

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWERPOINT*
PADA MATA PELAJARAN DASAR PERANCANGAN TEKNIK MESIN KELAS X TPM SMK
NEGERI 1 BUKITINGGI**

***EFFECTIVENESS OF THE USE OF MICROSOFT POWERPOINT LEARNING MEDIA IN
BASIC SUBJECTS OF MECHANICAL ENGINEERING DESIGN CLASS X TPM SMK
NEGERI 1 BUKITINGGI***

RidhatulArif⁽¹⁾, Nelvi Erizon⁽²⁾, Yolli Fernanda⁽³⁾

(1), (2), (3)Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang
Kampus Air Tawar, Padang 25131, Indonesia

ridhatularif@gmail.com

nelvi_erizon@yahoo.co.id

Yollifernanda@yahoo.com

Abstrak

Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin seringkali disebut sukar dari siswanya dikarenakan membuat bosan serta sukar dipahami akibat penjelasan materinya yang kurang begitu menarik. Sehingga, dibutuhkan media pengajaran guna memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Tujuan atas kegiatan meneliti ini yakni berkeinginan melakukan pengukuran keefektivitasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint*. Metode yang dipakai yakni kuantitatif dan berjenis penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi didalam penelitian ini yakni siswa kelas X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi mencakup dua kelas yang mana jumlahnya dari 2 kelas yang mana berjumlah 72 orang siswa. Sementara sampel penelitiannya yakni 42 orang siswa. Data yang diinginkan pada kegiatan meneliti berikut yakni data yang berbentuk hasil anket. Instrument yang digunakan berbentuk angket penelitian yang disusun dengan model *skala likert*. Berdasarkan pengolahan data didapati bahwa tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Microsoft powerpoint* didapatkan sebanyak 25 orang responden (59.53%) menyatakan efektif (Tinggi), sedangkan 17 orang responden (40.47%) menyatakan rendah terhadap mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin SMK Negeri 1 Bukittinggi.

Kata Kunci : Efektivitas, Media, *Microsoft Powerpoint*, Dasar Perancangan Teknik Mesin, SMK Negeri 1 Bukittinggi

Abstract

The basic lesson of Mechanical Engineering Design is often said to be difficult by students because it is boring and also difficult to digest because the delivery of material is less interesting. Therefore, learning media is needed to optimize the learning process. The purpose of this study was to measure the effectiveness of using Microsoft Powerpoint-based learning media. The method used is quantitative with quantitative descriptive research. The population in this study were students of class X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi which consisted of 2 classes totaling 72 students. While the research sample was 42 students. The data needed in this study is primary data in the form of questionnaire results. The instrument used is a questionnaire compiled with a Likert scale model. Based on data processing, it is known that the effectiveness of Microsoft PowerPoint-based learning media obtained as many as 25 respondents (59.53%) stated it was effective (High), while 17 respondents (40.47%) stated that it was low in basic subjects of mechanical engineering design at SMK Negeri 1 Bukittinggi.

Keywords: *Effectiveness, Media, Microsoft Powerpoint, Mechanical Engineering Basic Design, SMK Negeri 1 Bukittinggi*

I. Pendahuluan

Peningkatan sumber daya manusia sangat berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak terhadap dunia kependidikan. Pendidikan adalah sesuatu yang krusial untuk masyarakat serta untuk negara, pastinya Indonesia memerlukan SDM yang mempunyai kualitas unggul untuk dapat berkontribusi dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan politik (Syahri et al., 2020). Kemajuan teknologi menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan dalam dunia pendidikan seperti pengembangan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran.

