



Analisis Perkembangan Media Pembelajaran Visual Akuntansi DiSMA Panjura Malang

Fajar Maulana Ishaq Mulyadi^{1*}, Elsa Brilliana², Naila Ginting³, Sheila Febriani Putri⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Malang

*fajar.maulana.2104216@students.um.ac.id sheila.febriani.fe@um.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan representasinya berupa gambar, foto, diagram, dan bagan yang terlihat jelas yang berfungsi sebagai sarana guru dalam menyampaikan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perkembangan media pembelajaran visual di SMA Panjura Malang Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Kualitatif analisis deskriptif yaitu penelitian yang digunakan untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif. penelitian ini fokus terhadap pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan datanya berupa wawancara. Hasil penelitiannya adalah perkembangan media visual di SMA Panjura Malang sangat baik dari segi kualitas, template PPT, font, gambar yang disajikan dalam media ajar. Dan tingkat belajar peserta didik juga mengalami peningkatan setelah menggunakan media ajar visual dibandingkan media ajar konvensional.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Perkembangan media visual

Abstract

Visual learning media are media that involve the senses of sight and their representations in the form of pictures, photos, diagrams and charts that are clearly visible which function as a means for the teacher to convey learning. The purpose of this study was to find out the development of visual learning media at Panjura Malang High School in the 2022/2023 academic year. The research method used is descriptive analysis qualitative research, namely research used for a descriptive study. This study focuses on questions that will be answered in a study. The data collection technique is in the form of interviews. The result of his research is that the development of visual media at SMA Panjura Malang is very good in terms of quality, PPT templates, fonts, images presented in teaching media. And the learning level of students also increased after using visual teaching media compared to conventional teaching media.

Keywords: Instructional Media, Development of visual media

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam era yang semakin maju dan berkembang seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Media pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai tipe belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran juga harus mampu membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari.

Di era digital seperti saat ini, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku semata. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti video, animasi, game edukasi, dan lain sebagainya. Hal ini memberikan peluang bagi para pengajar untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbeda dari yang lain. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan guru dapat lebih mudah mengajar serta mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sangatlah penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan siswa yang lebih berprestasi.

Pada artikel ini, akan dibahas tentang pengembangan media pembelajaran di SMA Panjura Malang berupa analisis kebutuhan, arah pengembangan, serta evaluasi terhadap hasil pengembangan tersebut terhadap peningkatan prestasi siswa di SMA Panjura Malang. Dari hasil analisis tersebut kita bisa mengetahui pengembangan media pembelajaran di SMA Panjura Malang pentingnya pengembangan tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Pembelajaran

Secara hakikat pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya yang mana membawa perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Oemar Hamalik, 2001:28). Menurut Sapto Haryoko (2012) pembelajaran yaitu komunikasi dua arah yang mana memiliki tujuan dalam penyampaian pesan atau informasi dalam hal ini adalah adalah ilmu pengetahuan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Suzana et al., (2021) menambahkan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik tidak terjadi secara tiba-tiba, namun terjadi secara terstruktur dan tersistem melalui langkah-langkah tahapan tertentu mulai dari tahap rancangan, pelaksanaan, hingga tahap pengevaluasian. Dalam proses ini guru harus memastikan kondisi belajar mengajar ini berjalan dengan baik dan diterima dengan mudah oleh peserta didik tanpa distraksi-distraksi disekitarnya

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik secara dua arah dan terjadi proses pentransferan ilmu pengetahuan secara efisien kepada peserta didik dan disertai dengan

penyediaan fasilitas dan suasana lingkungan yang mendukung untuk kegiatan belajar pembelajaran. Proses yang sedang berlangsung ini tersistem dan terstruktur dari tahapan rancangan hingga evaluasi. dalam pembelajaran terjadi proses pengetahuan peserta didik dari ketidaktahuan menjadi tahu, semakin banyak mempelajari sesuatu maka pengetahuannya akan meluas dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dalam belajar harus konsisten dan terus menerus, belajar sepanjang hayat agar tujuan dan esensi dari pembelajaran dapat tercapai.

