Menara Ilmu : Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah
p-ISSN : 1693-2617 e-ISSN : 2528-7613

Pengaruh Media Pembelajaran Ppt Terhadap Hasil Belajar Desain Pembelajaran Mahasiswa Tata Boga

Aesyahwa Ayu Wulandari[1], Ajeng Retno Wulandari[2] ,Cani Astuti Harahap[3], Vina Gabriella Saragih[4], Yuzia Eka Putri[5]
Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia, aesyahwaayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran PowerPoint (PPT) terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model korelasional. Data yang dianalisis berasal dari 60 responden. Statistik deskriptif menunjukkan skor rata-rata media pembelajaran PPT sebesar 19,97 dengan simpangan baku 12,652, sedangkan rata-rata hasil belajar sebesar 21,88 dengan simpangan baku 10,930. Analisis regresi menghasilkan persamaan Y = 7,401 + 0,725X. Koefisien regresi media pembelajaran PPT bernilai positif sebesar 0,725, dengan nilai t sebesar 11,770 dan signifikansi < 0,001. Nilai koefisien beta terstandar sebesar 0,840 menunjukkan hubungan positif yang kuat dalam model. Berdasarkan kuadrat koefisien beta, proporsi variasi hasil belajar yang secara statistik berkaitan dengan variabel media pembelajaran PPT diperkirakan sekitar 70,6%; angka ini diperlakukan sebagai estimasi karena tabel Model Summary tidak tersedia pada data yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor pada variabel media pembelajaran PPT berkaitan dengan peningkatan skor hasil belajar dalam data penelitian. Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang melaporkan bahwa PowerPoint dan media digital visual dapat mendukung keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar, meskipun besar hubungan berbeda menurut konteks, desain media, mata pelajaran, dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media presentasi yang terstruktur dalam pembelajaran Desain Pembelajaran.
Kata Kunci: media digital, pembelajaran visual, regresi linear, mahasiswa, capaian belajar

Abstract

This study aims to analyze the effect of PowerPoint (PPT) learning media on students' learning outcomes in the Instructional Design course. A quantitative approach with simple linear regression analysis was used. The analyzed data consisted of 60 respondents. Descriptive statistics showed a mean score of 19.97 with a standard deviation of 12.652 for PPT learning media, while the mean learning-outcome score was 21.88 with a standard deviation of 10.930. The regression analysis produced the equation Y = 7.401 + 0.725X. The regression coefficient for PPT learning media was positive at 0.725, with a t value of 11.770 and a significance level of < .001. The standardized beta coefficient was 0.840, indicating a strong positive association within the model. Squaring the standardized beta gives an estimated 70.6% proportion of variation in learning outcomes statistically associated with the PPT variable; this is treated as an estimate because the Model Summary table was not available in the supplied output. The results indicate that higher scores on the PPT learning-media variable are associated with higher learning-outcome scores in the analyzed data. The finding is consistent with several recent studies reporting that PowerPoint and visual digital media can support engagement, understanding, and learning outcomes, although the magnitude of effects varies across contexts, media designs, subjects, and learner characteristics. The study highlights the relevance of structured presentation media in Instructional Design learning.
Keywords: digital media, visual learning, linear regression, university students, learning outcomes

This work is licensed under a CC BY-SAS

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara informasi disampaikan, dipelajari, dan dievaluasi dalam pendidikan. Perguruan tinggi tidak lagi hanya mengandalkan penjelasan verbal dan bahan ajar cetak, tetapi semakin memanfaatkan media digital untuk membantu mahasiswa mengorganisasi informasi dan membangun pemahaman. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran sehingga informasi yang abstrak dapat disajikan secara lebih terstruktur. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan teknologi juga berkaitan dengan kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang fleksibel, visual, dan sesuai dengan karakteristik materi. PowerPoint (PPT) merupakan salah satu media presentasi yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. PPT memungkinkan dosen menyusun materi dalam urutan yang sistematis melalui teks, gambar, diagram, tabel, animasi, video, dan tautan. Kelebihan tersebut membuat PPT tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi dapat menjadi media yang membantu mahasiswa mengikuti alur penjelasan secara lebih terarah. (Setiawan et al., 2023) menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dikembangkan dengan navigasi dan elemen visual yang mendukung proses belajar; penelitian tersebut melaporkan efektivitas dalam kategori sedang dan respons peserta didik yang positif.

Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa PowerPoint dapat dikaitkan dengan hasil belajar. (Sarfraz Aslam, Lim Mei Yen, 2023) mengkaji faktor yang memengaruhi performa akademik dan menempatkan penggunaan presentasi PowerPoint sebagai salah satu variabel yang relevan pada sekolah dasar di Sarawak. Pada konteks pendidikan tinggi, (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) dan (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) menemukan hubungan positif dan signifikan antara pemanfaatan multimedia berbasis PowerPoint dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Perancangan Mesin, walaupun kontribusi yang mereka laporkan relatif kecil. Perbedaan besar hubungan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas PPT tidak dapat dilepaskan dari konteks penggunaan, karakteristik materi, dan cara media tersebut dirancang. (Lawrance et al., 2023) mengembangkan PowerPoint interaktif berbantuan video dan melaporkan tingkat kelayakan yang tinggi serta peningkatan hasil belajar pada uji coba. (Melawati, Yuyun Susanti & Suwirta, 2024) membandingkan penggunaan Wordwall dan PowerPoint dalam pembelajaran Akuntansi Dasar, sedangkan (Saefuddin, 2024) meneliti efektivitas media PowerPoint terhadap hasil belajar. Rangkaian penelitian tersebut menunjukkan bahwa PowerPoint dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran digital, tetapi hasil yang diperoleh tetap dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang menyertainya.

Dalam pembelajaran perguruan tinggi, kebutuhan terhadap media yang mampu merangkum materi secara sistematis menjadi semakin penting. Mata kuliah Desain Pembelajaran memuat konsep, komponen, prinsip, tujuan, langkah perancangan, pemilihan strategi, pengembangan media, serta evaluasi pembelajaran. Sebagian materi bersifat konseptual sehingga mahasiswa perlu menghubungkan istilah, prinsip, dan prosedur secara runtut. PPT dapat membantu proses tersebut melalui struktur slide yang berurutan dan representasi visual yang mendukung penjelasan dosen. Pada saat yang sama, penggunaan PPT tidak otomatis menjamin hasil belajar yang tinggi. Media yang hanya memindahkan teks panjang ke dalam slide dapat menambah beban membaca tanpa memberi dukungan visual yang berarti. Karena itu, kualitas penyusunan materi, pemilihan gambar, penggunaan diagram, keterbacaan, navigasi, dan keterpaduan media dengan metode pembelajaran merupakan aspek yang perlu diperhatikan. Pada mahasiswa Universitas Negeri Medan menunjukkan bahwa analisis efektivitas PowerPoint pada mata kuliah Perkembangan Hewan perlu mempertimbangkan gaya belajar; penelitian tersebut menggunakan regresi linear sederhana dan menunjukkan bahwa hubungan antara media dan hasil belajar perlu dilihat dalam konteks karakteristik pembelajar.

This work is licensed under a CC BY-SAS

Penelitian mengenai PowerPoint juga menunjukkan adanya hasil yang berbeda antarkonteks. (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) melaporkan kontribusi sekitar 6,25% pada mata kuliah Perancangan Mesin. Sebaliknya, Pada siswa kelas XI Inglanfis SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan melaporkan koefisien determinasi 41,9% dalam regresi linear sederhana. Perbedaan tersebut menjadi alasan untuk tidak menggeneralisasi besarnya pengaruh PowerPoint dari satu penelitian ke penelitian lain. Yang dapat dibandingkan adalah arah hubungan, signifikansi, desain penelitian, karakteristik responden, dan konteks penggunaan media.

Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dapat mendukung aktivitas dan hasil belajar ketika media dikombinasikan dengan desain pembelajaran yang sesuai. Melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPS, sementara (Benny Christanto, Retno Danu Rusmawati, 2025) menguji PowerPoint interaktif bersama media gambar dan motivasi belajar. Serta melaporkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan melalui prosedur penelitian dan pengembangan dapat memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan efektivitas pada konteks yang diteliti. Variabel hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk melihat capaian mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diposisikan sebagai variabel terikat (Y), sedangkan media pembelajaran PPT sebagai variabel bebas (X). Berdasarkan data yang diberikan, kedua variabel memiliki 60 data valid dan tidak terdapat data yang hilang. Statistik deskriptif menunjukkan rata-rata skor media pembelajaran PPT sebesar 19,97, sedangkan rata-rata hasil belajar sebesar 21,88. Informasi ini memberikan gambaran awal mengenai karakteristik data sebelum hubungan kedua variabel dianalisis.

Analisis hubungan X dan Y diperlukan karena penelitian tidak cukup hanya menggambarkan rata-rata. Jika media pembelajaran PPT berkaitan dengan hasil belajar, perlu diketahui arah hubungan dan besarnya perubahan Y ketika X meningkat. Regresi linear sederhana dipilih untuk menguji hubungan tersebut secara kuantitatif. Model regresi memberikan koefisien yang dapat diinterpretasikan sebagai perubahan rata-rata skor hasil belajar yang terkait dengan setiap kenaikan satu satuan skor media pembelajaran PPT, dengan catatan bahwa hasil regresi menunjukkan hubungan statistik dan tidak dengan sendirinya membuktikan kausalitas tanpa desain eksperimen yang memadai. Penelitian ini memiliki relevansi khusus karena objek yang dibahas adalah mahasiswa Tata Boga yang mengikuti mata kuliah Desain Pembelajaran. Mahasiswa Tata Boga tidak hanya memerlukan pemahaman tentang konsep pembelajaran, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan memilih dan menggunakan media untuk menyampaikan materi. Dengan demikian, kajian mengenai penggunaan PPT pada mata kuliah Desain Pembelajaran dapat memberikan gambaran empiris mengenai keterkaitan media presentasi dengan capaian belajar pada konteks mahasiswa Tata Boga.

Gap penelitian terletak pada perbedaan konteks dan hasil penelitian sebelumnya. Sebagian penelitian dilakukan pada pendidikan dasar, sebagian pada sekolah menengah, dan sebagian pada bidang teknik atau biologi. Penelitian mengenai PowerPoint pada mahasiswa Universitas Negeri Medan juga telah dilakukan pada bidang Biologi, tetapi konteks tersebut berbeda dengan Desain Pembelajaran pada mahasiswa Tata Boga. Selain itu, nilai hubungan yang ditemukan dalam penelitian terdahulu bervariasi. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memperoleh bukti pada konteks yang lebih spesifik. Berdasarkan fenomena dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran PPT terhadap hasil belajar Desain Pembelajaran mahasiswa Tata Boga. Tujuan tersebut diwujudkan melalui analisis statistik deskriptif dan regresi linear sederhana. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data setiap variabel, sedangkan regresi digunakan untuk menguji koefisien hubungan X terhadap Y.

Urgensi penelitian terletak pada kebutuhan untuk menggunakan media digital secara berbasis data. PowerPoint relatif mudah digunakan dan tersedia luas, tetapi

This work is licensed under a CC BY-SAS

pemanfaatannya perlu dievaluasi agar tidak hanya menjadi alat bantu presentasi. Hasil penelitian dapat memberikan informasi bagi dosen dan mahasiswa mengenai keterkaitan penggunaan media PPT dengan hasil belajar pada mata kuliah Desain Pembelajaran. Temuan juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penggunaan PPT yang lebih terstruktur, visual, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara konseptual, penelitian ini menempatkan media pembelajaran PPT sebagai variabel yang berkaitan dengan penyajian materi, sedangkan hasil belajar menjadi indikator capaian mahasiswa. Hubungan yang diuji dapat dirumuskan sebagai berikut: semakin tinggi skor pada variabel media pembelajaran PPT, semakin tinggi pula skor hasil belajar yang diprediksi oleh model regresi. Rumusan tersebut merupakan hipotesis statistik yang diuji menggunakan koefisien regresi dan nilai signifikansi.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis Pengaruh Media Pembelajaran PPT terhadap Hasil Belajar Desain Pembelajaran Mahasiswa Tata Boga. Penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai media pembelajaran digital pada pendidikan tinggi sekaligus memberikan data empiris yang spesifik pada konteks mahasiswa Tata Boga.–Dengan mempertimbangkan fenomena, variabel, penelitian terdahulu, gap, dan urgensi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab apakah media pembelajaran PPT memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Desain Pembelajaran mahasiswa Tata Boga. Jawaban diperoleh melalui analisis statistik terhadap data yang tersedia. Penelitian diharapkan memberikan gambaran empiris yang lebih spesifik mengenai hubungan media pembelajaran PPT dan hasil belajar pada konteks pendidikan tinggi bidang Tata Boga. Secara teoritis, penelitian ini menguji asumsi bahwa media pembelajaran yang mendukung penyajian materi secara terstruktur memiliki keterkaitan dengan hasil belajar. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembelajaran Desain Pembelajaran. Apabila hubungan yang diperoleh signifikan, temuan tersebut dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penggunaan PPT dengan desain yang lebih baik. Namun, penerapan pada konteks lain tetap perlu diuji karena karakteristik mahasiswa dan pembelajaran dapat berbeda.

Penelitian ini penting bagi mahasiswa Tata Boga karena kemampuan menggunakan media pembelajaran relevan dengan kompetensi calon pendidik atau praktisi pendidikan bidang Tata Boga. Pengalaman menggunakan PPT sebagai media pembelajaran dapat membantu mahasiswa memahami bahwa pemilihan media harus didasarkan pada tujuan, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pembahasan penelitian tidak hanya berkaitan dengan nilai hasil belajar, tetapi juga penggunaan teknologi sebagai bagian dari rancangan pembelajaran. Urgensi penelitian terlihat dari kebutuhan dosen memilih media berdasarkan bukti. Media yang mudah dibuat belum tentu paling sesuai untuk setiap materi. Dalam mata kuliah Desain Pembelajaran, PPT dapat digunakan untuk menyajikan konsep, contoh rancangan pembelajaran, alur pengembangan, dan ilustrasi penerapan. Informasi mengenai hubungan media PPT dengan hasil belajar dapat menjadi bahan evaluasi dalam menentukan bagaimana media presentasi digunakan secara lebih efektif.

Terdapat pula gap berdasarkan hasil penelitian. Tidak semua penelitian menunjukkan besaran hubungan yang sama. Perbedaan dapat dipengaruhi kualitas media, durasi penggunaan, metode pembelajaran, karakteristik responden, instrumen pengukuran, dan konteks mata kuliah. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa PPT memiliki besaran pengaruh yang sama pada seluruh proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat gap pada konteks mata kuliah Desain Pembelajaran mahasiswa Tata Boga. Penelitian tentang PowerPoint banyak dilakukan pada pendidikan dasar, sekolah menengah, atau bidang studi tertentu. Pembahasan mengenai hubungan media PPT dengan hasil belajar mahasiswa Tata Boga pada mata

This work is licensed under a CC BY-SAS

kuliah Desain Pembelajaran masih perlu diperkuat dengan data empiris. Penelitian ini mengisi ruang tersebut dengan menganalisis 60 data responden menggunakan regresi linear sederhana.

