Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADA

HASIL BELAJAR MATA KULIAH KEWIRAUSAHAAN

Sophia Sinta Bella Sitepu[1], Salsabila[2], Baptista R. W. Lumban Gaol[3] , Yuzia Eka Putri[4] , Vina Gabriella Saragih[5]
[1,2,3] Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan
[1]sophiasintabellasitepu@gmail.com [2]salcabila436@gmail.com,
[3]warrenlumbangaol9@gmail.com
[4]ekayuzia@gmail.com
[5]vinageby@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive PowerPoint media on students' learning outcomes in Entrepreneurship courses. The study employed a quantitative approach with a causal associative design. Data were collected through a Likert-scale questionnaire administered to 62 students. The research instrument consisted of 24 statements, including 12 items measuring the use of interactive PowerPoint media and 12 items measuring learning outcomes. Data were analyzed using validity, reliability, and simple linear regression tests. The results showed that the use of interactive PowerPoint media had a positive and significant effect on students' learning outcomes, with a coefficient of determination of 88.09%. These findings indicate that interactive PowerPoint can serve as a supporting learning medium to improve learning outcomes in Entrepreneurship courses

Keywords: Interactive PowerPoint, learning media, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal. Data diperoleh melalui kuesioner skala Likert yang diberikan kepada 62 mahasiswa. Instrumen penelitian terdiri atas 24 pernyataan yang mencakup 12 item variabel penggunaan PowerPoint interaktif dan 12 item variabel hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, uji asumsi normalitas residual, dan regresi linear sederhana dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, dengan nilai koefisien determinasi sebesar 88,09%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat menjadi media pendukung dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Kewirausahaan.

Kata Kunci: PowerPoint interaktif, media pembelajaran, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan kewirausahaan merupakan bagian penting dalam proses pendidikan karena tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk memiliki kemampuan berpikir kreatif, mengenali peluang, mengambil keputusan, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Perkembangan teknologi digital turut mengubah pola pembelajaran sehingga proses pendidikan kewirausahaan perlu memanfaatkan media yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan melibatkan mahasiswa secara aktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era digital (Handaru & Pujiriyanto, 2021)

Pembelajaran kewirausahaan pada dasarnya membutuhkan penyampaian materi yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga mampu menghubungkan konsep dengan contoh, aktivitas, dan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang dapat mendukung proses penyampaian materi. Media yang memadukan teks, gambar, warna, ilustrasi, dan aktivitas interaktif dapat membantu mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran kewirausahaan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat dinilai layak dan sesuai untuk mendukung proses pembelajaran kewirausahaan (Permitasari et al., 2022)

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah PowerPoint interaktif. PowerPoint interaktif merupakan media presentasi yang tidak hanya berfungsi menampilkan materi, tetapi juga dapat dilengkapi dengan gambar, warna, animasi, navigasi, pertanyaan, dan aktivitas yang memungkinkan mahasiswa terlibat selama pembelajaran. Karakteristik media tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk tidak hanya melihat informasi, tetapi juga mengikuti alur materi, memahami ilustrasi, merespons pertanyaan, serta berinteraksi dengan materi yang disajikan. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada bidang pendidikan menunjukkan bahwa unsur interaktivitas dan desain media menjadi bagian penting dalam

menciptakan media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran (Aprillia & Retnasari, 2025)

Dalam penelitian ini, penggunaan media PowerPoint interaktif diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman dan daya ingat terhadap materi. Kemenarikan tampilan berkaitan dengan penggunaan tulisan, gambar, warna, dan bentuk penyajian; kemudahan penggunaan berkaitan dengan kemudahan mahasiswa mengikuti alur materi; interaktivitas berkaitan dengan adanya pertanyaan atau aktivitas yang mendorong keterlibatan mahasiswa; sedangkan pemahaman dan daya ingat berkaitan dengan kemampuan mahasiswa memahami serta mengingat materi kewirausahaan setelah pembelajaran. Pengembangan media digital interaktif pada pembelajaran menunjukkan bahwa aspek desain, pembelajaran, dan pengalaman pengguna perlu diperhatikan agar media dapat mendukung pencapaian pembelajaran (Mawarni & Muhtadi, 2017)