Lembaga pendidikan formal dan nonformal maka tujuan dari pendidikan nasional dapat di capai mulai dari pendidikan dasar hingga pada perguruan tinggi atau kampus (Emputri & Arwizet, 2019). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai suatu kelembagaan pendidikan menengah atas yang mempunyai tujuan agar siswanya menguasai bidang tertentu hingga peserta didik memiliki keahlian sehingga nantinya siap untuk bekerja, oleh karena itu proses pembelajaran harus selalu di tingkatkan. Dengan adanya IPTEK yang kian berkembang sangat memberikan kemudahan dalam hal pengajaran serta juga memungkinkan terjadinya perubahan pola pikir dari filosofi bahwa pembelajaran yang pusatnya kepada pendidik/dosen (*teacher centric*) jadi suatu pembelajaran yang mempunyai pusat kepada siswa (*student centered*). Dilihat dari filosofi di atas, maka pembelajaran merupakan suatu transfer ilmu yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan merangsang cara berfikir peserta didik. Dalam pembelajaran di perlukan suatu media untuk menunjang kerja guru.

Penggunaan media yang tidak tepat akan berdampak dengan tidak di terimanya tujuan pembelajaran secara baik oleh peserta didik (Rahim et al., 2018). Media jadi suatu faktor peningkatan motivasi belajar siswanya. Berdasarkan pendapat (Arpan et al., 2018) media belajar memiliki perannya yang krusial bagi proses saat menyampaikan materi pembelajarannya. Supaya ada pencapaian tujuan pengajaran maka di butuhkan suatu strategi yang tepat yang akan menarik minat peserta didik (Primawati, 2017). Istilah media asalnya dari kebahasaan latin *medius* yang dengan harfiah bermakna “tengah” ataupun “pengantar”, media pun bisa dimaknai merupakan hal yang merantarakan ataupun mengatarkan informasi dari pengirim terhadap penerimanya (Azhar Arsyad, 2011). Suatu aktivitas dasar yang dilaksanakan yakni mengembangkan program media yang mencakup radio, audio, televisi, video, multimedia, serta internet bagi pembelajaran (Aji Suprianto, 2005). Penerapan media pembelajaran yang basisnya pada komputer guna menunjang

tahapan pengajaran sesuai yang diungkapkan oleh Oemar (Hamalik, 1986:27) berkaitan terhadap nilai praktisnya dalam media pengajaran yang dapat melampaui batas pengalaman pribadi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi stimulus siswa guna memahami materi pengajaran. Sehingga guru diuntut untuk memiliki keterampilan yang baik dalam Menggunakan media pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran tersebut agar siswa semakin tertarik untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap psikologis, motivasi dan stimulasi belajar siswa (Arsyad, 2000:6). Suatu media pengajaran yang bisa dipakai yakni *Microsoft Powerpoint*. *Microsoft Office PowerPoint* merupakan program komputer guna mempresentasikan yang dikembangkan oleh *Microsoft*, selain *Microsoft Word* serta *Excel* yang sudah dikenal banyak orang (Rusman et al, 2013:300). *Microsoft Office Powerpoint* memiliki fasilitas *slide* untuk memuat pokok pembahasan yang jelaskan kepada mahasiswa. Melalui fasilitas animasi, sebuah slide dapat dikreasikan dengan cara yang menarik. Hujair AH. Sanaky (2009: 127-128) menyatakan media *powerpoint* yaitu program aplikasi presentasi sebagai suatu program aplikasi dibawah naungan *Microsoft Office* serta ditayangkan pada layar mempergunakan LCD proyektor.