Penelitian tahun 2025 dan 2026 semakin memperlihatkan pentingnya pengembangan media interaktif. (Benny Christanto, Retno Danu Rusmawati, 2025)mengkaji PowerPoint interaktif bersama media gambar dan motivasi belajar, sedangkan (Nurul Awalia Julianti , H. Sandi, 2025)membahas pemanfaatan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar. Mengkaji korelasi PowerPoint interaktif dengan hasil belajar IPA. Memberikan konteks yang dekat dengan penelitian ini karena dilakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Medan. Variasi objek, bidang studi, dan desain penelitian membuat penelitian pada mahasiswa Tata Boga tetap relevan. Pada penelitian yang lebih baru, (Lawrance et al., 2023) mengembangkan PowerPoint interaktif berbantuan video untuk pembelajaran PJOK dan memperoleh hasil kelayakan serta efektivitas yang mendukung penggunaan media. (Saefuddin, 2024) juga membahas efektivitas media PowerPoint terhadap hasil belajar. (Melawati, Yuyun Susanti & Suwirta, 2024) membandingkan PowerPoint dengan Wordwall dalam pembelajaran Akuntansi Dasar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa PowerPoint tetap menjadi salah satu media yang banyak dikaji dalam pembelajaran digital.

Penelitian terdahulu memperlihatkan variasi hasil. (Setiawan et al., 2023) mengembangkan media PowerPoint interaktif dan melaporkan hasil yang mendukung penggunaannya. (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) menemukan hubungan positif antara multimedia berbasis PowerPoint dan hasil belajar mahasiswa, tetapi kontribusinya relatif rendah. Aslam et al. (2023) menempatkan penggunaan presentasi PowerPoint sebagai salah satu faktor yang berkaitan dengan performa akademik. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa konteks penelitian perlu diperhatikan. Dari sisi penelitian, keberadaan hubungan antara media pembelajaran dan hasil belajar perlu dibuktikan melalui data. Persepsi bahwa PPT mudah digunakan atau menarik belum cukup untuk menunjukkan keterkaitan dengan hasil belajar. Analisis kuantitatif memungkinkan peneliti mengetahui arah hubungan, besarnya koefisien, dan signifikansi statistik. Dengan demikian, pembahasan penggunaan PPT dapat didasarkan pada bukti empiris, bukan hanya asumsi bahwa teknologi secara otomatis meningkatkan pembelajaran.

Mata kuliah Desain Pembelajaran relevan karena mahasiswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga memahami bagaimana pembelajaran dirancang secara sistematis. Materi mengenai tujuan, strategi, metode, media, dan evaluasi membutuhkan penyajian yang runtut. Jika informasi disampaikan tanpa struktur yang jelas, mahasiswa dapat mengalami kesulitan menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya. PPT berpotensi membantu penyajian tersebut apabila dirancang sistematis dan digunakan bersama penjelasan dosen. Pada mahasiswa Tata Boga, kebutuhan terhadap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Bidang Tata Boga menggabungkan pengetahuan konseptual dengan keterampilan penerapan. Mahasiswa mempelajari materi yang berkaitan dengan bahan, proses, teknik, prosedur, penyajian, dan pengelolaan pembelajaran. Hal tersebut membuat kemampuan memahami desain pembelajaran menjadi penting, terutama ketika mahasiswa dipersiapkan untuk merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

Hasil belajar menjadi variabel penting karena menunjukkan capaian mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan sebagai salah satu indikator untuk melihat sejauh mana materi dan pengalaman pembelajaran dipahami. Walaupun hasil belajar dipengaruhi banyak faktor, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat mendukung proses penyampaian materi. Oleh karena itu, hubungan antara penggunaan media PPT dan hasil belajar perlu dianalisis secara empiris. Kajian tentang media digital menunjukkan bahwa teknologi pendidikan dapat mendukung

This work is licensed under a CC BY-SAS

penyajian materi, tetapi pemanfaatannya harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian tentang PowerPoint menunjukkan hasil yang beragam, mulai dari hubungan positif dengan hasil belajar hingga hasil yang tidak selalu signifikan pada karakteristik pembelajar tertentu. Perbedaan tersebut menunjukkan perlunya pengujian kembali hubungan media PPT dan hasil belajar pada objek serta mata kuliah yang berbeda.

Dalam pembelajaran perguruan tinggi, mahasiswa dituntut lebih aktif membangun pengetahuan. Dosen dapat menggunakan PPT sebagai titik awal untuk diskusi, analisis kasus, demonstrasi, maupun pemberian tugas. Efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh file presentasinya, tetapi juga oleh cara media digunakan selama pembelajaran. PPT yang sama dapat menghasilkan pengalaman belajar berbeda apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran berbeda. Aspek visual juga menjadi bagian penting dalam penggunaan PPT. Teks, gambar, tabel, bagan, dan ilustrasi dapat digunakan secara selektif untuk memperjelas informasi. Unsur visual bukan sekadar memperindah tampilan, tetapi harus memiliki fungsi pembelajaran. Materi dengan visual yang relevan dapat membantu mahasiswa menemukan informasi utama dan membedakannya dari informasi pendukung. Karena itu, kualitas media perlu dilihat dari kesesuaian isi, tampilan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik mahasiswa.

PowerPoint mempunyai karakteristik yang memungkinkan dosen mengatur materi berdasarkan tahapan pembelajaran. Informasi dapat dipisahkan menjadi pengantar, konsep utama, contoh, latihan, dan rangkuman. Penyajian tersebut relevan untuk materi yang membutuhkan pemahaman hubungan antarkomponen. Pada mata kuliah Desain Pembelajaran, mahasiswa perlu memahami keterkaitan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, strategi, media, serta evaluasi. Struktur slide yang baik dapat membantu menunjukkan keterkaitan tersebut secara visual.

Transformasi pembelajaran di perguruan tinggi menuntut mahasiswa mampu menerima, mengolah, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai bentuk media. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dosen, tetapi juga menjadi bagian dari rancangan pembelajaran yang menghubungkan tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi. Penggunaan media yang tepat dapat membuat informasi kompleks menjadi lebih terorganisasi sehingga mahasiswa memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari.

Perkembangan media pembelajaran digital menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint saat ini tidak lagi terbatas pada penyajian teks dan gambar secara sederhana. PowerPoint dapat dikembangkan menjadi media interaktif dengan memanfaatkan animasi, hyperlink, video, latihan soal, dan berbagai elemen multimedia lainnya. Penggunaan fitur tersebut memungkinkan mahasiswa atau peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi yang disajikan. Penelitian Nubrihas, (Chalvin Nubrihas, Fembriani, 2026) menunjukkan bahwa penerapan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, penggunaan PowerPoint interaktif juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Penggunaan media PowerPoint juga dapat dikombinasikan dengan aplikasi atau perangkat lunak lain untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif. (Bibit Lestari, 2024) mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis PowerPoint yang dikombinasikan dengan iSpring Suite. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa PowerPoint dapat dikembangkan lebih jauh sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

This work is licensed under a CC BY-SAS

Temuan lain mengenai penggunaan PowerPoint ditunjukkan oleh (Romadhon, 2025)dalam penelitian tentang penggunaan media PowerPoint untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian tersebut dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 71,47 pada siklus pertama menjadi 82,20 pada siklus kedua. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 47% pada siklus pertama menjadi 88% pada siklus kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint dapat menjadi salah satu alternatif media yang membantu penyampaian materi secara lebih sistematis dan mendukung peningkatan hasil belajar dalam konteks penelitian tersebut.

