembuatan slide, serta waktu persiapan yang relatif lama.

c. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar dipahami sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan positif dan menetap dalam diri seseorang, yang terjadi melalui pengalaman, latihan, dan interaksi ([Zarkasi & Taufik, 2019](#)). Sedangkan keaktifan belajar merujuk pada keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Ini mencerminkan sifat dasar manusia sebagai makhluk pembelajar yang memiliki rasa ingin tahu. Dengan demikian, keaktifan belajar merupakan bentuk partisipasi aktif individu dalam proses pembelajaran yang mendorong terciptanya perubahan positif melalui interaksi dengan sesama maupun dengan lingkungannya.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Keaktifan dapat diartikan sebagai semangat, ketekunan, dan usaha yang dilakukan dengan kesungguhan. Oleh karena itu, saat mengajar, guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa aktif baik secara fisik maupun mental. Dalam konteks pembelajaran matematika, keaktifan siswa ditunjukkan melalui kemampuannya untuk bertanya, mengutarakan pendapat, serta menyelesaikan berbagai permasalahan ([Setyono, 2016](#)).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif guna menilai keterkaitan antar variabel secara sistematis dan objektif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filosofi positivisme. Metode ini digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan instrumen penelitian. Data yang diperoleh berupa angka-angka, kemudian dianalisis menggunakan teknik kuantitatif atau statistik ([Adolph, 2016](#)). Data dianalisis dengan menggunakan metode regresi linear sederhana untuk mengetahui dan mengukur hubungan antara penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dan tingkat keaktifan belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 2 Medan, sejalan dengan pengertian populasi sebagai wilayah generalisasi yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti ([Adolph, 2016](#)). Dari populasi tersebut, sebanyak 32 siswa dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan responden. Pemilihan teknik ini mengacu pada pendapat ([Adolph, 2016](#)) yang

menyarankan bahwa apabila jumlah populasi kurang dari 100, maka sebaiknya seluruhnya digunakan sebagai sampel agar data yang diperoleh lebih representatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL Uji Validitas

Uji validitas merupakan proses untuk menilai sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur konsep yang dimaksud secara tepat. Validitas ditentukan dengan membandingkan nilai korelasi hasil perhitungan (r hitung) dengan nilai korelasi pada tabel (r tabel) berdasarkan tabel product moment.

Uji Validitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (Variabel Independen)

Nilai r tabel diperoleh dari tabel rho dengan derajat kebebasan (df) = $n - 2$ ($n = 32 - 2 = 30$), dan pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Berdasarkan hal tersebut, dari 10 pernyataan yang digunakan untuk menguji validitas variabel penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint, seluruh pernyataan menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel 0,361, sehingga dinyatakan valid.

Uji Validitas Keaktifan Belajar Siswa (Variabel Dependend)

Nilai r tabel diperoleh dari tabel rho dengan derajat kebebasan (df) = $n - 2$ ($n = 32 - 2 = 30$), dan pada tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,361. Berdasarkan hal tersebut, dari 10 pernyataan yang digunakan untuk menguji validitas variabel keaktifan belajar, seluruh pernyataan menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel 0,361, sehingga dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi konsistensi hasil yang diperoleh dari suatu instrumen. Sebuah kuesioner dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila respon yang diberikan oleh responden tetap konsisten saat pengukuran dilakukan berulang. Instrumen penelitian dianggap reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan lebih dari 0,6

Tabel 1.1 Hasil Uji Reliabilitas dari Variabel

Variabel	Cronbach's Alpha	Angka Acuan	Keterangan
Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint (X)	0,868	0,6	Reliabel
Keaktifan belajar (Y)	0,867	0,6	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil uji pada masing-masing variabel menunjukkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60. Oleh karena itu, variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint dan Keaktifan Belajar dinyatakan reliabel. Hal ini mengindikasikan bahwa kuesioner dalam penelitian ini dapat dipercaya dan konsisten, sehingga data yang diperoleh layak untuk digunakan dalam tahap analisis selanjutnya.