Media

Media pembelajaran adalah penyaluran informasi dalam kegiatan pembelajaran antara guru dan peserta didik dan berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. (Mashuri, 2019). Media pembelajaran menjadi penghubung yang menjembatani ilmu pengetahuan yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana yang memudahkan belajar peserta didik (Nababan, 2020; Saripudin et al., 2018; Suhandra, 2018). Media pembelajaran sebagai alat yang berguna sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima yang mana menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar pembelajaran (Hasan et al., 2021). Daryanto (2014:4) menyebutkan bahwa media merupakan bagian dari komunikasi, yaitu pesan komunikator dibawa dan disampaikan menuju komunikan.

Menurut Rohani (2020) media merupakan suatu alat yang berfungsi membawa pesan penting dalam suatu pembelajaran. Pesan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik dengan baik. Bila media adalah perantara atau sumber belajar, maka secara luas dapat dikatakan bahwa media dapat diartikan benda, manusia, dan peristiwa yang memungkinkan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran seiring berjalannya waktu berkembang sesuai perkembangan teknologi yang turut serta mempengaruhi pembelajaran. Della Sari et al., (2018) mengemukakan media merupakan suatu alat yang berfungsi untuk mentransfer proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan peserta didik efektif. Hal ini sangat memudahkan guru dalam mengajar dan bagi siswa akan mudah menerima dan memahami pelajaran. pada proses ini membutuhkan guru yang mampu menyesuaikan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Kesimpulannya adalah media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dengan terencana sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan efisien. Banyak media yang dapat digunakan untuk mentransfer ilmu pengetahuan seperti media serba aneka, gambar, fotografi, peta, globe, visual, audio, maupun gabungan dari keduanya. Pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik memahami akan apa yang disampaikan oleh Guru dengan perantara media pembelajaran yang dibuat sesuai, tepat guna, dan membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Upaya yang guru lakukan untuk berkreaitivitas dan memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi, dan komputerisasi penting untuk untuk menunjang kualitas media dalam pembelajaran.

B. Media Visual

Della Sari, dkk (2018) mengemukakan bahwa media visual merupakan alat bantu yang mewakili guru dalam menyampaikan sesuatu kepada siswa untuk memahami pembelajaran yang telah tersampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran visual menarik antusias minat belajar siswa motivasi, dan minat lain yang baru bagi siswa untuk belajar dengan baik. Media ini dibuat dengan tujuan agar memudahkan

peserta didik dalam menangkap materi dan menarik perhatiannya sehingga membangkitkan antusias, kreativitas, dan keaktifan dalam belajar (Nurdiyanti, 2019).

Menurut Satrianawati (2018), media pembelajaran visual adalah pemanfaatan media dalam suatu pembelajaran melalui indera penglihatan seperti foto, gambar, poster, komik, miniature, diagram tabel, alat peraga, dan lain-lain. Media visual merupakan media yang dapat dilihat tanpa mengeluarkan suara. Yang termasuk dalam media visual yaitu film slide gambar lukisan foto transparansi dan lain-lain berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis (Sanjaya 2008:211).

Bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. Terdapat juga diagram yang mana melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material. Terdapat juga peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi dan grafik seperti chart bagan tabel dan grafik yang menunjukkan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka (Arsyad, 2013:89).

Media *Power point* adalah program komputer untuk memudahkan dalam pembuatan dan pengelolaan presentasi interaktif dan menarik dalam suatu pembelajaran (Anggraini, 2012). Menurut Arda et al., (2015) media Powerpoint yang interaktif selain memudahkan dalam penyaluran ilmu pengetahuan materi juga meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar karena adanya komunikasi didalamnya. Penambahan animasi dalam media powerpoint berhasil menarik perhatian *audience* dari pergerakan dan gambar yang ditimbulkan, memperindah tampilan, memudahkan pemahaman peserta didik dengan gambaran yang tidak asing dilihat, serta sebagai pelengkap untuk mempercantik bahan media presentasi (Munir, 2013).