Penelitian (Salsabila Maulidi Lafsa, 2025) juga memberikan gambaran mengenai penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan pada pembelajaran IPA sekolah dasar dengan menggunakan desain pre-experimental. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penggunaan media PowerPoint interaktif serta peningkatan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Penelitian tersebut menekankan bahwa penyajian materi yang terstruktur melalui media digital dapat membantu memperjelas penyampaian konsep. Meskipun penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar, temuan tersebut tetap relevan untuk menunjukkan bahwa kualitas struktur dan interaktivitas media merupakan bagian penting dalam penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar, media PowerPoint interaktif juga dapat memberikan dampak terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. (Yusuf Afandi, A.F. Suryaning Ati MZ, 2026) menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik sekaligus hasil belajar. Penelitian tersebut dilakukan melalui dua siklus penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint akan lebih bermakna apabila media tersebut digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik, bukan hanya sebagai bahan tayangan.

Pada konteks pembelajaran yang berbeda, Menguji efektivitas media PowerPoint interaktif pada materi ikatan kimia. Penelitian menggunakan desain *Nonequivalent Control-Group* dan membandingkan hasil belajar kelompok yang menggunakan media PowerPoint interaktif dengan kelompok pembanding. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan *N-gain* pada kategori sedang dan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Temuan tersebut memberikan bukti bahwa PowerPoint interaktif dapat digunakan sebagai bagian dari pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar, meskipun efektivitasnya tetap perlu dilihat berdasarkan materi, karakteristik peserta didik, serta rancangan pembelajaran yang digunakan.

Penelitian (Iik Karimah, Agus Hamdani, Lina Siti Nurwahidah, 2023) juga menunjukkan adanya keterkaitan antara penggunaan multimedia pembelajaran PowerPoint dengan motivasi dan hasil belajar. Penelitian tersebut menggunakan desain *one-group pretest-posttest* pada 32 peserta didik. Penggunaan multimedia PowerPoint diteliti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk melihat perubahan motivasi dan hasil belajar sebelum dan setelah pembelajaran. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa PowerPoint dapat digunakan sebagai media pendukung untuk meningkatkan pengalaman belajar ketika diterapkan dalam proses pembelajaran yang terencana.

Selain digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi, PowerPoint juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman belajar lebih menarik bagi peserta didik. Penggunaan unsur interaktif dalam PowerPoint memungkinkan materi disusun secara lebih sistematis melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan berbagai bentuk penyajian informasi. (Eka Novitasari, 2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif menggunakan model ADDIE pada siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh

This work is licensed under a CC BY-SAS

tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 68,5 pada pretest menjadi 85,2 pada posttest. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan minat dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif untuk menganalisis hubungan antara media pembelajaran PPT sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Pemilihan pendekatan ini disesuaikan dengan bentuk data yang diberikan, yaitu output statistik deskriptif dan tabel coefficients dari analisis regresi linear sederhana. Penelitian tidak menggunakan desain eksperimen semu karena output yang tersedia tidak menunjukkan adanya pembagian kelompok eksperimen dan kontrol, pretest-posttest, maupun perlakuan yang berbeda.

Data penelitian yang dianalisis berjumlah 60 responden. Pada tabel Statistics, jumlah data valid untuk variabel media pembelajaran PPT adalah 60 dan jumlah data valid untuk hasil belajar juga 60, sedangkan data yang hilang berjumlah 0. Dengan demikian, seluruh 60 observasi dapat digunakan dalam analisis regresi. Karena informasi mengenai teknik sampling, karakteristik demografis responden, jumlah butir instrumen, serta prosedur pengumpulan data tidak terdapat pada output yang diberikan, penelitian ini tidak menambahkan informasi tersebut secara hipotetis.

Variabel X adalah media pembelajaran PPT, sedangkan variabel Y adalah hasil belajar. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat mean, median, mode, simpangan baku, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, analisis regresi linear sederhana digunakan untuk membentuk persamaan prediksi dan menguji apakah koefisien variabel X berbeda dari nol secara statistik. Persamaan umum yang digunakan adalah $Y = a + bX$, dengan Y sebagai hasil belajar, a sebagai konstanta, b sebagai koefisien regresi, dan X sebagai media pembelajaran PPT.

Pengujian hipotesis dilakukan pada koefisien regresi dengan melihat nilai t dan signifikansi. Hipotesis nol menyatakan bahwa koefisien regresi media pembelajaran PPT sama dengan nol, sedangkan hipotesis alternatif menyatakan bahwa koefisien tersebut tidak sama dengan nol. Kriteria keputusan menggunakan taraf signifikansi 5%. Jika nilai Sig. < 0,05, maka terdapat bukti statistik bahwa koefisien regresi berbeda dari nol.

Pengolahan data menggunakan keluaran statistik yang disajikan pada tabel Statistics dan Coefficients. Tabel Statistics digunakan untuk menggambarkan kecenderungan pusat dan penyebaran data. Tabel Coefficients digunakan untuk membaca konstanta, koefisien regresi, standard error, beta terstandar, nilai t, dan signifikansi. Interpretasi dilakukan secara hati-hati karena tabel Model Summary dan ANOVA tidak tersedia pada bahan yang diberikan.

Sebagai informasi tambahan, koefisien beta terstandar sebesar 0,840 dapat dikuadratkan untuk memperoleh estimasi proporsi variasi yang terkait dengan model, yaitu $0{,}840^2 = 0{,}7056$ atau sekitar 70,6%. Nilai ini diperlakukan sebagai estimasi karena Model Summary tidak tersedia. Jika output Model Summary diperoleh, nilai R Square resmi sebaiknya digunakan sebagai dasar pelaporan. Untuk menjaga konsistensi dengan template Menara Ilmu, hasil penelitian disajikan dalam tabel dan kemudian diikuti pembahasan yang menghubungkan temuan dengan penelitian terdahulu. Pembahasan membedakan antara hasil statistik penelitian ini dan hasil penelitian terdahulu. Temuan penelitian ini menjadi dasar utama interpretasi, sedangkan penelitian terdahulu digunakan untuk melihat kesesuaian atau perbedaan konteks.

Analisis juga memperhatikan keterbatasan inferensi. Nilai signifikansi yang sangat kecil menunjukkan adanya hubungan statistik yang kuat dalam sampel, tetapi tidak cukup untuk menyatakan bahwa PPT merupakan satu-satunya penyebab perubahan hasil belajar. Faktor lain seperti strategi mengajar, motivasi, karakteristik mahasiswa, kualitas materi, intensitas

This work is licensed under a CC BY-SAS

penggunaan media, dan lingkungan belajar dapat ikut berperan. Karena itu, istilah "pengaruh" pada judul dipahami sesuai model statistik yang digunakan dan tidak diperluas menjadi klaim kausal yang melampaui desain penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistics

		Media Pembelajaran PPt	Hasil Belajar
N	Valid	60	60
	Missing	0	0
Mean		19.97	21.88
Median		12.00	20.00
Mode		12	12
Std. Deviation		12.652	10.930
Minimum		12	12
Maximum		48	48

Tabel 1. Statistik deskriptif media pembelajaran PPT dan hasil belajar

(Berdasarkan hasil penelitian, statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor media pembelajaran PPT memiliki nilai minimum 12 dan maksimum 48, dengan mean 19,97, median 12, mode 12, dan simpangan baku 12,652. Sementara itu, hasil belajar memiliki nilai minimum 12 dan maksimum 48, mean 21,88, median 20, mode 12, dan simpangan baku 10,930. Rentang skor kedua variabel sama-sama 36 poin. Perbedaan mean dan median pada variabel media pembelajaran PPT menunjukkan bahwa rata-rata skor tidak berada pada titik yang sama dengan median. Namun, tabel yang tersedia belum memuat ukuran kemencengan, histogram, atau uji distribusi sehingga bentuk distribusi tidak dapat disimpulkan secara pasti hanya dari tabel deskriptif. Hal yang sama berlaku pada variabel hasil belajar. Oleh karena itu, interpretasi difokuskan pada nilai pusat dan penyebaran yang benar-benar tersedia.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	7.401	1.453		5.093	<,001
	Media Pembelajaran PPt	.725	.062	.840	11.770	<,001