Meskipun PowerPoint telah banyak digunakan sebagai media presentasi, penggunaannya belum tentu secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang interaktif. PowerPoint yang hanya berisi teks dan gambar tanpa navigasi, aktivitas, atau kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat dapat menjadikan mahasiswa tetap sebagai penerima informasi secara pasif. Dengan demikian, permasalahan bukan hanya terletak pada penggunaan PowerPoint, tetapi pada bagaimana media tersebut dirancang dan digunakan sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah diikuti, dan mendorong keterlibatan mahasiswa. Penelitian tentang multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa media yang dirancang dengan unsur interaksi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan dapat mendukung pencapaian hasil belajar (Handaru & Pujiriyanto, 2021)

Penggunaan media pembelajaran tersebut selanjutnya berkaitan dengan hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dan dapat terlihat melalui kemampuan memahami, menjelaskan, menerapkan, menganalisis, serta menyelesaikan

permasalahan berdasarkan materi yang dipelajari. Dalam pembelajaran kewirausahaan, hasil belajar tidak cukup dilihat dari kemampuan mengingat konsep, tetapi juga dari kemampuan mahasiswa menjelaskan kembali materi, membedakan konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, menganalisis permasalahan, dan menentukan solusi. Pembelajaran yang didukung media yang tepat dapat membantu mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut (Rupawati et al., 2017).

Dalam penelitian ini, hasil belajar mahasiswa diukur melalui empat aspek, yaitu pemahaman dan kemampuan menjelaskan, penerapan pengetahuan, kemampuan analisis dan pemecahan masalah, serta peningkatan hasil belajar yang dirasakan mahasiswa. Indikator tersebut diturunkan menjadi kemampuan mahasiswa menjelaskan kembali materi kewirausahaan, memahami dan membedakan konsep, menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas, menghubungkan materi dengan kegiatan usaha, menganalisis masalah, menentukan solusi, serta memberikan alasan atau pendapat berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Permasalahan hasil belajar menjadi penting untuk diperhatikan karena pembelajaran kewirausahaan menuntut mahasiswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam konteks usaha dan kehidupan sehari-hari. Apabila proses pembelajaran kurang mampu melibatkan mahasiswa, memberikan ilustrasi yang memadai, atau menghubungkan materi dengan aktivitas pembelajaran, maka pencapaian kemampuan tersebut dapat menjadi kurang optimal. Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang sesuai dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik (Rupawati et al., 2017)

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan efektif dalam meningkatkan kreativitas berwirausaha (Handaru & Pujiriyanto, 2021). Sementara itu, multimedia interaktif untuk pendidikan kewirausahaan

memperoleh penilaian kelayakan yang sangat baik dari ahli dan pengguna (Permitasari et al., 2022). Multimedia interaktif pada pembelajaran projek kreatif dan kewirausahaan dinilai sangat layak berdasarkan validasi ahli dan uji coba pengguna (Aprillia & Retnasari, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal**.** Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berbentuk angka yang diperoleh melalui pemberian skor terhadap jawaban responden, sedangkan desain asosiatif kausal digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media PowerPoint interaktif (X)**,** sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan (Y)**.** Pemilihan analisis regresi linear sederhana sesuai digunakan pada penelitian yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat untuk menguji pengaruh antarvariabel (Sardi & Ayriza, 2020).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti pembelajaran mata kuliah Kewirausahaan dan menjadi sasaran penyebaran kuesioner penelitian. Berdasarkan data respons yang berhasil dikumpulkan melalui Google Form, jumlah responden yang memberikan jawaban lengkap terhadap instrumen penelitian adalah 62 mahasiswa**.** Dengan demikian, data dari 62 responden digunakan sebagai sampel penelitian. Karakteristik responden terdiri atas mahasiswa laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 18-23 tahun**.** Penggunaan data responden secara langsung sesuai dengan tujuan penelitian untuk memperoleh gambaran empiris mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan PowerPoint interaktif dan hasil belajar yang mereka rasakan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner atau angket**.** Kuesioner diberikan kepada responden secara daring menggunakan Google Form. Instrumen disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dan diterjemahkan ke dalam

pernyataan yang dapat dijawab secara langsung oleh responden. Variabel penggunaan PowerPoint interaktif terdiri atas 12 pernyataan, sedangkan variabel hasil belajar mahasiswa terdiri atas 12 pernyataan, sehingga keseluruhan instrumen berjumlah 24 pernyataan.