Dapat kita simpulkan bahwa media visual *Power point* adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dan dalam pengelolaannya bersifat interaktif dan menarik minat siswa dalam belajar. Media ini memiliki kelebihan dapat menambah atau mengurangi fitur sesuai kebutuhan dan menampilkan objek-objek seperti gambar, tabel, animasi, dan seterusnya untuk memudahkan peserta didik dalam menangkap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh Guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif adalah penelitian yang kajiannya bersifat deskriptif. Jenis penelitian ini pada umumnya digunakan dalam fenomenologi-fenomenologi sosial (Polit, Beck 2009). Penelitian deskriptif fokus utamanya adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan pertanyaan apa, siapa, dimana, dan bagaimana suatu pengalaman terjadi hingga dilakukan pengkajian lebih lanjut untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa ini (Kim, H., Secara k, J. S., & Broadway, C.,2016). Pada intinya deskripsi kualitatif adalah suatu metode penelitian yang dikaji dengan pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif yang diawali dengan peristiwa penjas dan diakhiri dengan kesimpulan yang digeneralisasi dari peristiwa tersebut. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif ini dipilih oleh penulis berdasarkan tujuan penelitian yang ingin mendapatkan gambaran secara nyata dari pengembangan media pembelajaran dalam hal ini yaitu media pembelajaran Power Point (PPT) yang ada di SMA Panjura Malang serta dampak dari pengembangan tersebut terhadap hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Data informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan

Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 2023, Vol. 3 No. 4 ISSN 2797-0760
teknik wawancara yang mana subjek penelitiannya yaitu salah satu guru Ekonomi di SMA Panjura Malang. Kegiatan wawancara ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait media pembelajaran kepada narasumber, yang kemudian hasil dari wawancara tersebut kami simpulkan dan kami susun secara terstruktur. Selain daripada wawancara kami juga melakukan observasi di sekolah tersebut untuk melihat secara langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tersebut.

PEMBAHASAN

A. Analisis Kebutuhan Peserta Didik di SMA Panjura Malang

Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah kami lakukan, di SMA Panjura Malang menggunakan media pembelajaran visual seperti pembelajaran menggunakan PPT, sehingga peserta didik sangat membutuhkan perangkat elektronik seperti Handphone dan Laptop untuk mengerjakan tugas atau materi yang telah diberikan lalu dikerjakan dan dikumpulkan dalam bentuk PPT, yang selanjutnya akan dipresentasikan atau dijelaskan ke teman-teman sekelas terkait tugas atau materi tersebut. Beliau mengatakan bahwa di era digital ini sangat sedikit peserta didik tidak memiliki Handphone dan Laptop. Bisa kita lihat pada tahun kemarin bahwa di dunia terjadi pandemi yang mengakibatkan semua kegiatan bahkan sekolah dilakukan secara daring, sehingga memaksa peserta didik untuk memiliki perangkat elektronik tersebut. Pendapat Ibu selaku guru ekonomi di SMA Panjura diatas sesuai dengan penelitian dari Analicia et al., (2021) yaitu penggunaan media Powerpoint sangat berguna dan efektif digunakan dengan luring maupun daring dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat diatas, Ambarita, (2021) mengemukakan bahwa digitalisasi dalam pemakaian media pembelajaran seperti Handphone dan Laptop dapat meningkatkan rasa antusias dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta materi pembelajaran dapat diulang diutar kembali karena media pembelajarannya bisa digunakan dan dibuka dimana saja baik dalam keadaan online maupun offline secara realtime.

B. Arah Pengembangan Media Pembelajaran di SMA Panjura Malang

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui beberapa arah pengembangan media pembelajaran Power Point (PPT) di SMA Panjura Malang adalah sebagai berikut.

