



Pengaruh Penggunaan *PowerPoint* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri 2 Pagaran

**Jumpa Rejeki Bancin¹, Tianggur Medi Napitupulu², Iwan Setiawan Tarigan³,
Sabar Rudi Sitompul⁴**

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

^{2,3,4}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: jumpabancin481@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027. Menggunakan Metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental dan desain kelompok kontrol tidak setara. Populasi seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 yang beragama Kristen Protestan sebanyak 125 orang dan di tetapkan sampel sebanyak 62 orang menggunakan Teknik *sampling purposive*, kelas IX-A (eksperimental) dan kelas IX-B (control) Instrumen penelitian berupa tes soal. Data di kumpulkan dengan tes soal pretest dan posttest sebanyak 20 item. Skor N-Gain kelas eksperimen 0,5140 kategori sedang, kelas control= 0,2263 kategori rendah. $t_{hitung}=6,532 > t_{tabel} = 1,671$ yang menunjukkan adanya hubungan yang positif antara penggunaan *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa dan nilai posttest rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen $81 > 65$. Dapat di simpulkan H_0 di tolak dan H_a di terima yaitu Hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa yang dibelajarkan dengan *PowerPoint* lebih tinggi dari yang dibelajarkan tanpa *PowerPoint* di kelas XI SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Kata Kunci: Penggunaan *PowerPoint*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Kristen.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, belajar telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan salah satu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis merupakan aktivitas yang melibatkan proses mental, misalnya berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis merupakan aktivitas yang berkaitan dengan proses penerapan kegiatan praktik, membuat karya atau produk, dan memberikan apresiasi (Rusman, 2017).

Guru merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan setiap usaha dalam pendidikan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu berperan sebagai pendidik, pengajar, sekaligus pembimbing guna meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menyampaikan suatu bidang studi. Dengan tumbuhnya semangat belajar siswa, perhatian mereka akan lebih terarah pada materi yang diajarkan. Selain itu, guru atau pendidik dituntut untuk mampu melakukan perubahan dan menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, inovasi sangat penting karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu menyesuaikan pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa (Magdalena et al., 2020).

Bloom yang dikutip oleh Rusydi Ananda dan Fitri Hayati mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang mencakup kemampuan mengingat kembali pengetahuan. Ranah afektif berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pada perubahan sikap. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai keterampilan fisik atau manipulatif tertentu (Ananda & Hayati, 2020).

Dalam pelayanan Yesus, pendidikan iman dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Metode pengajaran Yesus sering kali disesuaikan dengan konteks kehidupan para pendengar-Nya sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami secara lebih jelas. Beberapa model yang diajarkan oleh Yesus antara lain perumpamaan, dialog, dan teladan hidup. Dengan demikian, pendidikan iman menjadi lebih bermakna karena tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan tindakan para pengikut-Nya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Hal ini karena media pembelajaran berperan besar dalam mendukung pengembangan pengetahuan yang dimiliki seseorang, khususnya peserta didik dalam proses pembelajaran (Sapriyah, 2019). Oleh sebab itu, guru perlu memiliki pemahaman yang memadai mengenai media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Adam, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan lebih efektif. Pada era saat ini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran. Demikian pula, peserta didik diharapkan lebih aktif agar proses belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Menurut Arsyad (2017), prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa jenis media, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer. Media berbasis visual sering diartikan sebagai gambar atau representasi tertentu yang memiliki peran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membantu mempermudah pemahaman siswa, misalnya melalui penyajian struktur dan organisasi materi yang lebih jelas serta mampu memperkuat daya ingat.

Selain itu, media visual juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Agar penggunaannya efektif, media visual perlu disajikan dalam konteks yang bermakna serta melibatkan interaksi aktif peserta didik terhadap gambar atau tampilan tersebut guna memastikan terjadinya proses pengolahan informasi. Adapun bentuk media visual sangat beragam, seperti gambar, diagram, peta, grafik, poster, kartun, serta bahan cetak seperti surat kabar, majalah, buku, dan *PowerPoint*.