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Tabel 2. Koefisien regresi media pembelajaran PPT terhadap hasil belajar

(selanjutnya dilakukan) - Analisis regresi linear sederhana menghasilkan konstanta sebesar 7,401 dan koefisien regresi media pembelajaran PPT sebesar 0,725. Dengan demikian, persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 7,401 + 0,725X. Koefisien positif berarti bahwa dalam model yang dianalisis, kenaikan satu satuan skor media pembelajaran PPT diikuti kenaikan prediksi skor hasil belajar sebesar 0,725 satuan. Konstanta 7,401 merupakan nilai prediksi Y ketika X bernilai nol secara matematis; karena rentang observasi X dimulai dari 12, interpretasi konstanta tidak dimaksudkan sebagai kondisi empiris yang diamati.

Nilai standard error koefisien X adalah 0,062. Nilai t sebesar 11,770 dengan signifikansi < 0,001 menunjukkan bahwa koefisien regresi berbeda dari nol secara statistik pada taraf 5%. Dengan kata lain, terdapat bukti statistik yang sangat kuat mengenai hubungan antara skor media pembelajaran PPT dan skor hasil belajar pada 60 data yang dianalisis.

This work is licensed under a CC BY-SAS

Koefisien beta terstandar sebesar 0,840 memberikan informasi mengenai arah dan kekuatan hubungan dalam satuan baku. Jika digunakan sebagai dasar estimasi proporsi variasi, $0{,}840^2$ menghasilkan 0,7056 atau sekitar 70,6%. Angka tersebut dapat dibaca sebagai estimasi besarnya variasi hasil belajar yang terkait dengan X dalam model, tetapi bukan nilai R Square resmi karena tabel Model Summary tidak tersedia.

Temuan ini menunjukkan pola hubungan yang lebih kuat dibandingkan beberapa penelitian terdahulu. (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) pada mahasiswa Perancangan Mesin menemukan hubungan positif dan signifikan, tetapi kontribusi yang mereka laporkan hanya 6,25%. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena karakteristik mata kuliah, instrumen, responden, kualitas media, atau cara variabel diukur. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak berarti bahwa PPT selalu menjelaskan sekitar 70% hasil belajar pada semua konteks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Setiawan et al., 2023) yang mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis ICT dan menemukan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Kesamaan terletak pada penggunaan PowerPoint sebagai sarana penyajian materi yang terstruktur dan visual. Perbedaannya adalah penelitian Setiawan et al. merupakan penelitian pengembangan, sedangkan penelitian ini menganalisis hubungan statistik menggunakan regresi linear sederhana.

(Lawrance et al., 2023) juga melaporkan bahwa PowerPoint interaktif berbantuan video memenuhi kriteria kelayakan dan menunjukkan efektivitas pada uji coba. Temuan tersebut mendukung gagasan bahwa elemen visual dan multimedia dapat memperkuat fungsi PPT. Namun, penelitian ini hanya memiliki output statistik variabel media PPT dan hasil belajar sehingga tidak dapat memastikan elemen spesifik seperti video, animasi, atau hyperlink mana yang paling berkontribusi.

Penelitian pada siswa kelas XI Inglanfis SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan menemukan pengaruh positif dan signifikan penggunaan PowerPoint dengan koefisien determinasi 41,9%. Hasil penelitian sekarang menunjukkan koefisien beta 0,840 dan estimasi variasi sekitar 70,6%, sehingga nilainya lebih tinggi. Perbedaan ini memperkuat bahwa besar hubungan bersifat kontekstual dan tidak dapat langsung dibandingkan sebagai ukuran efektivitas universal. Memberikan konteks yang sangat relevan karena penelitian dilakukan pada mahasiswa Universitas Negeri Medan dan menggunakan regresi linear sederhana untuk mengkaji media PowerPoint. Penelitian tersebut mengingatkan bahwa hubungan media dan hasil belajar perlu dibaca bersama karakteristik mahasiswa. Pada penelitian mahasiswa Tata Boga, karakteristik program studi dan kebutuhan pembelajaran Desain Pembelajaran menjadi konteks yang penting.

Hasil ini juga dapat dibaca bersama penelitian, (Benny Christanto, Retno Danu Rusmawati, 2025) yang masing-masing melaporkan hubungan atau pengaruh positif media PowerPoint/interaktif terhadap hasil belajar pada konteks pendidikan dasar. Walaupun jenjang pendidikan berbeda, arah temuan mendukung kemungkinan bahwa media presentasi yang dirancang dengan baik dapat membantu proses belajar. Namun, perbedaan jenjang, mata pelajaran, instrumen, dan desain penelitian membuat generalisasi harus dilakukan secara terbatas. Dari sudut pandang pembelajaran, hubungan positif dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui fungsi PPT sebagai pengorganisasi materi. Materi Desain Pembelajaran terdiri atas konsep dan prosedur yang dapat disusun menjadi urutan visual. Slide yang memiliki struktur judul-subjudul, poin inti, contoh, diagram, dan rangkuman dapat membantu mahasiswa mengikuti hubungan antarkonsep. Akan tetapi, manfaat tersebut bergantung pada kualitas desain media dan bagaimana dosen mengintegrasikannya dengan penjelasan, diskusi, latihan, dan evaluasi.

Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan PowerPoint interaktif dapat dilakukan melalui model penelitian dan pengembangan serta diuji dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil tersebut mendukung pandangan bahwa media tidak cukup dinilai dari keberadaan PowerPoint saja, tetapi perlu diperhatikan kualitas dan keterpakaiannya. Dalam

This work is licensed under a CC BY-SAS

konteks mahasiswa Tata Boga, PPT dapat diarahkan untuk memvisualisasikan konsep desain pembelajaran, alur perancangan, contoh perangkat ajar, dan perbandingan strategi.

Meskipun koefisien regresi signifikan, hasil penelitian tidak boleh ditafsirkan sebagai bukti bahwa PPT merupakan satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar. Nilai hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pengetahuan awal, motivasi, kehadiran, metode pembelajaran, kualitas interaksi dosen-mahasiswa, waktu belajar, serta faktor individual. Penelitian (Sarfraz Aslam, Lim Mei Yen, 2023) juga menunjukkan bahwa performa akademik merupakan fenomena yang dipengaruhi lebih dari satu faktor. Karena itu, penggunaan PPT sebaiknya ditempatkan sebagai salah satu komponen dalam ekosistem pembelajaran.