Yang pertama, untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sesuai dengan era digital saat ini. Power Point menjadi salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, menurut salah satu guru yang kami wawancarai, pengembangan media Power Point di sekolah ini harus terus dilakukan agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Selain itu juga pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan pengembangan media Power Point diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih kreatif dan efektif. Hal ini dikarenakan Power Point memiliki fitur yang cukup lengkap untuk memperindah tampilan dan memberikan variasi pada materi pembelajaran.

Kedua, Mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Pengembangan media Power Point di sekolah ini juga bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan media Power Point yang berkualitas, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Salah satu contohnya yaitu untuk menyajikan berbagai jenis materi pembelajaran yang lebih lengkap namun dengan tampilan yang menarik. Dengan pengembangan media Power Point diharapkan materi tersebut dapat disajikan dengan lebih baik dan mudah

Ketiga, Meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Dalam pengembangan media Power Point, guru di SMA Panjura Malang dapat menyusun materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran dan membuat siswa dapat lebih banyak memperoleh informasi dalam waktu yang lebih singkat.

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran berupa Power Point (PPT), bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada. Pengembangan media ini dapat membantu siswa SMA Panjura Malang dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan keterampilan lain seperti keterampilan teknologi dan kreativitas.

C. Perancangan Media Pembelajaran

Perancangan (*Design*) merupakan tahapan pengembangan pembuatan media interaktif sebelum produk media pembelajaran dibuat. tahap ini penting agar media yang dibuat sesuai, dan benar-benar berguna bagi peserta didik SMA Panjura Malang. terdapat dua perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1.) Perancangan data

pada tahap ini yang dilakukan adalah mencari dan mengumpulkan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI), menentukan font teks yang tepat dan enak dilihat dan dibaca baik dari segi ukuran, warna, jenis teks, dan juga menentukan gambar-gambar menarik seperti foto, kartun, atau pamflet yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. materi yang telah ditentukan di atas disusun berdasarkan sumber referensi yang ada. penyusunan materi harus berurutan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) pembelajaran di SMA Panjura Malang agar peserta didik mudah untuk membaca dan memahami penyampain materi dalam PPT. Kemudian untuk melengkapi PPT agar menarik, ada ada penambahan gambar, animasi, background, tombol, audio, dan lain sebagainya sesuai kebutuhan. Gambar bisa didapatkan dari mendownload sumber internet kemudian di import ke slide PPT yang dikehendaki, untuk background bisa juga ditambahkan dari fitur yang sudah ada di software PPT dengan berkreasi memadukan objek yang dibuat sendiri dengan fitur tersebut. lalu ada fitur audio yang mana bersifat opsional bisa digunakan atau tidak, audio yang digunakan yaitu musik instrumental yang bisa di unduh dari internet dan diimport ke powerpoint. proses terakhir yaitu pembuatan PPT dapat menggunakan aplikasi Canva web atau aplikasi, template *slidesgoo*, atau murni berasal dari aplikasi *powerpoint* dan bisa dijalankan pada perangkat android maupun desktop.

Pendapat Ibu selaku pengampu guru ekonomi diatas sejalan dengan penemuan dari Analicia et al., (2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media Powerpoint dapat menerapkan media lainnya dalam pengkolaborasi desain, tema, penambahan fitur-fitur lainnya. seperti penggunaan media pembelajaran visual berbasis Canva yang dikolaborasi hal-hal lainnya yang hanya bisa dibuat di microsoft Powerpoint seperti menggerakkan animasinya.

2.) Perancangan media pembelajaran

tahapan ini merupakan tahapan perancangan arsitektur media pembelajaran visual yaitu *Powerpoint* yang didalamnya berisi sketsa gambaran dasar yang

menjadi rujukan desain awal pembelajaran atau nama lainnya *storyboard*. Gambaran sketsa yang pembelajaran pada slide pertama powerpoint berisi tema dan judul materi pembelajaran, slide kedua berisi nama penyaji, untuk slide ketiga berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran. Slide selanjutnya berisi Bab dan Sub Bab materi yang akan disampaikan sampai selesai.