Penggunaan media visual melalui program *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk respons terhadap perkembangan sistem pendidikan dan dinamika pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu keunggulan *PowerPoint* terletak pada fitur-fiturnya yang mampu menyajikan tampilan visual secara menarik, seperti teks dengan desain dan latar belakang yang variatif. Selain itu, *PowerPoint* juga mendukung penggunaan audio dan video sebagai elemen pendukung sehingga dapat meningkatkan daya tarik serta minat siswa atau audiens terhadap materi yang dipresentasikan.

Guru dapat mengombinasikan teks, gambar, audio, dan video sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *PowerPoint* juga mempermudah guru dalam mengelola waktu pembelajaran, menekankan poin-poin penting, serta meningkatkan kreativitas dalam merancang kegiatan belajar yang interaktif. Sementara itu, bagi siswa, *PowerPoint* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena tampilan materi yang lebih menarik dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih mudah memahami konsep yang disampaikan, terutama jika disertai dengan ilustrasi visual dan media pendukung lainnya (Suhartini et al., 2019).

Penggunaan media visual seperti *PowerPoint* sudah menjadi hal yang umum dalam proses pembelajaran di sekolah. Namun, masih muncul beberapa pertanyaan, seperti apakah guru Pendidikan Agama Kristen telah menggunakan *PowerPoint* dengan tepat, bagaimana langkah penggunaannya, apakah penggunaannya sudah optimal, serta apakah media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, perlu juga dikaji faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan media yang umum seperti buku paket, papan tulis, spidol atau kapur, serta poster.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Pagaran, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yaitu berada di bawah KKM, dengan nilai 70 ke bawah, karena pembelajaran lebih berfokus pada aspek kognitif. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran, adanya rasa bosan akibat metode yang monoton, serta penggunaan media yang terbatas pada poster dan gambar. Selain itu, siswa sering mengalami kesulitan memahami tugas yang diberikan secara lisan oleh guru dan kurang berkonsentrasi saat belajar.

Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan media berbasis *PowerPoint* dengan menampilkan visualisasi yang kreatif dan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka

serta memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas XI-1 sebagai kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* (X), sedangkan kelas XI-2 sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Kedua kelompok tersebut selanjutnya diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 125 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh sampel sebanyak 62 siswa yang terdiri atas kelas XI-1 dan XI-2.

Untuk mengumpulkan data variabel Y, digunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang terdiri atas empat pilihan jawaban, yaitu a, b, c, dan d. Penyusunan instrumen tes diawali dengan membuat kisi-kisi sebagai dasar perancangan soal secara rinci dan terarah. Setelah soal disusun berdasarkan kisi-kisi tersebut, selanjutnya instrumen diberikan kepada responden sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditetapkan.

Peneliti menggunakan tes pilihan ganda karena bentuk tes ini termasuk tes objektif yang memiliki kelebihan dalam proses penskoran, yaitu mudah, cepat, dan objektif. Oleh karena itu, tes pilihan ganda sesuai digunakan dalam penelitian yang melibatkan jumlah responden yang relatif banyak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Media Pembelajaran PowerPoint

Microsoft *PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi dalam paket Microsoft Office yang digunakan sebagai media presentasi berbasis slide. Aplikasi ini sangat populer dan dimanfaatkan oleh berbagai kalangan, seperti pelajar, pekerja kantor, pelaku bisnis, pendidik, hingga *trainer*. Kehadiran *PowerPoint* mempermudah proses penyampaian materi karena didukung oleh berbagai fitur yang menarik dan canggih. Selain itu, tersedianya beragam *template* atau desain membuat tampilan presentasi menjadi lebih rapi dan menarik untuk dilihat (Daud et al., 2026).

Media pembelajaran Microsoft *PowerPoint* memiliki beberapa ciri atau karakteristik yang perlu diperhatikan. Karakteristik tersebut antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Kesederhanaan merujuk pada jumlah elemen yang digunakan dalam suatu tampilan visual. Semakin sedikit elemen yang ditampilkan, semakin mudah seseorang memahami pesan yang disampaikan. Informasi yang panjang atau kompleks sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian visual agar lebih mudah dibaca dan dipahami. Selain itu, penggunaan teks perlu dibatasi agar tampilan slide tidak terlalu padat. Keterpaduan berkaitan dengan hubungan antara elemen-elemen visual yang saling mendukung. Setiap elemen harus memiliki keterkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh sehingga tampilan visual dapat membantu peserta didik memahami pesan atau informasi yang disampaikan. Penekanan dalam penyajian visual diperlukan meskipun tampilan dibuat sederhana. Penekanan bertujuan memberikan pusat perhatian pada bagian tertentu sehingga pesan utama dapat lebih mudah dipahami. Sementara itu,

keseimbangan berkaitan dengan penataan elemen visual agar terlihat proporsional dalam ruang tampilan. Keseimbangan tidak selalu harus berbentuk simetris, tetapi harus memberikan kesan harmonis dan nyaman untuk dilihat.