Setiap pernyataan menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Pemberian skor tersebut digunakan untuk mengubah respons kualitatif responden menjadi data kuantitatif sehingga dapat dianalisis secara statistik. Teknik kuesioner dan penggunaan uji validitas serta reliabilitas juga digunakan dalam penelitian kuantitatif sejenis untuk memastikan kualitas instrumen sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas dua variabel. Variabel penggunaan media PowerPoint interaktif (X) diukur melalui empat aspek, yaitu (1) kemenarikan tampilan, (2) kemudahan penggunaan, (3) interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa, serta (4) pemahaman dan daya ingat. Masing-masing aspek terdiri atas tiga pernyataan sehingga keseluruhan variabel X memiliki 12 item.

Variabel hasil belajar mahasiswa (Y) juga terdiri atas empat aspek, yaitu (1) pemahaman dan kemampuan menjelaskan, (2) penerapan pengetahuan, (3) analisis dan pemecahan masalah, serta (4) peningkatan hasil belajar yang dirasakan. Setiap aspek terdiri atas tiga pernyataan sehingga variabel Y memiliki 12 item. Dengan demikian, jumlah keseluruhan pernyataan yang dianalisis adalah 24 item. Penyusunan indikator ke dalam beberapa butir pernyataan dimaksudkan agar setiap butir mengukur aspek yang spesifik dari variabel yang diteliti.

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap item dengan skor total variabel. Perhitungan koefisien korelasi tersebut dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27.

Item dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden sebanyak 62 orang, derajat kebebasan yang digunakan adalah df = n − 2 = 60, sehingga diperoleh r tabel sebesar 0,250**.** Berdasarkan hasil pengolahan data, seluruh 24 **item pernyataan memiliki nilai r hitung** lebih besar daripada 0,250**,** sehingga seluruh item dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam analisis penelitian. Penggunaan korelasi item-total sebagai salah satu pendekatan pengujian validitas instrumen juga ditemukan dalam penelitian kuantitatif pendidikan.

Pada penelitian ini, seluruh proses uji validitas diproses menggunakan program IBM SPSS Statistics 27 melalui prosedur Analyze > Scale > Reliability Analysis, dengan nilai r hitung diambil dari kolom Corrected Item-Total Correlation pada tabel Item-Total Statistics yang dihasilkan SPSS.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha**.** Perhitungan koefisien reliabilitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa variabel penggunaan media PowerPoint interaktif (X) memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,931**,** sedangkan variabel hasil belajar mahasiswa (Y) memperoleh nilai sebesar 0,933**.** Nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi, sehingga instrumen layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Perhitungan Cronbach's Alpha pada penelitian ini turut dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27 pada menu yang sama, dengan model Alpha dan opsi Scale if Item Deleted.

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran skor variabel penelitian, meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Berdasarkan hasil pengolahan, variabel penggunaan media PowerPoint interaktif memiliki skor rata-rata 50,82**,**

sedangkan variabel hasil belajar memiliki skor rata-rata 50,79**.**

Selanjutnya, untuk menguji pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa digunakan analisis regresi linear sederhana**.** Analisis ini dipilih karena penelitian hanya memiliki satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Perhitungan persamaan regresi linear sederhana dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27.

Dalam analisis ini, Y adalah hasil belajar mahasiswa, a adalah konstanta, b adalah koefisien regresi, dan X adalah penggunaan media PowerPoint interaktif. Analisis regresi sederhana digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk menguji pengaruh satu variabel prediktor terhadap variabel yang diprediksi.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai signifikansi koefisien regresi**.** Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa diterima. Selain itu, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y. Nilai koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk persentase dari nilai R kuadrat.

Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan berdasarkan 62 respons mahasiswa yang terkumpul dari kuesioner penelitian.

Uji Asumsi Normalitas Residual

Sebelum hasil regresi linear sederhana diinterpretasikan, dilakukan uji asumsi normalitas terhadap residual model regresi. Uji ini penting karena validitas nilai signifikansi (uji t dan uji F) pada regresi linear mensyaratkan residual berdistribusi normal. Pengujian dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk melalui IBM SPSS Statistics 27 (menu Analyze > Regression > Linear, opsi Save > Residuals > Unstandardized, dilanjutkan Analyze > Descriptive Statistics > Explore > Plots > Normality plots with tests). Residual dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar daripada 0,05.