Uji Hipotesis

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana model regresi mampu menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen. Nilai R² berada dalam kisaran antara 0 hingga 1, di mana nilai yang mendekati 0 menunjukkan bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sangat kecil. Sebaliknya, semakin mendekati angka 1, semakin besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, yang berarti model regresi memiliki tingkat ketepatan yang tinggi dalam memprediksi perubahan pada variabel dependen.

Tabel 1.2 Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted	R Std.	Error of
			Square	the Estimate	
1	.441 ^a	.195	.168	4.61023	

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT

R pada tabel model summary regresi sederhana sesungguhnya adalah nilai koefisien regresi sederhana sebesar 0,441. Nilai r square sebesar 0,195, artinya sebanyak 19,5% Keaktifan Belajar dapat dijelaskan melalui variasi nilai variabel Media Pembelajaran Berbasis PPT. Sedangkan sisanya 80,5% dari variabel yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan salah satu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis hubungan linear antara satu variabel independen (x) dan satu variabel dependen (y). Teknik ini bermanfaat untuk memahami arah dan bentuk hubungan antara kedua variabel tersebut, sehingga dapat diketahui bagaimana perubahan pada variabel bebas, baik naik maupun turun, memengaruhi variabel terikat.

Tabel 1.3 Hasil Uji Regresi Sederhana

Model		Standardized				
		Unstandardized Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	24.621	5.764		4.271	.000
	Penggunaan Media	4.03	.150	.441	2.695	.011
	Pembelajaran Berbasis PPT					

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

Persamaan regresi

Pada kolom B diketahui Constant sebesar 24,621 dan Koefisien Regresi Media PPT 0,403 Jadi persamaan Regresi $Y = 24,621 + 0,403X$

Interpretasi Lanjutan

Jadi persamaan Regresi $Y = 24,621 + 0,403X$

Makna Persamaan Regresi

- Konstanta (a) sebesar 24,621, artinya bahwa ketika variabel Keaktifan Belajar adalah 0, maka rata-rata Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT adalah sebesar 24,621 persen
- Slope regresi sebesar 0,403, artinya jika terdapat kenaikan 1 persen pada Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT (X), maka akan meningkatkan prediksi Keaktifan Belajar (Y) sebesar 0,403. Koefisien regresi bernilai positif menunjukkan bahwa semakin tinggi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT, maka Keaktifan Belajar cenderung semakin meningkat.

Uji Signifikansi

Selanjutnya pada tabel Coefficients diketahui nilai t hitung sebesar 2,695 dengan perolehan t tabel pada $\alpha = 0,05$ dan $db = 30$ yakni sebesar 1.69726. Sehingga $t_{hitung} (2,695) > t_{tabel} (1,69726)$, maka H_0 ditolak.

Penarikan Kesimpulan

Nilai t hitung $(2,695) > t_{tabel} (1,69726)$, maka H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT terhadap Keaktifan Belajar. Hipotesis yang diajukan teruji kebenarannya.

Uji Signifikansi Parameter Individualis (Uji Statistik t)

Uji statistik t digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat secara individual. Dilakukan pengujian ini yaitu dengan melakukan perbandingan antara nilai t hitung dengan nilai t tabel yang kriterianya berdasarkan:

- Jika hasil dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- Jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang berarti variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Tabel 1.3 Hipotesis Statistik

Jenis Hipotesis	Hipotesis Penelitian Satu Arah – Arah Kanan (Positif)	Hipotesis Statistik
Asosiatif	$H_0: \text{Tidak ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint terhadap Keaktifan Belajar}$	$H_0: \beta \leq 0$
Regresi		$H_1: \beta > 0$
Sederhana	$H_1: \text{Terdapat pengaruh positif dan signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT terhadap Keaktifan Belajar}$	

Tabel 1.4 Hasil uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized		Standardized		
	B	Std. Error	Coefficients Beta	T	Sig.
1 (Constant)	24.621	5.764		4.271	.000
Penggunaan Media Berbasis PPT	Media.403	.150	.441	2.695	.011

a. Dependent Variable: Keaktifan Belajar

(db) = n-k-1 = 32-1-1 = 30. Maka nilai t tabel = 1.69726

Selanjutnya pada tabel Uji t diketahui nilai t hitung sebesar 2,695 dengan perolehan t tabel pada $\alpha = 0,05$ dan db = 30 yakni sebesar 1,67793. Sehingga t hitung (2,965) > t tabel (1,69726), maka H₀ ditolak.