Selain karakteristik tersebut, beberapa unsur visual juga perlu diperhatikan, yaitu bentuk, garis, dan warna. Pemilihan bentuk yang unik atau tidak biasa dapat menarik perhatian siswa sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Garis dapat digunakan untuk menghubungkan berbagai elemen visual dan membantu mengarahkan perhatian siswa dalam mengikuti alur informasi secara berurutan. Warna berfungsi memberikan penekanan, membedakan bagian-bagian tertentu, serta menciptakan kesatuan visual. Selain itu, warna dapat membantu memperjelas objek, menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta memberikan respons emosional tertentu kepada peserta didik (Suardi, 2019).

Fungsi Media Pembelajaran PowerPoint

PowerPoint merupakan salah satu aplikasi dalam paket Microsoft Office yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini cukup populer, baik di kalangan profesional maupun pengguna pemula seperti pelajar. Berbagai fitur yang tersedia dalam *PowerPoint* dapat mempermudah proses pembuatan presentasi. Selain itu, pilihan *template* yang beragam memungkinkan pengguna menghasilkan tampilan presentasi yang lebih menarik dan sistematis.

PowerPoint memiliki berbagai fungsi dan kegunaan dalam mendukung proses pembelajaran. Pertama, *PowerPoint* membantu pengguna dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi presentasi dengan lebih mudah. Kedua, aplikasi ini memudahkan peserta didik atau audiens dalam memahami materi karena informasi dapat disajikan dalam bentuk poin-poin penting dan rangkuman inti. Ketiga, *PowerPoint* dapat meningkatkan daya tarik penyajian materi melalui pemanfaatan berbagai elemen multimedia, seperti gambar, video, animasi, dan suara. Keempat, *PowerPoint* dapat digunakan untuk membuat berbagai desain melalui fitur seperti *Shape*, *Animation*, *Transition*, dan *Animation Pane*. Kelima, pembuatan slide menjadi lebih mudah karena tersedia berbagai *template* bawaan yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan. Pengguna juga dapat mengembangkan atau memperoleh bahan presentasi dari berbagai sumber yang relevan. Keenam, file Microsoft *PowerPoint* dapat disimpan dalam bentuk *softcopy* sehingga memudahkan penyimpanan, penggandaan, dan penggunaan kembali materi pembelajaran (Parma et al., 2021).

Langkah-Langkah Penggunaan PowerPoint

Pembuatan media pembelajaran menggunakan Microsoft *PowerPoint* perlu dilakukan secara sistematis agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. Beberapa langkah penggunaan media *PowerPoint* meliputi identifikasi program, pengumpulan bahan, perangkuman materi, dan *review* (Suardi, 2019).

Pertama, identifikasi program. Pada tahap ini, pembuat media perlu memperhatikan kesesuaian antara program, materi pembelajaran, dan sasaran pengguna. Guru perlu mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta menentukan bentuk penyajian materi yang sesuai. Selain itu, perlu diperhatikan ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, audio, dan bahan visual lainnya. Kedua, pengumpulan bahan.

Pembuatan media *PowerPoint* membutuhkan berbagai bahan pendukung, seperti gambar, video, animasi, dan suara yang relevan dengan materi pembelajaran. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh melalui internet maupun sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam proses pengumpulan bahan, guru perlu memastikan bahwa materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak mengandung informasi yang keliru. Ketiga, merangkum materi. Setelah bahan yang dibutuhkan terkumpul, materi perlu dirangkum dan disusun ke dalam slide *PowerPoint*. Materi yang disajikan hendaknya berisi pokok-pokok penting yang harus dipahami siswa. Penyajian materi secara ringkas, sistematis, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami akan membantu peserta didik memusatkan perhatian pada inti pembelajaran.