Ringkasan Metode Penelitian

Komponen	Keterangan
Pendekatan	Kuantitatif
Jenis penelitian	Asosiatif kausal
Variabel X	Penggunaan Media PowerPoint Interaktif

Variabel Y	Hasil Belajar Mahasiswa
Responden	62 mahasiswa
Instrumen	Kuesioner
Jumlah item	24 pernyataan
Skala	Likert 1–5
Uji instrumen	Validitas dan reliabilitas
Uji validitas	Product Moment Pearson
Uji reliabilitas	Cronbach's Alpha
Analisis utama	Regresi Linear Sederhana
Taraf signifikansi	5%
Uji asumsi tambahan	Normalitas residual (Shapiro-Wilk)
Perangkat lunak analisis	IBM SPSS Statistics 27

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 62 mahasiswa sebagai responden. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, responden terdiri atas 42 mahasiswa perempuan (67,74%) dan 20 mahasiswa laki-laki (32,26%). Berdasarkan usia, responden berada pada rentang 18-23 tahun, dengan rata-rata usia sekitar 20 tahun dan standar deviasi sebesar 1,10. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa responden penelitian didominasi oleh mahasiswa perempuan dan berada pada rentang usia mahasiswa pada umumnya.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis kelamin	Perempuan	42	67,74 %
	Laki-laki	20	32,26 %
Total		62	100%
Usia	18–23 tahun	62	100%
Rata-rata usia		20,00 tahun	
Standar deviasi		1,10	

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Deskripsi Variabel Penggunaan Media PowerPoint Interaktif (X)

Variabel penggunaan media PowerPoint interaktif diukur melalui 12 pernyataan yang mencakup aspek kemenarikan

tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa, serta pemahaman dan daya ingat. Berdasarkan hasil pengolahan terhadap 62 responden, skor variabel X berada pada rentang 40-60**,** dengan nilai rata-rata sebesar 50,82 dan standar deviasi 5,09**.**

Nilai rata-rata sebesar 50,82 dari skor maksimum 60 menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran Kewirausahaan. Respons mahasiswa dalam data penelitian juga menunjukkan dominasi jawaban Setuju dan Sangat Setuju**,** sementara jawaban Netral masih ditemukan pada beberapa item. Tidak terdapat respons Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju dalam data yang dianalisis.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dinilai cukup menarik, mudah diikuti, dan membantu mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Handaru dan Pujiriyanto (2021) yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Deskripsi Variabel Hasil Belajar Mahasiswa (Y)

Variabel hasil belajar mahasiswa diukur melalui 12 pernyataan yang mencakup kemampuan memahami dan menjelaskan materi, menerapkan pengetahuan, menganalisis serta menyelesaikan masalah, dan peningkatan hasil belajar yang dirasakan mahasiswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, skor variabel Y berada pada rentang 40-60**,** dengan nilai rata-rata 50,79 dan standar deviasi 5,21**.**

Rata-rata skor sebesar 50,79 menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap hasil belajar setelah menggunakan PowerPoint interaktif berada pada tingkat yang relatif tinggi. Mahasiswa cenderung menyatakan bahwa mereka lebih mampu memahami materi, menerapkan pengetahuan kewirausahaan, menganalisis permasalahan, serta mencapai tujuan pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Namun, hasil belajar dalam penelitian ini perlu dipahami sebagai hasil belajar berdasarkan persepsi mahasiswa**,** karena variabel Y diperoleh melalui kuesioner, bukan melalui nilai ujian atau dokumentasi nilai akademik. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap persepsi hasil belajar mahasiswa**,** bukan peningkatan nilai ujian secara objektif.

