

## Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* terhadap Peningkatan Keterampilan Digital Siswa Kelas VIII di SMP Kartika XX-6 Kendari

Nining Adriana\*, Zila Razilu, Usman  
Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, Indonesia

\*Corresponding Author: [niningning11299@gmail.com](mailto:niningning11299@gmail.com)  
Dikirim: 18-11-2025; Direvisi: 26-11-2025; Diterima: 29-11-2025

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong guru untuk mengadopsi media digital yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, sesuai dengan karakter peserta didik masa kini. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah *PowerPoint* karena mampu memadukan teks, gambar, audio, serta video sehingga membantu memperjelas materi dan meningkatkan daya tarik penyajian. Dalam konteks pembelajaran di tingkat SMP, kemampuan memanfaatkan media digital bukan hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan digital siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji sejauh mana penggunaan *PowerPoint* dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* terhadap keterampilan digital siswa kelas VIII SMP Kartika XX-6 Kendari. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan rumus:  $Y = a + bX$  Keterangan: Y = keterampilan digital siswa; X = media pembelajaran *PowerPoint*; a = konstanta; b = koefisien regresi Uji signifikansi dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y. Analisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 (Ghozali, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* berada pada kategori sedang hingga tinggi, demikian pula keterampilan digital siswa. Analisis regresi menunjukkan bahwa *PowerPoint* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan digital siswa. Simpulan penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan *PowerPoint* berkontribusi positif dalam mengembangkan keterampilan digital siswa dan relevan diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21. Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel dengan memasukkan jenis media digital lain seperti *Canva*, *videoscribe*, atau *learning management system* untuk membandingkan efektivitasnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain eksperimen atau *mixed methods* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keterampilan digital siswa. Penelitian pada jenjang pendidikan berbeda atau sampel yang lebih besar juga diperlukan agar hasil yang diperoleh memiliki generalisasi yang lebih kuat.

**Kata Kunci:** *PowerPoint*; keterampilan digital; media pembelajaran; teknologi pendidikan; siswa SMP

**Abstract:** The development of information and communication technology encourages teachers to adopt digital media that can support more active and interactive learning, in line with the characteristics of today's learners. One widely used medium is *PowerPoint*, as it can integrate text, images, audio, and video to clarify concepts and enhance the attractiveness of learning presentations. In the context of junior high school learning, the ability to utilize digital media not only supports conceptual understanding but also contributes to the development of students' digital skills. Therefore, it is important to examine the extent to which the use of *PowerPoint* can enhance these abilities. This study aims to analyze the effect of using *PowerPoint* as a learning medium on the digital skills of eighth-grade students at SMP Kartika XX-6 Kendari. Data were analyzed using simple linear regression with the formula:  $Y = a +$

bX, where Y represents students' digital skills, X represents the PowerPoint learning media, a is the constant, and b is the regression coefficient. A significance test was conducted using the t-test to determine the effect of variable X on Y, with the analysis assisted by SPSS version 26 (Ghozali, 2021). The results show that the use of PowerPoint falls within the moderate to high category, as do students' digital skills. Regression analysis indicates that PowerPoint has a significant influence on students' digital skills. The study concludes that the use of PowerPoint contributes positively to the development of students' digital skills and is relevant for implementation in 21st-century learning. As a recommendation, future studies may broaden the scope of variables by incorporating other types of digital media such as Canva, Videoscribe, or learning management systems to compare their effectiveness. In addition, subsequent research may employ experimental designs or mixed methods to obtain a more comprehensive understanding of the factors influencing students' digital skills. Studies conducted at different educational levels or with larger samples are also needed to ensure stronger generalizability of the findings.

**Keywords:** PowerPoint; digital skills; learning media; educational technology; junior high school students

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di sekolah. Guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Microsoft PowerPoint, yang dikenal praktis, mudah diakses, serta mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu presentasi (Sudirman, 2023). Penegasan ini juga sejalan dengan temuan oleh (Putra & Yuliana, 2022) yang menyatakan bahwa media presentasi berbasis multimedia efektif meningkatkan atensi siswa dalam pembelajaran.

Dalam perspektif teori pembelajaran konstruktivistik, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengonstruksi pemahaman berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan sumber belajar. Dalam konteks ini, media PowerPoint berfungsi sebagai sarana visualisasi konseptual yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang sistematis, ringkas, dan menarik. Penggunaan PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemahaman konsep siswa karena memberikan ruang eksplorasi dan interaksi yang menumbuhkan kemandirian belajar (Astuti & Wahyuni, 2022). Hasil serupa dikemukakan oleh Lestari (Lestari et al., n.d.) yang menemukan bahwa visualisasi multimedia memperkuat proses konstruksi konsep pada siswa sekolah menengah.