Penarikan Kesimpulan

Nilai t hitung (2,695) > t tabel (1,69726), maka H₀ ditolak. Artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PPT terhadap Keaktifan Belajar. Hipotesis yang diajukan teruji kebenarannya.

Pembahasan

Dari hasil pengolahan data, diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 2,695 melebihi nilai t tabel sebesar 1,69726, yang mengindikasikan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint (PPT) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan Keaktifan Belajar Siswa kelas X di SMA Negeri 2 Medan. Penerapan prinsip-prinsip multimedia, seperti prinsip kontiguitas yang mengatur penyajian kata dan gambar secara berdekatan, prinsip modalitas yang memadukan penggunaan audio dan visual secara bersamaan, serta prinsip koherensi yang menghilangkan informasi yang kurang relevan, dalam pembuatan desain PPT dapat meningkatkan partisipasi aktif belajar siswa dengan mengoptimalkan proses kognitif mereka.

Pengaruh positif ini menunjukkan bahwa semakin sering dan efektif penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran, maka tingkat keaktifan siswa juga akan meningkat. PowerPoint dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan beragam melalui kombinasi gambar, video, animasi, serta teks yang tersusun rapi. Hal ini mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam bertanya, berdiskusi, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung temuan ini, menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian saat ini dengan studi-studi sebelumnya. (Ole dkk, 2023) megemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint yang mencakup video, gambar, animasi, teks, dan warna berada pada tingkat yang tinggi. Artinya, keaktifan belajar siswa seperti bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi menunjukkan bahwa mereka sangat aktif selama proses pembelajaran. Sementara itu, Penelitian (Anas, 2020) mengungkapkan bahwa penggunaan media PowerPoint secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran akuntansi. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual yang menarik dan terstruktur mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Penelitian dari (Budianti dkk, 2023) juga menunjukkan hasil yang sejalan, dimana penggunaan media Powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint (PPT) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual yang menarik, seperti melalui gambar, grafik, animasi, dan video. Penyampaian materi yang lebih bervariasi dan interaktif ini membantu siswa dalam memahami konsep pelajaran dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan konsentrasi dan minat mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, PowerPoint memudahkan guru dalam menyusun alur pembelajaran yang terstruktur dan dinamis, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan tidak membosankan. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga mendukung berbagai gaya belajar siswa, terutama bagi mereka yang lebih peka terhadap stimulus visual dan auditori, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, penelitian ini menyimpulkan adanya korelasi positif dan signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Keaktifan Belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Medan. Kesimpulan ini didukung oleh nilai t hitung (2,695) yang melampaui nilai t tabel (1,69726) pada tingkat signifikansi 0,011 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, koefisien determinasi sebesar 0,195 mengindikasikan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint mampu menjelaskan 19,5% variasi dalam Keaktifan Belajar Mahasiswa.

Persamaan regresi menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint berkontribusi pada peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 0,403. Ini mengimplikasikan bahwa semakin sering siswa menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint, semakin tinggi pula keaktifan belajar mereka. Koefisien korelasi sebesar 0,403 juga menegaskan adanya hubungan yang sedang antara variabel Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powepoint (X) dan Keaktifan Belajar Siswa (Y). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak signifikan Powerpoint terhadap keaktifan belajar. Oleh karena itu, pelatihan dan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran sangat penting untuk mengoptimalkan penggunaan media seperti PowerPoint dalam kegiatan belajar mengajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Dan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 7(2), 19–32.
- Adolph, R. (2016). *Metode*. 1–23.
- Anas, A. M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Di Smk Negeri 1 Pangkep*, 6 (1),132-145
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 1–7.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Karimah, N., Andiyaksa, R., Studi, P., Keguruan, F., & Jambi, U. (2022). Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 12972–12977.
- Ole, A. A., Laoh, Y., & Lasut, M. M. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Journal Education*, 06(01), 9015–9020.

- Setyono, I. D. (2016). Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari keaktifan belajar siswa. *Natural, Knpmp I*, 1–9.
- Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v2i1.10451>
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 169–188. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>