Output SPSS 27 – Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan_PowerPoint_Interaktif	62	40	60	50.82	5.091
Hasil_Belajar	62	40	60	50.79	5.214
Valid N (listwise)	62				

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan jumlah responden sebanyak 62 orang. Pada taraf signifikansi 5% dan df = 60, nilai r tabel yang digunakan adalah 0,250**.**

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	**Jumlah Item**	**Rentang r hitung**	**r tabel**	**Keterangan**
PowerPoint Interaktif (X)	12	0,463–0,794	0,250	Valid
Hasil Belajar (Y)	12	0,531–0,875	0,250	Valid
Total	24			Seluruh item valid

Sumber: Data primer diolah, 2026.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel X memiliki nilai korelasi item-total antara 0,463 sampai 0,794**,** sedangkan variabel Y memiliki nilai antara 0,531 sampai 0,875**.** Seluruh nilai tersebut lebih besar daripada r tabel sebesar 0,250. Dengan demikian, 24 butir pernyataan dinyatakan valid dan tidak terdapat item yang perlu dikeluarkan dari instrumen.

Seluruh nilai r hitung pada Tabel 2 merupakan nilai Corrected Item-Total Correlation yang dibaca langsung dari tabel Item-Total Statistics pada output IBM SPSS Statistics 27.

Output SPSS 27 – Item-Total Statistics (Variabel X)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	46.60	21.290	0.794	0.921
X2	46.61	21.780	0.707	0.925
X3	46.58	21.660	0.710	0.924
X4	46.60	21.650	0.765	0.922
X5	46.60	22.310	0.629	0.928
X6	46.65	21.680	0.756	0.923
X7	46.65	22.820	0.463	0.935
X8	46.58	21.620	0.759	0.923
X9	46.58	22.670	0.626	0.928
X10	46.56	21.990	0.674	0.926
X11	46.45	21.890	0.773	0.922
X12	46.60	21.620	0.772	0.922

Output SPSS 27 – Item-Total Statistics (Variabel Y)

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	46.61	23.060	0.710	0.927
Y2	46.55	22.220	0.875	0.921
Y3	46.58	22.510	0.752	0.926
Y4	46.55	23.170	0.726	0.927
Y5	46.58	22.670	0.761	0.925
Y6	46.55	22.780	0.718	0.927
Y7	46.48	23.470	0.627	0.930
Y8	46.52	23.340	0.630	0.930
Y9	46.56	23.990	0.531	0.934
Y10	46.55	22.680	0.781	0.925
Y11	46.61	22.900	0.743	0.926
Y12	46.55	23.010	0.639	0.930

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian menunjukkan nilai Alpha sebesar 0,931 untuk variabel X dan 0,933 untuk variabel Y.

Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh menunjukkan konsistensi internal yang sangat baik pada kedua variabel. Dengan demikian, seluruh item yang digunakan dalam penelitian memiliki konsistensi dalam mengukur masing-masing variabel. Hasil ini memperkuat temuan uji validitas bahwa instrumen penelitian layak digunakan dalam analisis lebih lanjut.

Nilai Cronbach's Alpha tersebut diambil dari baris Cronbach's Alpha pada tabel Reliability Statistics, output IBM SPSS Statistics 27 berikut.

Output SPSS 27 – Reliability Statistics (Variabel X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.931	12

Output SPSS 27 – Reliability Statistics (Variabel Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.933	12

Hasil Uji Normalitas Residual

Hasil uji Shapiro-Wilk terhadap residual model regresi yang diperoleh dari output IBM SPSS Statistics 27 disajikan berikut.

Berdasarkan output tersebut, nilai statistik Shapiro-Wilk sebesar 0,863 dengan nilai signifikansi 0,000. Oleh karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada 0,05, dapat disimpulkan bahwa residual model regresi pada penelitian ini belum sepenuhnya berdistribusi normal. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh sebaran skor jawaban responden yang

cenderung mengelompok pada kategori Setuju dan Sangat Setuju, sehingga variasi data relatif terbatas. Sesuai kaidah statistik, ketidakterpenuhan asumsi normalitas tidak membatalkan hasil regresi, namun mengharuskan hasil regresi linear sederhana pada penelitian ini diinterpretasikan secara hati-hati, dan disarankan agar penelitian lanjutan mempertimbangkan uji regresi non-parametrik (misalnya korelasi Rank Spearman) sebagai pembanding atau memperbesar jumlah sampel penelitian.