Keempat, review atau peninjauan. Setelah pembuatan *PowerPoint* selesai, media yang akan digunakan perlu ditinjau kembali. Peninjauan dilakukan untuk memastikan ketepatan bahasa, teks, tata letak, penggunaan gambar atau media pendukung, serta kebenaran konsep yang disampaikan. Tahap *review* penting dilakukan agar media *PowerPoint* yang digunakan dalam pembelajaran dapat berfungsi secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Suardi, 2019).

Berdasarkan perolehan data dan hasil pengujian data dan hasil perhitungan uji analisis data dengan menggunakan uji-t maka diperoleh hasil perhitungan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapat $t_{hitung} = 6,532$ dan $t_{tabel} = 1,671$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Penerapan *PowerPoint* Oleh Guru Pendidikan Agama Kristen terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IX SMP N 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027.

Diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP N 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 sebelum diterapkan *PowePoint* adalah item nomor 2,3,4,8,10 dengan skor 30 dan nilai rata-rata 1. Sementara nilai terendah dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP N 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 sebelum diterapkan *PowerPoint* adalah nomor 25 dengan skor 9 dan nilai rata-rata 0,30.

Sementara item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan *PowerPoint* adalah item nomor 2,3,4,8,10 dengan skor 30 dan nilai rata-rata 1. Dan nilai bobot terendah dari ke-20 item soal Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan *PowerPoint* adalah nomor 17 dengan skor dan nilai rata-rata 0,26.

Diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 sebelum diterapkan Model Pembelajaran Konvensional adalah item nomor 16 dengan skor 30 dan nilai rata-rata 1. Sementara nilai terendah dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 sebelum diterapkan Model Pembelajaran Konvensional adalah nomor 17 dengan skor 3 dan nilai rata-rata 0,1. Sementara item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan Model Pembelajaran Konvensional adalah item nomor 13 dengan skor 31 dan nilai rata-rata 0,93. Dan nilai terendah dari ke-20 item soal tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan Model Pembelajaran Konvensional adalah nomor 14, 17, 19, 20 dengan skor 0 dan nilai rata-rata

0. Pencapaian keseluruhan tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan *PowerPoint* mengalami peningkatan. Hal tersebut diketahui dari nilai Hasil Belajar Siswa setelah diterapkan *PowerPoint* lebih tinggi yaitu 60,3 sebelum diterapkan *PowerPoint* dan 81 setelah diterapkan *PowerPoint*. Pencapaian keseluruhan tentang Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027 setelah diterapkan Pembelajaran Konvensional juga mengalami peningkatan. Hal tersebut diketahui dari nilai Hasil Belajar Siswa setelah diterapkan model Konvensional lebih tinggi yaitu 54,5 sebelum Pembelajaran Konvensional dan 65,1 setelah diterapkan Pembelajaran Konvensional.

Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai *Equal Varince Assumed* $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $df= 58$) yaitu $t_{hitung}= 6,532 > t_{tabel} = 1,671$ atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Varince Assumed* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Dari rata-rata keseluruhan Hasil Belajar Siswa setelah diterapkan *PowerPoint* sebesar $81 > 65,1$. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Penggunaan *PowerPoint* Oleh Guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kategori Nilai 81 Kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 81 dan sudah melewati KKM (75) serta nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,5180. Sehingga dapat dipahami bahwa Penerapan *PowerPoint* efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 65,1 dan belum melewati KKM (75) serta nilai rata-rata N-Gain skor sebesar 0,2263. Sehingga dapat dipahami bahwa pembelajaran biasa (kelas konvensional) tidak efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Secara Teoritis, hubungan antara penggunaan *PowerPoint* sebagai variabel X dan hasil belajar sebagai variabel Y dapat di jelaskan melalui salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu penggunaan media pembelajaran. Daud dkk menjelaskan bahwa kehadiran media mempermudah proses penyampaian materi di dukung oleh berbagai fitur yang menarik dan canggih selain itu tersedianya beragam template atau desain membuat tampilan presentasi menjadi lebih rapi dan menarik untuk dilihat (Daud., dkk, 2026). Penelitian Michael juga menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual *PowerPoint* : rata-rata hasil belajar eksperimen lebih tinggi sebesar 495,5 dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas *control* sebesar 315,5. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan Ika Parma, Rani, Asrul, yang mengemukakan bahwa *PowerPoint* dapat memudahkan audiens/siswa dalam memahami materi karena disajikan dalam bentuk poin-poin dan rangkuman inti dan menambah daya Tarik penyajian dengan memanfaatkan elemen seperti gambar, video, dan animasi (Sihite., dkk, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar tetapi peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81 dibandingkan kelas kontrol sebesar 65, rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,5180 pada kategori sedang dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,2263 pada kategori rendah, serta hasil uji satu pihak menunjukkan t_{hitung} sebesar $6,532 > t_{tabel}$ sebesar 1,671. Dengan demikian, hasil empiris, landasan teori, dan penelitian terdahulu memberikan arah