Pendapat Ibu selaku guru pengampu mata pelajaran ekonomi diatas sejalan dengan penemuan dari Irfan (2019) yang menyebutkan bahwa ada beberapa langkah dalam tahap perancangan yang dimulai dari datanya dulu yaitu Kompetensi Inti (KI) dan (KD) dianalisis berdasarkan silabus yang dibuat, kemudian tahap selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran dengan menentukan program yang akan digunakan, menyiapkan bahan pendukung seperti teks, gambar, slideshow yang kemudian memasuki tahap penyusunan PPT dengan mengaplikasikan gambar, pemilihan warna background, jenis, ukuran huruf yang sesuai hingga tahap penyelesaian untuk ditampilkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan tahap terakhir adalah pembuatan storyboard yaitu merupakan petunjuk operasional yang memuat alur cerita menyatakan tentang hal-hal yang ada di dalam tiap-tiap slide *Powerpoint*.

D. Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru melakukan evaluasi guna mengetahui efektif atau tidaknya dengan cara memberikan soal atau quiz sebelum pembelajaran menggunakan media PPT dimulai, lalu dikasih soal atau quiz lagi selesai pembelajaran menggunakan media tersebut, dengan cara tersebut guru bisa mengetahui efektif atau tidaknya media tersebut, Dari hasil evaluasi tersebut, guru akan melakukan evaluasi lebih lanjut seperti melakukan pembenahan atau revisi terhadap hal-hal dalam media yang dirasa kurang maksimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran visual selanjutnya dapat menghasilkan media yang lebih baik lagi dan lebih efektif. SMA Panjura Malang pengembangan media visual sangat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan temannya, dikarenakan siswa akan mengerjakan soal atau quiz setelah penjelasan materi dari temannya guna memperbaiki nilai soal atau quiz sebelumnya.

Pendapat Ibu selaku guru pengampu mata pelajaran ekonomi diatas sejalan dengan penemuan dari Rezi dan Kinanti (2020) yang mengemukakan bahwa Tahap pengevaluasian berisi mengenai validasi terhadap media pembelajaran yang telah selesai dibuat oleh ahli validator. Jika media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid maka media dapat digunakan untuk pembelajaran bagi peserta didik. media pembelajaran *Powerpoint* SMA Panjura telah memenuhi serangkaian proses validasi sebelumnya dan valid memenuhi kriteria yang diujikan sehingga pada sekarang ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Penerapan Media Pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui adanya pengaruh dari penerapan media pembelajaran Power Point (PPT) yang mempengaruhi hasil belajar siswa di SMA Panjura Malang, antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena presentasi yang interaktif dan menarik. Hal ini dapat membuat siswa lebih fokus dan tertarik saat belajar.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena

penjelasan yang disampaikan lebih visual dan mudah dipahami. Media power point memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih terstruktur dan memuat informasi yang lebih banyak.

3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyajikan informasi secara visual dan terstruktur. Dengan menggunakan media power point, siswa dapat belajar bagaimana menyusun informasi secara efektif dan menjadikannya lebih menarik.
4. Meningkatkan keterampilan presentasi siswa karena media power point dapat membantu mereka untuk lebih percaya diri saat membuat maupun menyampaikan presentasi.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik karena media power point membantu guru untuk menyajikan materi dengan lebih efektif dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Pendapat Ibu selaku guru pengampu mata pelajaran ekonomi diatas sejalan dengan penemuan dari Supatminingsih et al., (2021) mengemukakan bahwa Terdapat adanya hubungan yang menunjang keberhasilan hasil belajar Peserta didik antara media pembelajaran dengan karakteristik belajar peserta didik. Keberhasilan ini secara signifikan buka belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik gaya belajarnya dalam hal ini adalah peserta didik yang cocok dengan media pembelajaran visual powerpoint. Adapun penemuan lainnya yang sependapat dengan hasil wawancara diatas yaitu media pembelajar visual membantu peserta didik dengan mudah mempelajari materi pembelajaran (Agung et al., 2017; Ambarsari & Hartono, 2017; Lisdayanti et al., 2014). Penerapan media pembelajaran memiliki peran penting karena materi yang tersampaikan jelas dan mudah diserap oleh peserta didik dan juga memotivasinya untuk lebih giat dan antusias dalam belajar. Pembelajaran ini akan efektif bila berlangsung sesuai dengan tujuan dan sistematis. Tercapai tidaknya pembelajaran ditentukan oleh pemerolehan hasil belajar peserta didik. Pradilasari et al., (2019).