Output SPSS 27 – Tests of Normality

Tests of Normality[a]

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	0.273	62	<0.001	0.863	62	<0.001

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Analisis Pengaruh Penggunaan PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar

Output SPSS 27 – Correlations

Correlations

		Penggunaan_ PowerPoint_Interaktif	Hasil_Belajar
Penggunaan_PowerPoint_ Interaktif	Pearson Correlation	1	0.939
	Sig. (2-tailed)		<0.001
	N	62	62
Hasil_Belajar	Pearson Correlation	0.939	1
	Sig. (2-tailed)	<0.001	
	N	62	62

Output SPSS 27 – Model Summary

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.939	0.881	0.879	1.8145

a. Predictors: (Constant), Penggunaan_PowerPoint_Interaktif
b. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Output SPSS 27 – ANOVA (Uji F)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1460.720	1	1460.720	443.640	<0.001
	Residual	197.555	60	3.293		
	Total	1658.274	61			

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar
b. Predictors: (Constant), Penggunaan_PowerPoint_Interaktif

Output SPSS 27 – Coefficients (Uji t)

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
(Constant)	1.940	2.331		0.832	0.409	-2.722	6.602
Penggunaan_PowerPoint_ Interaktif	0.961	0.046	0.939	21.063	<0.001	0.870	1.052

a. Dependent Variable: Hasil_Belajar

Pengujian pengaruh dilakukan menggunakan regresi linear sederhana**.** Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar perubahan pada variabel hasil belajar yang dapat dijelaskan oleh penggunaan media PowerPoint interaktif.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh persamaan regresi:

$$Y = 1{,}940 + 0{,}961X$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel X bernilai positif sebesar 0,961**.** Artinya, setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan media PowerPoint interaktif secara statistik diikuti peningkatan sebesar 0,961 satuan pada skor hasil belajar yang dipersepsikan mahasiswa**.**

Nilai signifikansi koefisien regresi sebesar < 0,001, lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, terdapat

pengaruh positif dan signifikan penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa**.**

Hal ini menunjukkan bahwa 88,09% variasi skor hasil belajar yang dipersepsikan mahasiswa dapat dijelaskan oleh variasi penggunaan media PowerPoint interaktif dalam model penelitian ini**,** sedangkan 11,91% sisanya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan. Temuan tersebut terlihat dari koefisien regresi yang positif sebesar 0,961 dan nilai signifikansi <0,001. Dengan demikian, semakin baik mahasiswa menilai penggunaan PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula skor hasil belajar yang mereka persepsikan.

Besarnya nilai R^2 sebesar 88,09% menunjukkan kontribusi yang kuat dalam model penelitian. Hasil ini dapat dipahami karena PowerPoint interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menampilkan materi, tetapi juga digunakan melalui tampilan visual, gambar, ilustrasi, pertanyaan, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan mahasiswa. Karakteristik tersebut sesuai dengan respons instrumen X yang mencakup kemenarikan tampilan, kemudahan mengikuti materi, keterlibatan, serta bantuan terhadap pemahaman dan daya ingat.

Temuan penelitian juga memiliki kesesuaian dengan penelitian yang menemukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan efektif meningkatkan kreativitas berwirausaha siswa (Handaru & Pujiriyanto, 2021). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan menemukan peningkatan hasil pada berbagai aspek kreativitas setelah penggunaan multimedia interaktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian mengembangkan digital book interaktif untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan (Mawarni & Muhtadi, 2017). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dan aspek pembelajarannya

didukung oleh hasil belajar mahasiswa serta unjuk kerja yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi, ahli media, serta peserta didik (Aprillia & Retnasari, 2025). Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media interaktif dalam konteks pembelajaran kewirausahaan memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu menggunakan desain eksperimen dan pengukuran melalui tes (Handaru & Pujiriyanto, 2021), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif kausal dengan kuesioner Likert. Oleh karena itu, hasil penelitian ini lebih tepat diinterpretasikan sebagai pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar berdasarkan persepsi mahasiswa**.** Hasil sebesar 88,09% tidak boleh diartikan sebagai peningkatan nilai ujian sebesar 88,09%.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan indikasi bahwa PowerPoint interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Kewirausahaan. Penggunaan tampilan visual yang menarik, penyajian materi yang sistematis, aktivitas interaktif, serta ilustrasi dan contoh dapat membantu mahasiswa mengikuti proses pembelajaran dan mempersepsikan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi. Namun, masih terdapat 11,91% variasi yang tidak dijelaskan oleh variabel PowerPoint interaktif sehingga faktor lain dalam proses pembelajaran tetap perlu diperhatikan.