kesimpulan yang konsisten bahwa penggunaan *PowerPoint* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Kristen siswa kelas IX SMP Negeri 2 Pagaran Tahun Pembelajaran 2026/2027.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintank, B., & Maunah, B. (2022). Pendidikan dalam berbagai pendekatan dan teori pendidikan. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1).
- Daud, R., Syaifudin, A., Falinda, N., & Putri, V. (2026). *Public speaking: Sejarah, teknik, dan praktik komunikasi di era digital*. Eureka Media Aksara.
- Dewanti, L. (2024). *Edukasi di era digital: Peran teknologi, kesehatan mental, motivasi dalam mencapai prestasi*. CV Budi Utama.
- Dewi, I., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. CV Budi Utama.
- Gainau, M. (2025). *Psikologi dalam pendidikan: Membangun resiliensi dan prestasi belajar siswa*. Jejak Pustaka.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media PowerPoint dan media torso. *Bioedusiana*, 3(2).
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2).
- Legi, H., & Legi, D. (2025). *Deep learning dalam Pendidikan Agama Kristen*. Publica Indonesia Utama.
- Luhglatno, Kumala, D., & Wardhana, A. (2024). *Metode penelitian manajemen*. Eureka Media Aksara.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Astuti, A. W. (2020). Peran kinerja guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3).
- Mahadma, J., & Susanti. (2013). Identifikasi penggunaan alat evaluasi pada mata diklat akuntansi kelas XI di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3).
- Mustapa. (2022). *Kelas matematika seru dengan model pembelajaran CRH, RME, dan TAI*. CV Adanu Abimata.
- Nurodanika, M., Eveliner, E., & Rahyana, I. (2024). *Asesmen pendidikan*. Azzia Karya Bersama.

- Payadnya, I., et al. (2022). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (PTK)*. CV Budi Utama.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. PT Kharisma Putra Utama.
- Sapriyah. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Saptadi, N., Subroto, D., Nurlely, L., et al. (2025). *Psikologi pembelajaran*. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Saputra, D., Listyaningrum, N., & Leuhoe, Y. (2022). *Buku ajar metodologi penelitian*. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Siahaan, B. I., Naibaho, P., & Raikhapoor. (2023). Pengaruh model mastery learning terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. *Areopagus: Jurnal Pendidikan dan Teologi Kristen*, 21(2).
- Selegi, S., Nurhasana, P., Aryaningrum, K., & Kuswidyanarko. (2022). *Strategi pembelajaran*. CV Aska Pustaka.
- Sudirman, S. (2026). *Strategi dan perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen*. Penerbit Buku Sonpedia.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartini, M. N., Achdiani, Y., & Widiaty, I. (2019). Pembuatan PowerPoint berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal FamilyEdu*, 5(2).
- Tamara, Y., Pakasi, A. C., Wesly, D. K., & Sujoko, E. (2020). Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung dalam penggunaan media pembelajaran. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1).
- Tulle, F. Y., Butar-butur, A. M. P., Christie, C., Yulianus, J., & Verena, K. (2024). Peranan Roh Kudus dalam mengajar. *Redominate*, 6(1).
- Waryamah, C. (2024). *Pengelolaan pembelajaran KIK (Kreatif, Inovatif, dan Berkarakter)*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Yusrizal. (2016). *Pengukuran dan evaluasi hasil dan proses belajar*. Penerbit Pale Media Prima.