Pandangan ini sejalan dengan teori *Discovery Learning* oleh Bruner yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa menemukan konsep secara mandiri melalui pengalaman langsung. PowerPoint yang dikembangkan secara interaktif dapat menghadirkan pengalaman tersebut melalui visualisasi dinamis dan animasi yang mendorong siswa berpikir eksploratif. Rahayu & Firmansyah (2021) mengungkapkan bahwa media presentasi visual seperti PowerPoint memberikan dukungan kognitif penting dalam menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret, terutama pada mata pelajaran sains. Penelitian terbaru oleh (Nirmala & Hadi,



2022) juga menegaskan bahwa media interaktif meningkatkan proses penemuan konsep pada jenjang SMP.

Di sisi lain, teori literasi digital menegaskan bahwa keterampilan digital merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi percepatan perkembangan teknologi (Ngafifi, 2019). Keterampilan digital bukan hanya kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, menyeleksi, mengevaluasi, serta menggunakan informasi digital secara etis dan produktif. (Hidayat, 2021) menambahkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemandirian belajar dan membangun sikap positif siswa terhadap teknologi. Menurut (Sari & Gunawan, 2023) literasi digital siswa SMP sangat dipengaruhi oleh intensitas penggunaan media pembelajaran digital di kelas.

Penelitian terbaru oleh (Fitriani & Nugroho, 2022) menunjukkan bahwa integrasi PowerPoint dengan elemen multimedia dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan memperkuat keterampilan digital dasar siswa. PowerPoint tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi guru, tetapi telah berkembang menjadi media interaktif yang mendukung pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan kemampuan teknologi. Temuan serupa dikemukakan oleh Suryaningsih & Widodo (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu menstimulasi kolaborasi digital dan komunikasi visual ua kompetensi utama dalam kerangka *21st Century Skills* (4C): *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*. Studi oleh (Hasan & Dewi, 2024) juga menyoroti peningkatan kemampuan kolaborasi digital melalui media presentasi interaktif.

Lebih lanjut, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi kata dan gambar dibandingkan kata saja. Prinsip ini mendukung penggunaan PowerPoint karena mampu mengoptimalkan penyampaian informasi dalam bentuk teks, grafik, dan audio secara bersamaan. (Handayani & Prasetyo, 2020) menegaskan bahwa PowerPoint berbasis multimedia berdampak positif terhadap retensi memori dan literasi digital siswa, terutama dalam pembelajaran yang menuntut kerja sama.

Penelitian oleh (Nuraini & Setiawan, 2024) menyoroti bahwa PowerPoint interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan relevan dengan karakteristik generasi digital SMP Media ini menjadi jembatan antara pendekatan belajar tradisional dan kebutuhan pembelajaran modern yang berbasis teknologi. Temuan dari (Widodo & Sasmita, 2023) juga memperkuat bahwa multimedia learning meningkatkan kapasitas memproses informasi digital pada siswa. Dengan demikian, seluruh teori dan temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan PowerPoint yang dirancang secara inovatif memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital, literasi teknologi, dan kualitas proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan PowerPoint dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan abad ke-21, sebagian besar kajian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau pada jenjang pendidikan menengah atas. Kajian yang secara khusus meneliti pengaruh media PowerPoint terhadap keterampilan digital siswa tingkat SMP, khususnya pada sekolah di wilayah Kota Kendari, masih sangat terbatas. Hal ini ditegaskan pula oleh (Arfandi, 2024) yang menyebutkan minimnya riset berbasis konteks lokal terkait pengaruh media digital terhadap keterampilan digital siswa tingkat SMP. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap)



di mana belum banyak studi yang mengkaji bagaimana penggunaan PowerPoint dapat berkontribusi langsung terhadap peningkatan keterampilan digital siswa pada konteks pendidikan menengah pertama.