SIMPULAN

Media pembelajaran visual *Powerpoint* (PPT) merupakan media yang sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di SMA Panjura Malang. media PPT sangat interaktif dan menarik semangat dan minat siswa dalam memahami materi yang disampaikan. terlebih di era digitalisasi ini, peserta didik diliputi kecanggihan dalam hal apapun termasuk dalam dunia pendidikan. Peserta didik dapat belajar dimana saja tempatnya dengan media PPT yang bisa diakses melalui handphone dan laptop. Penerapan media Visual PPT sangat mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik yang mana dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mendapatkan skor nilai yang bagus dibandingkan belajar dengan media konvensional. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah penerapan media visual PPT merupakan media yang sudah ada dan banyak digunakan oleh pendidik namun penggunaan animasi dan template yang beragam dan digital belum maksimal dalam pembelajaran. Harapannya sebagai pengembang media lanjutan, penerapan media visual PPT yang lebih menarik dari segi tampilan dan kualitas dapat diterapkan oleh jurusan lain di SMA Panjura Malang sehingga dapat memperkuat hasil yang menyatakan bahwa media visual PPT dapat menarik peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (BDR) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMAN 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*.
- Analicia, T., & Yogica, R. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2021.
- Angraini, Y. (2012). Penerapan Media Power Point untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers*.
- Damopoli, Z. D. P., Koniyo, M. H., & Takdir, R. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA MATERI LOOPING MATA KULIAH ALGORITMA DAN PEMOGRAMAN DASAR UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO. 1.
- Daryanto. (2014). Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. *Yogyakarta: Penerbit Gava Media*.
- Haryoko, S. (2012). *Jurnal Edukasi Elektro*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN. TAHTA MEDIA GROUP*.
- Herlian, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Lakeisha*.
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Nababan, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan Addie di Kelas XI SMAN 3 Medan (Development of Geogebra-Based Learning Media With Addie Development Models in Class Xi Sman 3 Medan)*. *Inspiratif : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 37-50.
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4 . 0. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar, Bandung*.
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2009). International differences in nursing research, 2005–2006.
- .Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*.
- Rezi, & Kinanti. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning disertai Pendekatan Visual Thinking pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas VIII.
- Rohani, R. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*.

Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 2023, Vol. 3 No. 4 ISSN 2797-0760
Sanjaya, & Wina. (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: kencana
prenada media group.

Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa*. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71-80.

Saripudin, E., Sari, J. I., & Mukhtar, M. (2018). *Using Macro Flash Animation Media on Motion Material to Improve Learning Achievement for Learning Science in Junior High School*. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 4(1), 68-75.

Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Setiawan, N. C. E., Dasna, I. w., & Muchson, M. (2020). *Pengembangan Digital Flipbook untuk Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta*. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*.

Suhandra, I. R. (2018). *Pemanfaatan Media Gambar Berseri untuk Memperkaya Kemampuan Menulis Naratif Bahasa Inggris Siswa Kelas IX MTS NW Nurul Wathon Pengembur Lombok Tengah*. *TRANSFORMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(1).

Suharismi, A. (Bandung, 1995). *Dasar-Dasar Research*, 58. Retrieved 1995, from http://repository.radenintan.ac.id/1457/6/Bab_III.pdf

Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Suzana, Y., Jayanto, I., & Farm, S. (2021). *Teori belajar & pembelajaran*. . Literasi Nusantara.