Keterbatasan utama penelitian ini adalah output yang tersedia hanya berupa statistik deskriptif dan coefficients. Tidak tersedia Model Summary, ANOVA, informasi instrumen, teknik sampling, maupun data mentah. Oleh karena itu, penelitian tidak melaporkan R Square resmi, uji normalitas residual, uji heteroskedastisitas, maupun interval kepercayaan koefisien. Jika data lengkap tersedia, analisis lanjutan tersebut perlu dilakukan agar pelaporan regresi lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, hasil analisis memberikan bukti statistik bahwa media pembelajaran PPT memiliki koefisien positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada data penelitian. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pemanfaatan media presentasi yang sistematis pada mata kuliah Desain Pembelajaran. Namun, implementasi PPT sebaiknya tidak berhenti pada penggunaan slide, melainkan mengutamakan keterbacaan, visualisasi konsep, relevansi contoh, interaksi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian bukan hanya menunjukkan adanya koefisien regresi yang signifikan, tetapi juga memberikan dasar untuk memahami bagaimana media PPT dapat ditempatkan dalam pembelajaran. Nilai koefisien positif sebesar 0,725 dan beta 0,840 menunjukkan pola hubungan yang kuat pada data penelitian. Temuan tersebut sejalan dengan sebagian penelitian terdahulu, sementara besaran hubungan yang berbeda pada penelitian lain menunjukkan bahwa konteks tetap penting. Pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan PPT perlu disertai desain materi dan strategi pembelajaran yang sesuai agar manfaatnya dapat dipertahankan.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan beberapa arah pengembangan. Pertama, PPT dapat dibuat lebih ringkas dan fokus pada konsep utama. Kedua, materi dapat dilengkapi visual yang benar-benar relevan dengan konsep. Ketiga, setiap bagian presentasi dapat dihubungkan dengan aktivitas mahasiswa seperti pertanyaan pemantik, studi kasus, atau latihan. Keempat, PPT dapat dipadukan dengan video atau media evaluasi digital jika sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kelima, kualitas media sebaiknya dievaluasi secara berkala menggunakan hasil belajar dan umpan balik mahasiswa.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan penggunaan istilah "pengaruh". Regresi linear menunjukkan bahwa X merupakan prediktor yang signifikan terhadap Y dalam model, tetapi bukti kausal memerlukan desain penelitian yang lebih kuat, misalnya eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan kontrol terhadap faktor perancu. Oleh sebab itu, kesimpulan penelitian menggunakan bahasa yang hati-hati: terdapat pengaruh atau hubungan statistik positif dalam model regresi, sedangkan klaim bahwa PPT secara tunggal menyebabkan peningkatan hasil belajar tidak dapat dipastikan hanya dari output yang tersedia.

Walaupun demikian, penelitian memiliki keterbatasan yang harus dinyatakan secara terbuka. Pertama, data yang tersedia hanya memuat 60 observasi dan output statistik deskriptif serta coefficients. Kedua, tidak tersedia informasi rinci mengenai teknik sampling dan karakteristik responden. Ketiga, tidak tersedia data mentah untuk memeriksa asumsi regresi secara langsung. Keempat, tidak tersedia Model Summary sehingga nilai R Square resmi tidak dapat dilaporkan. Keterbatasan tersebut membuat hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai temuan statistik pada sampel yang dianalisis, bukan sebagai generalisasi universal.

This work is licensed under a CC BY-SAS

Hubungan positif yang ditemukan juga dapat dimanfaatkan sebagai dasar evaluasi penggunaan media. Dosen dapat meninjau kembali materi PPT yang digunakan, kemudian mengidentifikasi slide yang paling membantu mahasiswa memahami konsep. Evaluasi dapat dilakukan melalui umpan balik mahasiswa, kuis singkat, diskusi, atau tugas penerapan. Dengan cara tersebut, data hasil belajar tidak hanya digunakan untuk menilai mahasiswa, tetapi juga untuk memperbaiki media dan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penerapan PPT yang baik juga perlu memperhatikan beban kognitif mahasiswa. Slide yang terlalu penuh teks dapat membuat mahasiswa harus membaca sekaligus mendengarkan penjelasan sehingga perhatian terbagi. Sebaliknya, slide yang terlalu sedikit informasi tanpa penjelasan juga dapat membuat materi tidak lengkap. Oleh karena itu, keseimbangan antara teks singkat, visual yang relevan, penjelasan lisan, dan aktivitas belajar perlu diperhatikan. Prinsip tersebut sejalan dengan penggunaan multimedia yang menempatkan media sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sekadar dekorasi.

Jika diterapkan pada pembelajaran Tata Boga, hasil penelitian dapat memiliki implikasi praktis pada cara materi Desain Pembelajaran disusun. PPT dapat digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, penyusunan kegiatan, pengembangan media, dan evaluasi. Materi dapat disusun dalam bentuk alur atau diagram sehingga mahasiswa melihat hubungan antarbagian. Contoh yang berkaitan dengan pembelajaran Tata Boga juga dapat membuat konsep lebih kontekstual, misalnya contoh tujuan pembelajaran praktik, rancangan demonstrasi, atau penggunaan media untuk menjelaskan prosedur pengolahan makanan. Mengembangkan media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran dan menilai aspek kelayakan serta efektivitas. Hasil penelitian pengembangan tersebut menunjukkan bahwa kualitas media perlu diuji sebelum digunakan secara luas. Temuan penelitian sekarang melengkapi sudut pandang tersebut dari sisi hubungan statistik antara media dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian pengembangan dan penelitian korelasional/regresi dapat saling melengkapi: penelitian pengembangan menghasilkan media, sedangkan penelitian kuantitatif dapat menguji keterkaitannya dengan capaian belajar.

Memberikan pembanding yang dekat secara institusional karena mengkaji efektivitas PowerPoint pada mahasiswa Universitas Negeri Medan. Penelitian tersebut menggunakan regresi linear sederhana dan memperlihatkan bahwa analisis media PowerPoint pada mahasiswa dapat dilakukan secara kuantitatif. Walaupun bidang mata kuliahnya berbeda, kesamaan lingkungan pendidikan memberikan konteks pembanding yang berguna. Perbedaan hasil antara penelitian ini dan penelitian terdahulu dapat dipahami sebagai variasi berdasarkan bidang studi, karakteristik mahasiswa, dan rancangan media. Meneliti korelasi PowerPoint interaktif dengan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Adanya korelasi pada konteks pendidikan dasar menunjukkan bahwa media visual dapat mempunyai keterkaitan dengan capaian belajar, tetapi penelitian tersebut menggunakan karakteristik materi dan peserta didik yang berbeda. Pada mahasiswa Tata Boga, materi Desain Pembelajaran bersifat konseptual dan menuntut kemampuan menghubungkan berbagai komponen desain. Karena itu, PPT dapat diarahkan bukan hanya untuk menyajikan informasi, tetapi juga untuk menampilkan peta konsep, alur, studi kasus, dan contoh rancangan.

(Nurul Awalia Julianti , H. Sandi, 2025) membahas pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut mendukung penggunaan PowerPoint sebagai salah satu pilihan media, tetapi konteks peserta didik berbeda dengan penelitian ini. Penelitian sekarang dilakukan pada mahasiswa sehingga proses belajar memiliki tingkat kemandirian dan tuntutan kognitif yang berbeda. Perbedaan jenjang tersebut perlu dipertimbangkan ketika membandingkan hasil dan tidak menjadikan hasil penelitian sekolah sebagai ukuran langsung bagi mahasiswa. (Benny Christanto, Retno Danu Rusmawati, 2025) meneliti penggunaan PowerPoint interaktif, media gambar, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Penelitian tersebut relevan karena menunjukkan bahwa media tidak berdiri sendiri dari faktor pembelajaran lain. Hasil penelitian sekarang

This work is licensed under a CC BY-SAS

yang menunjukkan hubungan kuat antara X dan Y dapat menjadi dasar untuk penelitian berikutnya yang memasukkan motivasi, gaya belajar, atau keterlibatan mahasiswa sebagai variabel tambahan. Dengan model yang lebih lengkap, peneliti dapat melihat apakah hubungan PPT tetap kuat setelah faktor-faktor lain dikendalikan.