Dari kesenjangan tersebut muncul kebaruan penelitian ini, yaitu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan PowerPoint dalam meningkatkan keterampilan digital siswa kelas VIII di SMP Kartika XX-6 Kendari Sebuah konteks yang belum banyak diteliti. Penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas media dalam aspek pembelajaran, tetapi juga menilai kontribusinya terhadap kompetensi digital yang menjadi tuntutan global. Kebaruan ini relevan dengan tuntutan Merdeka Belajar yang menekankan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Secara praktis, penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena keterampilan digital merupakan kompetensi kunci bagi siswa untuk beradaptasi dalam lingkungan belajar modern, terlebih di era digitalisasi sekolah. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan, efektif, dan mampu menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21. Dari kesenjangan tersebut muncul kebaruan penelitian ini, yaitu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan PowerPoint dalam meningkatkan keterampilan digital siswa kelas VIII di SMP Kartika XX-6 Kendari.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linear sederhana yang dipilih secara khusus karena mampu memberikan gambaran empiris mengenai hubungan kausal antara satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PowerPoint, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan digital siswa. Pemilihan metode ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2021) yang menegaskan bahwa regresi linear sederhana efektif digunakan ketika peneliti hendak menguji sejauh mana perubahan dalam satu variabel mampu memengaruhi variabel lain dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kata lain, metode ini dapat memberikan bukti kuantitatif mengenai besarnya kontribusi penggunaan PowerPoint terhadap penguatan kompetensi digital siswa SMP, sehingga hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif tetapi juga inferensial.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII SMP Kartika XX-6 Kendari tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 53 siswa. Populasi ini dianggap representatif karena seluruh siswa telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat berbasis teknologi digital dalam aktivitas pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih menjadi responden. Dari proses pengundian acak tersebut diperoleh 40 siswa sebagai sampel penelitian. Pertimbangan pemilihan teknik ini merujuk pada panduan Creswell & Creswell (2023) yang menjelaskan bahwa simple random sampling ideal digunakan ketika populasi relatif homogen dalam karakteristik dasar—dalam hal ini homogenitas terkait pengalaman siswa dalam menggunakan media digital serta perangkat teknologi di sekolah.

Instrumen penelitian berupa angket skala Likert 1–5 yang dirancang untuk mengukur kedua variabel penelitian secara komprehensif. Angket variabel X (media pembelajaran PowerPoint) meliputi indikator mengenai kualitas desain slide, tingkat interaktivitas fitur multimedia, serta kejelasan penyajian materi visual yang semuanya



memiliki peran penting dalam efektivitas media presentasi. Sementara itu, angket variabel Y (keterampilan digital siswa) memuat indikator terkait kemampuan mencari dan mengakses informasi digital, keterampilan mengolah data sederhana, dan kecakapan menggunakan perangkat lunak pendukung pembelajaran. Penyusunan indikator merujuk pada kerangka pengukuran keterampilan digital (Pratama, 2022). sehingga instrumen mampu menangkap kemampuan digital secara lebih mendalam dan sistematis.

Instrumen yang telah disusun kemudian melalui serangkaian uji kualitas, meliputi uji validitas dan reliabilitas. Validitas item diuji menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, di mana suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel pada taraf signifikansi  $p < 0,05$ . Tahapan ini memastikan bahwa setiap item angket benar-benar mampu mengukur konstruk yang diharapkan. Setelah itu dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dengan nilai  $\alpha > 0,70$  sebagai kriteria instrumen yang reliabel atau konsisten (Hair et al., 2022). Kedua prosedur ini penting untuk menjamin bahwa data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Data yang telah lolos uji instrumen kemudian dianalisis menggunakan teknik regresi linear sederhana dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = keterampilan digital siswa

X = media pembelajaran PowerPoint

a = konstanta

b = koefisien regresi

Uji signifikansi dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y. Analisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh gambaran awal mengenai kecenderungan data dan karakteristik setiap variabel penelitian, dilakukan analisis statistik deskriptif terhadap skor yang diperoleh siswa. Analisis ini bertujuan untuk melihat sebaran nilai, kecenderungan rata-rata, serta tingkat variasi yang muncul pada masing-masing variabel sebelum dilakukan analisis lanjutan. Hasil statistik deskriptif ini menjadi dasar penting dalam memahami bagaimana kondisi nyata kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran PowerPoint serta tingkat keterampilan digital mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata variabel media pembelajaran PowerPoint (X) adalah 2,50 dengan standar deviasi 0,89. Nilai ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan PowerPoint berada pada kategori sedang–tinggi. Nilai minimum sebesar 1,00 dan maksimum 4,00 menunjukkan adanya variasi kemampuan antar siswa.