Microsoft Powerpoint adalah suatu program aplikasi oleh *Microsoft* yang bisa bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan presentasi, termasuk dipakai untuk media pengajaran dalam sekolah (Mardi dkk, 2007:69). Mengacu kepada opini para pakar, sehingga berkesimpulan yakni *power point* merupakan aplikasi bawaan *Microsoft Office*, yang memuat slide untuk presentasi yang menarik dan paling mudah serta banyak digunakan kalangan masyarakat baik umum ataupun dunia pendidikan. *Powerpoint* yang baik memiliki kriteria yaitu dapat dilihat dengan jelas, salindia sederhana yang mudah dimengerti pesertanya pada beberapa detik awal, satu slide atau salindia satu pesan, gunakan huruf yang sederhana, hindari penggunaan huruf capital secara keseluruhan, dan jangan Menggunakan slide yang terlalu panjang.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Bukittinggi Jurusan Teknik Pemesinan dalam mata pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin kelas X TPM, Selama ini sekolah masih menerapkan pembelajaran satu arah. Guru tidak bertindak sebagai fasilitator melainkan masih menjadi satu sumber utama yang membuat peserta didik menjadi pasif dan hanya menerima pelajaran saja, sehingga ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya sebagian besar tidak memanfaatkan kesempatan tersebut. Metode ini ternyata tidak efisien dalam pelaksanaan belajar mengajar. Ketersediaan media infocus di SMK Negeri 1 Bukittinggi cukup memadai, hanya saja

kurangnya pemamfaatan media yang dilakukan oleh pengajar di sekolah tersebut sehingga kurangnya daya tarik siswa saat dilakukanya proses belajar-mengajar. Berdasarkan pernyataan pada latar belakangnya itu, sehingga penulis ada ketertarikan dalam melaksanakan kegiatan meneliti yang judulnya “Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Dasar Perancangan Teknik Mesin”.

II. Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis dari kegiatan meneliti ini deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik deskriptif yang merupakan suatu pengkajian yang memberi gambaran dengan runtut atau sistematis, faktual serta sesuai terkait berbagai fakta dan karakteristik dalam suatu populasi

B. Populasi

Populasi merupakan daerah suatu kelompok yang mencakup objek tertentu yang ditetapkan dari peneliti agar dipelajarinya serta diberi kesimpulan (Sugiono, 2017). Populasi pada kegiatan meneliti ini yakni peserta didik kelas X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi pada mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin.

Tabel 1. Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI TPM 1	36 siswa
2	XI TPM 2	36 siswa
Jumlah		72 siswa

C. Sampel

Sampel yaitu bagiannya atas populasi yang akan diteliti oleh peneliti (Sugiyono, 2011:297). Penelitian ini menerapkan teknik *random sampling*, yang mana dalam mengambil sampel dilaksanakan dengan *random* dan tidak mengamati tingkatan di populasinya tersebut. Jumlah populasi pada kegiatan meneliti ini 72 peserta didik, maka peneliti menetapkan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Riduwan (2004:65).

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Di mana:

N = Jumlah sampel

N = Jumlah penduduk

d2 = Set presisi 10%

Mengacu kepada perumusan itu sehingga total

sampel yang ditentukan pada kegiatan meneliti ini, yakni:

Populasi (N) = 72 peserta didik

Batas ketelitian(d) = 10 %

Ukuran sampel (n):

$$n = \frac{62}{62 \cdot 0,1^2 + 1} = 41.86 \text{ digenapkan menjadi } 42 \text{ orang}$$

Tabel 2. Jumlah Sampel Penelitian

Jumlah Populasi	Jumlah sampel
72 Siswa	42 iswa

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Kuesioner merupakan rentetan pertanyaan yang berfungsi untuk mendapatkan informasi dari responden tentang hal yang mereka ketahui (Arikunto, 2010).

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu data yang mencakup dokumen tulis, gambar, foto, dan yang lain yang berkaitan terhadap sudut pandang yang ditelitinya.

E. Instrument Penelitian

Pada kegiatan meneliti ini, penggunaan instrumennya yaitu kuesioner. Kuesioner sebagai alat dalam melaksanakan pengukuran variabel yang ditelitinya guna memberi bantuan skala yang dipakai agar mengetahui persentase loyalitas pertanyaan dalam angket mempergunakan *Skala Likert*. Riduwan (2010:20) mengungkapkan *Skala Likert* bermanfaat dalam menangkap sikap, opini, serta respons individu kepada peristiwa ataupun gejala sosial.