(Melawati, Yuyun Susanti & Suwirta, 2024) membandingkan PowerPoint dengan Wordwall dalam pembelajaran Akuntansi Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pilihan media dapat dikaji secara empiris berdasarkan hasil belajar. Jika dibandingkan dengan penelitian sekarang, penelitian ini hanya menganalisis satu prediktor, yaitu media PPT. Karena itu, penelitian lanjutan dapat membandingkan PPT dengan media interaktif lain atau menguji kombinasi PPT dengan platform evaluasi digital. Perbandingan tersebut dapat memberikan informasi mengenai kondisi penggunaan media yang lebih efektif. (Saefuddin, 2024) melaporkan kajian mengenai efektivitas media PowerPoint terhadap hasil belajar. Hasil tersebut memperkuat bahwa PowerPoint masih relevan sebagai media pembelajaran ketika digunakan secara tepat. Akan tetapi, istilah efektivitas perlu dibedakan dari sekadar penggunaan. Media dikatakan mendukung pembelajaran bukan karena format filenya berupa PPT, tetapi karena isi, struktur, visualisasi, dan penggunaannya membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip tersebut relevan untuk diterapkan pada mata kuliah Desain Pembelajaran.

Penelitian (Lawrance et al., 2023) tentang PowerPoint interaktif berbantuan video juga menunjukkan pentingnya integrasi multimedia. Penggunaan video dapat memberikan representasi dinamis yang tidak selalu dapat diberikan oleh teks atau gambar statis. Pada mata kuliah Desain Pembelajaran, pendekatan serupa dapat diterapkan melalui contoh video proses pembelajaran, simulasi penyusunan perangkat ajar, atau demonstrasi penggunaan media. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan PPT yang lebih kaya tanpa mengubah fungsi utamanya sebagai pengorganisasi materi. (Sarfraz Aslam, Lim Mei Yen, 2023) membahas faktor-faktor yang memengaruhi performa akademik dan memasukkan penggunaan presentasi PowerPoint sebagai salah satu faktor yang relevan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa capaian akademik merupakan fenomena yang kompleks. Dalam konteks penelitian sekarang, hasil belajar tidak seharusnya dipandang hanya sebagai konsekuensi penggunaan PPT. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran, sementara motivasi, kemampuan awal, keaktifan, metode pengajaran, dan lingkungan belajar dapat memberikan kontribusi lain.

(Setiawan et al., 2023) mengembangkan media PowerPoint interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Hasil penelitian mereka menunjukkan media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dan mendapatkan respons positif. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, aspek interaktivitas dan penyusunan materi dapat menjadi salah satu alasan mengapa media presentasi berpotensi mendukung pembelajaran. Namun, penelitian sekarang belum mengukur secara terpisah komponen interaktif, sehingga tidak dapat menyimpulkan bahwa interaktivitas tertentu menjadi penyebab utama hubungan yang ditemukan. Temuan penelitian dapat dibandingkan dengan (Fiskia Rera Baharuddin, 2023) yang meneliti pemanfaatan multimedia berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Perancangan Mesin. Penelitian tersebut menemukan hubungan positif dan signifikan, tetapi kontribusi yang dilaporkan sebesar 6,25%. Perbedaan dengan hasil penelitian sekarang menunjukkan bahwa hubungan antara PPT dan hasil belajar dapat memiliki besaran yang berbeda. Perbedaan tersebut mungkin berkaitan dengan karakteristik mata kuliah, bentuk media, instrumen pengukuran, metode pengajaran, dan karakteristik mahasiswa.

Estimasi sebesar 70,6% yang diperoleh dari $0{,}840^2$ memberikan gambaran mengenai kuatnya hubungan model jika beta terstandar diperlakukan sebagai koefisien korelasi pada regresi linear sederhana. Akan tetapi, peneliti tidak menempatkan angka tersebut sebagai R Square resmi karena tabel Model Summary tidak disertakan. Jika output lengkap SPSS tersedia, nilai R Square harus diambil langsung dari Model Summary. Langkah

This work is licensed under a CC BY-SAS

ini penting agar pelaporan artikel tidak menyamakan hasil perhitungan tambahan dengan output statistik yang sebenarnya. Nilai beta terstandar sebesar 0,840 menunjukkan hubungan positif yang kuat dalam satuan standar. Beta berguna untuk membaca besarnya hubungan tanpa dipengaruhi satuan asli variabel. Dalam penelitian ini, beta yang tinggi menunjukkan bahwa perubahan skor media pembelajaran PPT berkaitan erat dengan perubahan skor hasil belajar pada data yang dianalisis. Namun, beta bukan ukuran kausalitas. Besarnya beta harus tetap dipahami bersama desain penelitian, kualitas instrumen, karakteristik responden, dan variabel lain yang tidak masuk ke dalam model.

Nilai standard error koefisien X sebesar 0,062 relatif kecil dibandingkan koefisien regresinya sebesar 0,725. Nilai tersebut menunjukkan bahwa estimasi koefisien dalam model memiliki ketidakpastian yang relatif kecil pada sampel yang dianalisis. Selanjutnya, nilai t sebesar 11,770 jauh lebih besar daripada nilai t kritis sekitar 2 pada taraf 5% untuk derajat bebas sekitar 58. Nilai signifikansi < 0,001 memperkuat kesimpulan bahwa koefisien regresi berbeda dari nol secara statistik.

Konstanta sebesar 7,401 juga perlu dipahami secara tepat. Persamaan regresi Y = 7,401 + 0,725X menunjukkan nilai dasar model ketika X secara matematis bernilai nol. Akan tetapi, nilai X = 0 berada di luar rentang pengamatan karena skor minimum X adalah 12. Oleh sebab itu, konstanta lebih tepat diperlakukan sebagai komponen matematis persamaan regresi daripada kondisi empiris yang diamati pada responden. Fokus interpretasi penelitian diarahkan pada koefisien X, karena koefisien tersebut menunjukkan arah perubahan prediksi hasil belajar terkait dengan perubahan skor media PPT.

Hasil utama penelitian terlihat pada tabel Coefficients. Koefisien regresi media pembelajaran PPT sebesar 0,725 menunjukkan arah hubungan yang positif. Secara matematis, setiap peningkatan satu satuan skor X berkaitan dengan peningkatan nilai prediksi Y sebesar 0,725 satuan. Sebagai ilustrasi interpretasi model, apabila skor X meningkat sebesar 10 poin, maka skor Y yang diprediksi model meningkat sebesar 7,25 poin, dengan asumsi hubungan linear dalam rentang data penelitian. Ilustrasi ini bukan berarti setiap individu pasti mengalami peningkatan sebesar 7,25 poin karena regresi menggambarkan kecenderungan rata-rata model. Median media pembelajaran PPT sebesar 12,00 sedangkan mean sebesar 19,97. Perbedaan yang cukup besar antara kedua ukuran tersebut menunjukkan bahwa terdapat sejumlah skor yang lebih tinggi sehingga meningkatkan nilai rata-rata. Pada hasil belajar, median sebesar 20,00 dan mean sebesar 21,88 menunjukkan perbedaan yang lebih kecil. Informasi ini memberikan gambaran bahwa ukuran rata-rata perlu dibaca bersama ukuran pemusatan lainnya. Namun, tanpa grafik distribusi atau ukuran skewness, penelitian tidak menyimpulkan bentuk distribusi data secara lebih jauh.

Nilai minimum dan maksimum pada kedua variabel berada pada rentang yang sama, yaitu 12 sampai 48. Kesamaan rentang tersebut menunjukkan bahwa instrumen atau skala pengukuran kedua variabel mempunyai batas skor yang sama dalam data yang dianalisis. Meskipun demikian, kesamaan rentang tidak berarti bahwa kedua variabel mempunyai distribusi yang sama. Mean, median, mode, dan simpangan baku menunjukkan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, interpretasi hasil penelitian tetap harus didasarkan pada masing-masing variabel dan hasil model regresi. Jika dilihat dari statistik deskriptif, variabel media pembelajaran PPT memiliki rata-rata sebesar 19,97 dengan simpangan baku 12,652. Sementara itu, variabel hasil belajar memiliki rata-rata 21,88 dengan simpangan baku 10,930. Nilai simpangan baku menunjukkan adanya variasi skor antarresponden pada kedua variabel. Variasi tersebut penting karena regresi linear sederhana membutuhkan variasi data agar hubungan antara X dan Y dapat dianalisis. Dalam penelitian ini, seluruh 60 data dapat digunakan sehingga tidak terdapat pengurangan jumlah observasi akibat data yang hilang.