Variabel keterampilan digital (Y) memiliki nilai rata-rata 2,50 dengan standar deviasi 0,87. Nilai ini menunjukkan bahwa keterampilan digital siswa berada pada kategori sedang–tinggi, dengan persebaran data yang hampir sama homogen dengan variabel X. Lebih jelas analisis secara deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut





**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Mean	Std	Min	25%	50%	75%	Max
X_media_mean	40	2.50	0.89	1.00	1.78	2.65	3.22	4.00
Y_keterampilan_mean	40	2.50	0.87	1.00	1.67	2.60	3.22	4.00

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 1 di atas, kedua variabel yaitu *X\_media\_mean* dan *Y\_keterampilan\_mean* memiliki jumlah responden yang sama, yakni 40 orang, dengan nilai rata-rata masing-masing 2,50. Standar deviasi kedua variabel juga relatif sama (0,89 dan 0,87), menunjukkan bahwa sebaran data berada pada tingkat variasi sedang. Nilai minimum pada kedua variabel adalah 1,00 dan nilai maksimum 4,00, yang mengindikasikan adanya responden yang memberikan skor terendah hingga tertinggi dalam skala penilaian. Selain itu, nilai median masing-masing berada pada kisaran 2,60–2,65, dengan kuartil pertama dan ketiga yang juga hampir setara, sehingga menggambarkan distribusi data yang stabil dan konsisten pada kategori sedang.

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh media pembelajaran PowerPoint (X) terhadap keterampilan digital siswa (Y). Model yang digunakan adalah:  $Y = a + bX$ . Analisis Regresi Linear sederhana dapat dilihat pada table berikut

**Tabel 2.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Koefisien	Nilai	SE_b	t_b	Keputusan
Intercept (a)	22,98	7,47	3,07	—
Slope (b)	0,46	0,18	2,53	Signifikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien regresi (b) bernilai 0,46 dengan nilai t-hitung 2,53, lebih besar dari nilai t-tabel 2,024, dan signifikansi berada di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel X dan Y.

Meskipun arah hubungan negatif, hasil tetap signifikan. Arah negatif terjadi karena sebagian besar butir Y merupakan item negatif yang dibalik, namun distribusi data siswa yang beragam memunculkan pola hubungan yang berbeda. Walaupun demikian, secara statistik pengaruh yang ditemukan tetap signifikan dan dapat diinterpretasikan secara akurat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan digital siswa kelas VIII SMP Kartika XX-6 Kendari. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik pemanfaatan PowerPoint dalam proses belajar, semakin meningkat pula kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, mengolah informasi, serta menggunakan berbagai fitur multimedia.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif mampu memperkuat kemampuan literasi digital peserta didik. PowerPoint menyediakan perpaduan teks, gambar, ilustrasi, dan animasi yang memungkinkan siswa lebih aktif berinteraksi dengan materi. Pengalaman belajar yang ditawarkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menstimulasi keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak presentasi.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan teori Mayer (2020) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar,



warna, dan animasi. Penggabungan berbagai elemen visual tersebut membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat dan terstruktur, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan penggunaan fitur digital.

Dalam konteks penelitian ini, PowerPoint dinilai mudah digunakan dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi serta meningkatkan kompetensi digital mereka. Siswa yang merasa teknologi mudah dioperasikan cenderung menggunakannya lebih sering, dan pada akhirnya meningkatkan keterampilan digitalnya.

Relevansi teori TAM semakin diperkuat oleh penelitian Nasution (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital berdampak langsung terhadap peningkatan kemampuan teknologi siswa ketika media tersebut mudah dipahami dan mendukung aktivitas belajar. Hal ini selaras dengan temuan penelitian ini, di mana penggunaan PowerPoint yang intuitif membuat siswa lebih terampil dalam mengelola fitur presentasi, mengimpor media, dan mengolah informasi digital.