F. Uji Coba Instrument

Berguna dalam memahami apakah alat yang dipakai valid serta reliabel. Percobaan ini di lakukan terhadap peserta didik kelas X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi.

1. Uji Validitas

(Arikunto, 2010) mengungkapkan kevaliditasan merupakan ukuran yang menandakan tingkatan kesahihan instrumennya, guna memberi bukti legalitas instrumen dipakai perumusan Product Moment:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

2. Uji Reabilitas

Setelah alat ukur tersebut diuji legalitasnya, maka dilakukan uji kemahiran alat ukur tersebut. Dalam memberi pembuktian reliabilitas instrumennya maka dipakai perumusan Alpha ini (Riduwan, 2009):

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t}\right)$$

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Data

Kajian datanya dilaksanakan sesudah seluruh data didapatkan dan juga sudah terkumpulkan dari semua nara sumber. Kegiatan meneliti ini ingin mengungkap suatu persepsi.

2. Analisis Keevektifan Media

Persentase dipakai guna memperoleh penggambaran dasar Persepsi dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint bagi Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Kelas X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi. Persentase didapatkan dengan cara mengamati skor dalam frekuensi yang ada serta tingkatan kepuasan yang diukur melalui besaran persentase yang diukur itu. Berdasarkan pendapat (Aisa&Lisvita, 2020) guna memaparkan data yang diperoleh harus ada penilaian data melalui rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3. Interpretasi Skor Efektivitas Media

Interval koefisien	Klasifikasi
90% - 100%	Sangat baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup baik
60% - 69%	Rendah
0% - 59 %	Sangat rendah

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Analisis deskriptif terhadap 8 indeks, yaitu: rentang hitung, total interval kelas, panjang interval kelas, nilai rerata, persentase frekuensinya, dan pengkategorian efektivitas media. Data ini diperoleh dari angket yang disebar ke 42 orang sampel dengan jumlah soal 31 pertanyaan. Hasil dari kegiatan meneliti ini yakni.

1. Menghitung Besarnya Range

Hasilnya atas kegiatan meneliti yang berjumlah 42 individu peserta didik diperoleh nilai angket skala likert yakni skor maksimum 150 serta skor minimumnya 94. Guna menetapkan besaran range yang mempergunakan persamaan: $R = NT - NR$ diperoleh $150 - 94 = 56$

Table 4. Hasil Nilai Mahasiswa Berdasarkan Total Skor Angket *Skala Likert*

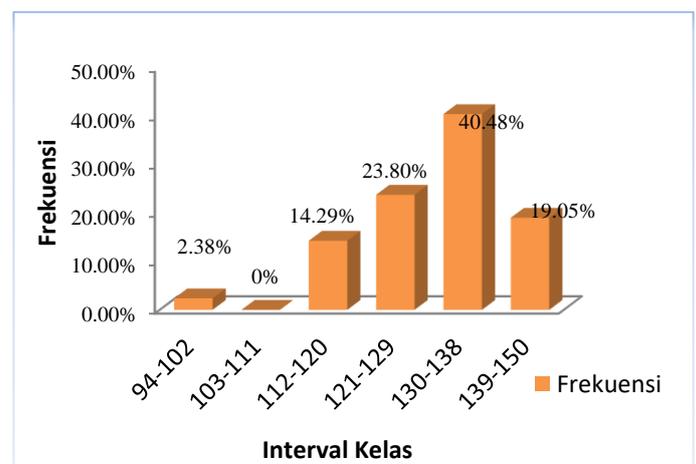
129	122	143	133	132	141	133
121	124	127	120	123	127	134
123	134	137	139	130	134	135
150	135	116	134	146	140	120
94	132	135	143	142	116	113
112	125	134	133	134	135	124

2. Menghitung Banyaknya Kelas Interval dan Panjang Kelas Interval

Hasil perhitungan mempergunakan perumusan *Sturges* yang berarti $K = (1 + 3,3 \log N)$ didapatkan $K = 1 + 3,3 \log k = 1 + 3,33 \log (42) = 6.3$ dilakukan pembulatan jadi 6 kelas intervalnya sementara panjang interval kelasnya (p) yakni mempergunakan perumusan $p = R : k$ dimana $56 : 6 = 9.33$ dan dibulatkan menjadi 9.