Perlu dicatat pula bahwa uji asumsi normalitas residual dengan Shapiro-Wilk pada output IBM SPSS Statistics 27 menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti asumsi normalitas residual belum sepenuhnya terpenuhi. Temuan ini tidak meniadakan pengaruh yang signifikan antara PowerPoint interaktif dan hasil belajar yang telah ditunjukkan oleh uji t dan uji F, namun mengindikasikan bahwa hasil regresi sebaiknya dibaca sebagai gambaran kecenderungan hubungan, bukan estimasi yang bersifat pasti, sehingga interpretasi hasil tetap perlu dilakukan secara hati-hati.

Secara ringkas, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa dinyatakan diterima, dengan nilai signifikansi < 0,001 (< 0,05), arah pengaruh positif (koefisien = 0,961), kekuatan hubungan sangat kuat (R = 0,939), dan kontribusi yang tinggi (R^2 = 88,09%).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Kewirausahaan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa**.** Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil analisis regresi linear sederhana yang menghasilkan koefisien regresi sebesar 0,961 dengan nilai signifikansi **<** 0,001**,** sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa dapat diterima.

Hasil analisis juga menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,939**,** yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara penggunaan media PowerPoint interaktif dengan hasil belajar mahasiswa. Nilai koefisien determinasi (**R^2**) sebesar 0,8809 atau 88,09% menunjukkan bahwa variasi hasil belajar yang dipersepsikan mahasiswa dalam penelitian ini dapat dijelaskan oleh penggunaan media PowerPoint interaktif sebesar 88,09%, sedangkan 11,91% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil deskriptif, penggunaan PowerPoint interaktif memperoleh nilai rata-rata 50,82**,** sedangkan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata 50,79**.** Seluruh 24 item pernyataan dinyatakan valid dengan nilai korelasi lebih besar dari r tabel 0,250. Instrumen juga memiliki reliabilitas yang tinggi, dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,931 untuk variabel penggunaan PowerPoint interaktif dan 0,933 untuk variabel hasil belajar. Dengan demikian, instrumen penelitian dinilai layak digunakan untuk mengukur kedua variabel.Seluruh proses pengolahan data pada penelitian ini, mulai dari statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas residual, hingga regresi linear sederhana, dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Hasil uji normalitas residual (Shapiro-Wilk = 0,863; Sig. = 0,000) menunjukkan bahwa

asumsi normalitas belum sepenuhnya terpenuhi, sehingga disarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan jumlah sampel yang lebih besar atau analisis non-parametrik sebagai pelengkap hasil regresi linear sederhana pada penelitian ini.Namun, hasil penelitian perlu dipahami sesuai karakteristik instrumen yang digunakan. Variabel hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui persepsi mahasiswa menggunakan kuesioner**,** bukan melalui nilai ujian atau nilai akademik objektif. Oleh karena itu, angka kontribusi 88,09% menunjukkan besarnya variasi skor hasil belajar yang dipersepsikan mahasiswa yang dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan PowerPoint interaktif dalam model penelitian, bukan berarti nilai akademik mahasiswa meningkat sebesar 88,09%

DAFTAR PUSTAKA

Aprillia, A. S., & Retnasari, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, *19*(1). https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/83679

Handaru, C. D., & Pujiriyanto, P. (2021). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif PKK dalam Meningkatkan Kreativitas Berwirausaha Siswa SMK. *Epistema*, *2*(1), 42–50. https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40354

Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Digital Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 84–96. https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114

Permitasari, M. A., Hartono, H., & Sugito, S. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pendidikan Kewirausahaan pada Industri Rumahan untuk SMALB Tunagrahita. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *9*(1), 49–60.

https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.44927

Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, *1*(1), 21–30. https://doi.org/10.26740/jpeka.v1n1.p21-30

Sardi, L. N., & Ayriza, Y. (2020). Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya terhadap Subjective Well-Being pada Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren. *Acta Psychologia*, *2*(1). https://doi.org/10.21831/ap.v1i1.3411