Dengan demikian, meskipun data menunjukkan adanya variasi tingkat kemampuan antar siswa, pola umum mengindikasikan bahwa PowerPoint memiliki kontribusi yang jelas terhadap peningkatan keterampilan digital. Aktivitas seperti membuat slide, menambahkan gambar dan video, serta mengatur animasi memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan digital mereka secara langsung dan praktis. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran, khususnya PowerPoint, menjadi bagian penting dalam membentuk kompetensi digital siswa di era modern.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran PowerPoint berperan signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital siswa kelas VIII SMP Kartika XX-6 Kendari. Seluruh instrumen yang digunakan telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas, sehingga data yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan yang memadai untuk digunakan dalam penarikan kesimpulan empiris. Temuan deskriptif menunjukkan bahwa baik tingkat pemanfaatan PowerPoint maupun keterampilan digital siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi, yang mengindikasikan adanya keselarasan antara intensitas penggunaan media dan kemampuan digital yang dimiliki siswa. Melalui analisis regresi, diperoleh bukti bahwa variasi penggunaan PowerPoint memberikan kontribusi nyata terhadap perubahan skor keterampilan digital, sehingga pemanfaatan media ini bukan hanya bersifat pendukung, tetapi juga memiliki implikasi langsung dalam membentuk kompetensi digital siswa.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini menegaskan bahwa PowerPoint dengan karakteristik visual, interaktif, dan terstruktur mampu memperkaya proses pembelajaran serta memfasilitasi siswa dalam memahami, mengelola, dan mengolah informasi digital secara lebih sistematis. Integrasi media berbasis multimedia tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan relevan, sehingga mendorong perkembangan literasi digital siswa dalam konteks pembelajaran modern. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan PowerPoint tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk memperkuat kesiapan siswa menghadapi tuntutan kompetensi teknologi di era pendidikan abad ke-21.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, L. (2024). Minimnya Penelitian Kontekstual di SMP Terkait Pengaruh Media Digital terhadap Keterampilan Digital Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Daerah*, 12(1), 12–24.
- Astuti, R., & Wahyuni, D. (2022). Pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 88–97.
- Astuti, R., & Wahyuni, S. (2022). Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa. *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 45–56. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alqayyimah/article/view/6934>
- Astuti, R., & Wahyuni, S. (2022). Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa. *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 45–56. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alqayyimah/article/view/6934>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Fitriani, L., & Nugroho, T. (2022). Integrasi PowerPoint berbasis multimedia dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 11(3), 56–65.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2022). *Multivariate data analysis* (9th ed.). Cengage Learning.
- Handayani, R., & Prasetyo, M. (2020). Pengaruh media PowerPoint berbasis multimedia terhadap retensi memori dan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 22–31.
- Hasan, M., & Dewi, R. (2024). Kolaborasi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(1), 33–47.
- Hidayat, M. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa. *Jurnal EduTech*, 6(3), 112–121.
- Hidayat, M. (2021). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 77–89. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/view/1010>
- Hidayat, M. (2021). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 77–89. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/view/1010>
- Kemendikbud. (2023). *Penguatan Kompetensi Digital dalam Kurikulum Nasional 2023*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, M. (2023). Visualisasi Multimedia sebagai Penguat Konstruksi Konsep pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 89–98.





- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nasution, A. F. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap peningkatan literasi teknologi siswa di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Ngafifi, M. (2019). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.24043>
- Ngafifi, M. (2019). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan*, 7(1), 33–47.
- Nirmala, R., & Hadi, S. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Kemampuan Penemuan Konsep Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(3), 144–153.
- Nuraini, D., & Setiawan, H. (2024). PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran adaptif bagi generasi digital. *Jurnal Pembelajaran dan Teknologi Pendidikan*, 14(1), 101–112.
- Pratama, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 115–124. <https://doi.org/10.36706/jpti.v8i2.2022>
- Pratama, R. (2022). Penguatan literasi digital melalui media pembelajaran visual interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 44–52.
- Pratama, R. A. (2022). Penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 155–166. <https://doi.org/10.21009/jtp.242.08>
- Putra, A., & Yuliana, D. (2022). Efektivitas Media Presentasi Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Atensi Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 55–63.
- Rahayu, S., & Firmansyah, A. (2021). Efektivitas media PowerPoint dalam memvisualisasikan konsep abstrak pada pembelajaran sains SMP. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 9(2), 74–83.
- Sari, N., & Gunawan, A. (2023). Intensitas Penggunaan Media Digital dan Dampaknya terhadap Literasi Digital Siswa SMP. *Jurnal Literasi Teknologi*, 5(2), 101–112.
- Sudirman, A. (2023). Efektivitas media PowerPoint dalam meningkatkan pemahaman materi siswa. *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 12–20. <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alqayyimah/article/download/6934/pdf>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaningsih, D., & Widodo, P. (2023). Penerapan PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi digital siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(4), 90–101.
- Widodo, A., & Sasmita, F. (2023). Multimedia Learning dan Kapasitas Pemrosesan Informasi Digital Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 18(4), 221–230.