Table 5. menghitung Interval Kelas

No	Interval Kelas	Frekuensi	%
1	94 - 102	1	2.38
2	103 - 111	0	0
3	112 - 120	6	14.29
4	121 - 129	10	23.8
5	130 - 138	17	40.48
6	139 - 150	8	19.05
Total		42	100%



Gambar 1. Diagram Batang Interval Kelas

3. Menghitung Nilai Rata-Rata (Mean)

Hasil atas kegiatan meneliti yang berjumlah 42 individu peserta didik, didapatkan nilai angket *skala likert*, jumlah skor angket keseluruhan dicarikan nilai

reratanya mempergunakan rumus $\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$ maka diperoleh hasilnya **129.857143**.

Table 6. nilai Rata-Rata (*Mean*)

129	122	143	133	132	141	133
121	124	127	120	123	127	134
123	134	137	139	130	134	135
150	135	116	134	146	140	120
94	132	135	143	142	116	113
112	125	134	133	134	135	124

4. Menghitung Persentasi Frekuensi

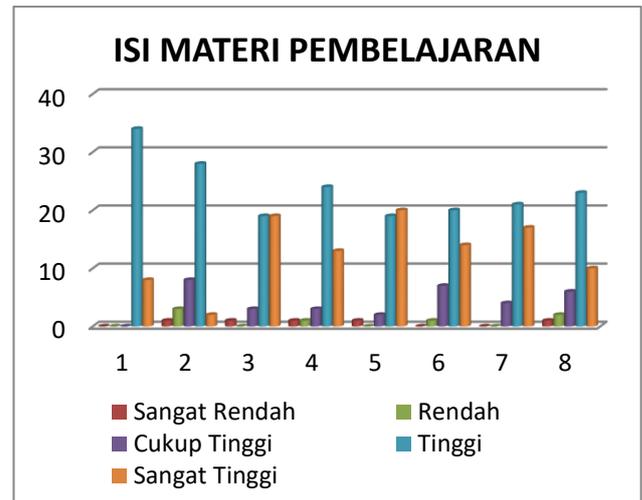
Hasil data penelitian dengan jumlah siswa 42, hasil yang diperoleh dari skor angket *skala likert*, jumlah skor seluruh angket dilaksanakan perhitungannya mempergunakan perumusan $P = \frac{F}{N} \times 100\%$.

5. Kategorisasi Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Microfoft Powerpoint* Pada Mata Pelajara Dasar Perancangan Teknik Mesin

Hasil kuesioner peneliti mengklasifikasikan tingkat efektivitasnya yaitu: jika hasil yang didapatkan > mean maka dikatakan Tinggi dan jika hasil yang didapatkan < mean maka dikatakan Rendah dimana nilai mean yang diperoleh adalah **129.857143**, Untuk mengetahui tinggi rendahnya, peneliti merekap angket dalam bentuk tabel induk yang dilampirkan untuk memudahkan dalam mengklasifikasikan tingkat efektivitas media tinggi dan rendah. Hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Excel*, yaitu 1 untuk tinggi dan 2 untuk rendah, maka diperoleh tingkat keevektifan media tinggi sejumlah 25 orang peserta didik serta tingkan keevektifan rendah sebanyak 17 orang siswa.