This work is licensed under a CC BY-SAS

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran PowerPoint (PPT) terhadap hasil belajar Desain Pembelajaran mahasiswa Tata Boga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PPT memiliki hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis regresi linear sederhana terhadap 60 responden. Nilai rata-rata variabel media pembelajaran PPT sebesar 19,97, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 21,88. Data tersebut menunjukkan adanya variasi skor pada kedua variabel yang kemudian dianalisis lebih lanjut menggunakan regresi linear sederhana.

Hasil analisis menghasilkan persamaan regresi Y = 7,401 + 0,725X. Koefisien regresi sebesar 0,725 menunjukkan arah hubungan yang positif. Artinya, peningkatan skor media pembelajaran PPT diikuti dengan peningkatan prediksi hasil belajar mahasiswa. Setiap kenaikan satu satuan skor media pembelajaran PPT berkaitan dengan peningkatan prediksi hasil belajar sebesar 0,725 satuan.

Hasil pengujian koefisien menunjukkan nilai t sebesar 11,770 dengan nilai signifikansi < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat bukti statistik bahwa koefisien media pembelajaran PPT berbeda dari nol. Dengan demikian, media pembelajaran PPT memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar Desain Pembelajaran mahasiswa Tata Boga dalam data penelitian ini. Nilai Beta sebesar 0,840 menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara media pembelajaran PPT dan hasil belajar. Berdasarkan perhitungan Beta kuadrat, diperoleh estimasi sebesar 70,6%. Namun, angka tersebut merupakan estimasi karena tabel Model Summary tidak tersedia dalam data yang dianalisis. Oleh karena itu, nilai R Square resmi perlu diperoleh dari Model Summary apabila output statistik lengkap tersedia.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran PPT merupakan salah satu faktor yang berkaitan dengan hasil belajar mahasiswa. PPT dapat membantu menyajikan materi secara sistematis melalui teks, gambar, tabel, diagram, dan visual lainnya sehingga dapat mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi Desain Pembelajaran. Meskipun demikian, hasil penelitian tidak menunjukkan bahwa PPT merupakan satu-satunya faktor yang menentukan hasil belajar. Faktor lain seperti motivasi, kemampuan awal, metode pembelajaran, keterlibatan mahasiswa, interaksi dosen dan mahasiswa, lingkungan belajar, serta karakteristik individu juga dapat memengaruhi hasil belajar. Selain itu, hubungan statistik yang ditemukan tidak secara otomatis membuktikan hubungan sebab-akibat secara mutlak. Temuan ini dapat menjadi pertimbangan dalam pemanfaatan PPT sebagai media pendukung pembelajaran terstruktur, menarik, dan sesuai kebutuhan mahasiswa secara relevan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) pada mata kuliah Desain Pembelajaran disarankan untuk terus dikembangkan dengan memperhatikan kualitas isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Bagi dosen, PPT sebaiknya tidak hanya berisi teks, tetapi dilengkapi gambar, diagram, tabel, contoh, dan ilustrasi yang relevan. Penggunaan PPT juga perlu dipadukan dengan metode pembelajaran aktif seperti diskusi, studi kasus, latihan, dan pertanyaan pemantik agar mahasiswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Bagi mahasiswa Tata Boga, materi PPT sebaiknya dikaitkan dengan contoh pembelajaran yang sesuai dengan bidang Tata Boga sehingga konsep lebih mudah dipahami dan diterapkan. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar, desain eksperimen atau kuasi-eksperimen, serta membandingkan PPT dengan media digital lainnya. Penelitian berikutnya juga dapat menambahkan variabel seperti motivasi, minat, kemampuan awal, dan

This work is licensed under a CC BY-SAS

keterlibatan mahasiswa serta melengkapi analisis statistik dengan R Square, uji normalitas, dan uji heteroskedastisitas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Medan, khususnya pihak yang telah mendukung proses pembelajaran dan penyusunan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Karya Ilmiah dan Desain Pembelajaran, mahasiswa yang menjadi sumber data penelitian, serta semua pihak yang membantu dalam pengolahan data dan penyusunan manuskrip. Dukungan akademik, masukan, dan kerja sama yang diberikan sangat membantu penyelesaian penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para peneliti terdahulu yang hasil penelitiannya menjadi bahan perbandingan dan penguatan pembahasan dalam artikel ini.

This work is licensed under a CC BY-SAS

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Benny Christanto, Retno Danu Rusmawati, Y. W. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif (Pointer), Media Gambar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *8*, 517–525. https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.963

Bibit Lestari, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Dikombinasikan Dengan Ispring Suite Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(02), 6221–6235. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14350/6796

Chalvin Nubrihas, Fembriani, A. B. N. B. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interktif Pada Mata Pelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Sd Negeri Maulafa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *6*(3), 3579–3584. https://doi.org//10.37081/jipdas.v6i3.4723

Eka Novitasari, A. (2025). Development of PowerPoint-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Students of SD Negeri 4 Bandar Baru. *Journal of Media and Learning Technology*, *1*(2), 52–63.

Fiskia Rera Baharuddin, Z. (2023). HUBUNGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PERANCANGAN MESIN DI JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK MESIN FT UNM. *Journal of Vocational Instruction*, *2*(November), 33–42. https://doi.org/10.55754/jov.v2i2.56488

Iik Karimah, Agus Hamdani, Lina Siti Nurwahidah, D. A. D. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Education and Instruction*, *6*, 187–196. https://doi.org//10.31539/joeai.v6i1.6022

Lawrance, N., Dasar, G. S., Semarang, U. N., & Belajar, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF BERBANTUAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOKz. *Elementary School Teacher Journal*, *6*(2), 87–94. https://doi.org/10.15294/qcvhxz18

Melawati, Yuyun Susanti, U. S., & Suwirta, U. (2024). PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK PGRI CIKONENG. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 388–393. https://doi.org/https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/J-KIP/article/view/12200

Nurul Awalia Julianti , H. Sandi, H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Ilmiah*, *4*(11), 3636–3648. https://doi.org/10.55681/sentri.v4i11.4942

Romadhon, D. N. A. (2025). Penggunaan Media PowerPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *9*(2), 501–520. https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1811

Saefuddin, A. M. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *2*(1). https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885

Salsabila Maulidi Lafsa, E. S. (2025). Interactive PowerPoint Media in Elementary Science Learning Outcomes: Media PowerPoint Interaktif dalam Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Article Information Check*, *10*(1), 1–10. https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12535

Sarfraz Aslam, Lim Mei Yen, S. A. (2023). Influential Factors on Students' Academic Performance: The Impact of PowerPoint Presentations in Primary Public Schools, Sarawak, Malaysia. *INDIAN JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY*, *16*, 3294–3302. https://doi.org/10.17485/IJST/v16i38.1476

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2023). Development of interactive powerpoint learning media based on information and communication technologies to improve student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *9*(1), 75–86. https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.20056 development

This work is licensed under a CC BY-SAS

Yusuf Afandi, A.F. Suryaning Ati MZ, O. Z. (2026). PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN BANJARMADU. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *12*(April), 193–205. https://doi.org/10.31932/jpdp.v12i1.5289

This work is licensed under a CC BY-SAS