6. Menghitung Banyaknya Respon dan Menjawab Pertanyaan Angkktet Skala Likert Setiap Indikator

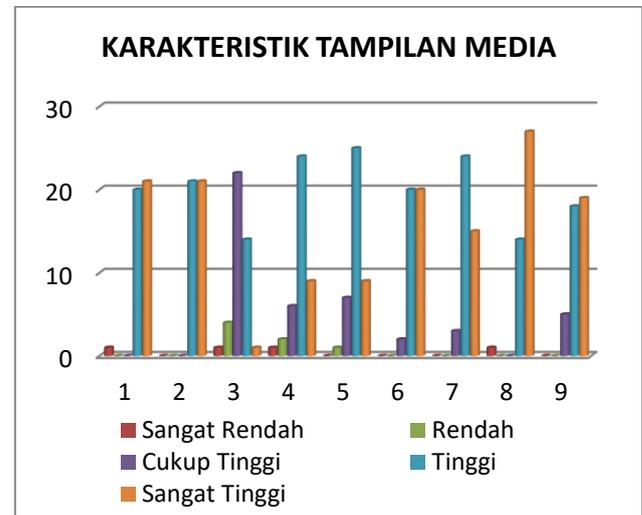
a. Isi Materi Pembelajaran yang Disajika dalam *Powerpoint*



Gambar 2. Diagram Batang Isi Materi Pembelajaran

hasil jawaban responden pada indikator isi materi pembelajaran yang disajikan dalam powerpoint dengan jawaban sangat tinggi dengan butir nomor 5 terbanyak dengan jumlah 20 siswa, yang memberi jawaban tinggi terbanyaknya terdapat dalam butir nomor 1 sejumlah 34 peserta didik, yang memberi jawaban cukup tinggi terbanyak dalam butir 2 dengan jumlah 8 siswa, yang menjawab paling rendah juga terjadi pada butir 2 dengan 3 siswa, dan yang menjawab sangat rendah terjadi pada butir 1, 6, dan 7 dengan jumlah 0 siswa..

b. Karakteristik Tampilan Media *Powerpoint*

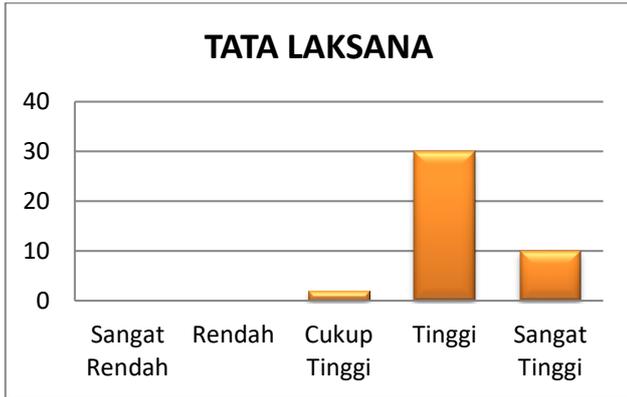


Gambar 3. Diagram Batang Karakteristik Tampilan Media

Hasil jawaban atas respondennya dalam indikator karakteristik penampilan media *powerpoint* yang memberi jawaban sangat tinggi sebagian besar pada item nomor 8 sebanyak 27 siswa, yang menjawab paling tinggi pada item nomor 5 sebanyak 25 siswa. orang yang menjawab cukup tinggi pada item nomor 3 paling banyak dengan jumlah 22 siswa menjawab cukup tinggi, jawaban terendah juga terjadi pada item nomor 3 dengan jumlah 4 siswa, dan yang menjawab sangat rendah terjadi pada item nomor 2, 5, 6, 7, dan

9 dengan 0 siswa

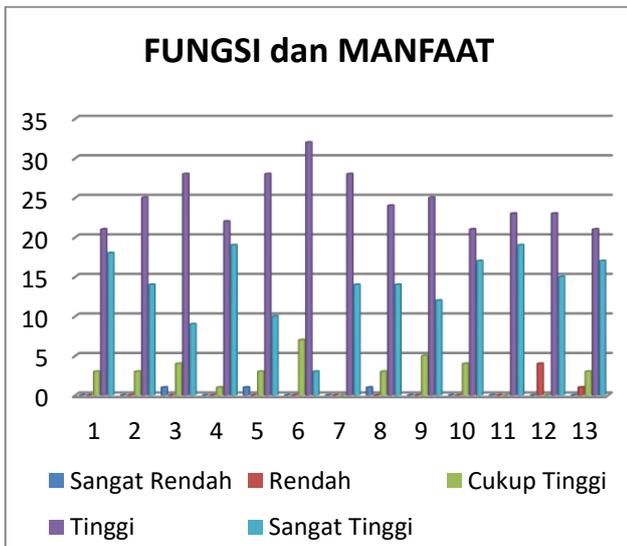
c. Tatalaksana Penggunaan *Powerpoint*



Gambar 4. Diagram Batang Tatalaksana Penggunaan *Powerpoint*

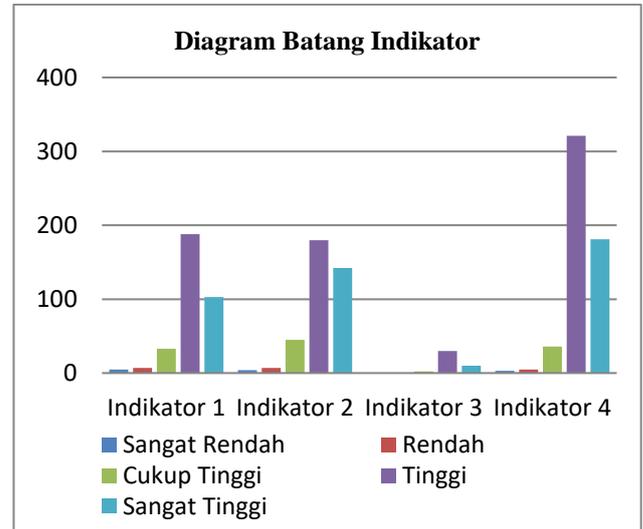
Hasil jawabannya responden bagi indikator manajemen penggunaan powerpoint dengan jawaban sangat tinggi dijawab oleh 10 siswa, yang menjawab tinggi dijawab oleh 30 siswa, yang menjawab cukup tinggi dijawab oleh 2 siswa, dan yang menjawab rendah. dan juga sangat rendah yang tidak dijawab oleh siswa.

d. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media *Powerpoint*



Gambar 4. Diagram Batang Fungsi dan Manfaat

Hasil dar jawaban semua responden pada indikator fungsi dan manfaat penggunaan media powerpoint dengan jawaban sangat tinggi sebagian besar pada item 4 dan 11 dengan 19 siswa yang menjawab tinggi paling banyak pada item 6 dengan 32 siswa yang menjawab cukup tinggi . paling banyak pada item nomor 6 dengan jumlah siswa 7 orang, yang menjawab rendah paling banyak juga terjadi pada item nomor 12 dengan jumlah siswa 4 orang, dan yang menjawab sangat rendah terjadi pada item nomor 1, 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, dan 13 dengan jumlah siswa 0.



Gambar 5. Diagram Batang Indikator

Hasil jawaban dari indikator dengan jawaban sangat tinggi paling banyak terjadi pada indikator fungsi dan manfaat penggunaan media *powerpoint*, yang menjawab tinggi paling banyak terjadi pada indikator fungsi dan manfaat penggunaan media *powerpoint*, yang menjawab cukup tinggi paling banyak terjadi pada indikator karakteristik tampilan media *powerpoint*, yang memberi jawaban rendah paling banyak terjadi jgga pada indikator karakteristik tampilan media *powerpoint*, serta yang memberi jawaban sangat rendah paling banyak terjadi bagi indikator tatalaksana penggunaan *powerpoint*.

B. Pembahasan

Hasil yang didapat berdasarkan temuan yang dilaksanakan bagi siswa SMK Negeri 1 Bukittinggi pada tahun ajaran 2021 semester 1 pada mata pelajaran dasa perancangan teknik mesin. Pada peneliti kali ini peneliti melakukan kegiatan meneliti mempergunakan angket *skala likert* melalui pengujian tingkatan efektifitas tinggi (1) dan efektifitas rendah (2), hasil pengukuran untuk mengetahui tingkat efektifitas peneliti dibandingkan terhadap nilai rerata. Hasil temuan tingkat efektifitas penggunaan media pengajaran yang basisnya pada *Microsoft Powerpoint* diperoleh tingkatan keefektivitasan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* yang mana 25 orang responden (59.53%) menyatakan efektif (Tinggi), sedangkan 17 orang responden (40.47%) menyatakan rendah terhadap mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin SMK Negeri 1 Bukittinggi.



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Efektifitas

Temuan itu selaras terhadap penelitiannya Yuliansah 2018 Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dipakai bagi mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin. Berdasarkan penelitian diatas pemakaian media pengajaran berbasis *Microsoft powerpoint* telah bisa menciptakan kondisi pembelajarannya jadi mengasikkan dikarenakan mengandung berbagai salindia yang memicu ketertarikan. Hal tersebut berarti media pembelajaran sudah mampu membangkitkan minat belajar siswa maka peserta didik ingin berkontribusi pada kegiatan pembelajaran. Tampilan media yang memicu ketertarikan bisa memberi penjelasan serta ilustrasinya dengan rinci maka mampu menciptakan keaktifan belajar siswa.

Dari hasil peneliti itu juga dapat diketahui bahwa siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran tersebut, jika siswa mudah memahami isi dari materi pembelajaran maka dengan sendirinya akan dapat menimbulkan minat belajar dari siswa itu sendiri sehingga menjadikan media pembelajaran berbasis *Microsoft powerpoint* menjadi efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini berdasarkan pengamatan dari peneliti.

IV. Kesimpulan

Adapun kesimpulan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Dasar Perancangan Teknik Mesin Kelas X TPM SMK Negeri 1 Bukittinggi sebagai berikut : tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Microsoft powerpoint* didapatkan sebanyak 25 orang responden (59.53%) menyatakan efektif (Tinggi), sedangkan 17 orang responden (40.47%) menyatakan rendah terhadap mata pelajaran dasar perancangan teknik mesin SMK Negeri 1 Bukittinggi.

Referensi

Ade, Koesnandar. 2004. *Unsur-unsur Pokok dalam Penelitian Kualitas Program Multimedia*. Jakarta : Pustekkom

- Aji, Suprianto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi. Edisi Pertama*. Salemba Empat Jakarta.
- Andi.2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arpan, M., Budiman, R. D. A., & Verawardina, U. (2018). Need Assessment Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i1.834>
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Medi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emputri, Y., & Arwizet, K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Smk Negeri 1 Pariaman the Application of Model Learning Project Based Learning for Increase Activities and Learning Outcomes Engineering. 1(1).
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Hamalik, Oemar 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Mardalis. 2009. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Primawati. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Talking Stick Improved Student Learning Activities and Outcome.
- Rahim, B., Suparno, S., & Junil Adri, J. A. (2018). Validitas Modul Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Kuliah Teori Teknik Fabrikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.24036/jptk.v1i2.1123>
- Rifdarmon, R., Ambiyar, A., & Wakhinuddin, W. (2020). Persepsi Mahasiswa Tentang Kompetensi Dosen Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Listrik Dan Elektronika Otomotif. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 113. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i1.1600>

- Riduwan. 2012. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syahri, B., Mesin, J. T., Teknik, F., Padang, U. N., Jepang, J. S., Budaya, F. I., Hatta, U. B., & Belajar, H. (2020). RELATIONSHIP LEVEL OF CREATIVITY WITH THE RESULT OF SUBJECTS. 2(2).