



Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Materi Disiplin Pegawai Dimasa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas XII Otkp 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021

Taty Sitorus

Guru SMK Negeri 1 Dumai

Abstrak

Received: 11 April 2023
Revised: 24 April 2023
Accepted: 11 Mei 2023

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of 12th-grade students in OTKP 1 class at SMK Negeri 1 Dumai for the academic year 2020/2021 through the implementation of PowerPoint as a learning medium using the Google Classroom application. This research is classified as classroom action research. The subjects of this research are the 33 students in the 12th-grade OTKP 1 class at SMK Negeri 1 Dumai, consisting of 15 male students and 18 female students. Students are considered successful when their learning outcomes reach or exceed the predetermined passing grade, which is 75. This research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of two meetings. The results of the research show that the number of students before the intervention was 15 or 45.45%, which increased to 25 or 75.76% in the first cycle. In the second cycle, there was a further improvement with 31 students, or 93.94%. The student's activities during the learning process also increased. In the first meeting of the first cycle, the average student activity was only 63.63%. In the second meeting, it increased to 77.14%. In the second cycle, there was another increase, with the first meeting reaching 89.51% and the second meeting reaching 97.8%, categorized as very good. Therefore, the average student activity for the first cycle was 70.385%, which increased to 93.65% in the second cycle, categorized as very good. The teacher's activities during the learning process also increased. In the first meeting of the first cycle, the teacher's activity score was 44 (62.86%), which increased to 57 (81.43%) in the second meeting. It further increased to 61 (87.14%) in the first and last meetings of the second cycle, reaching 69 (98.57%) in the second meeting. Overall, the research results indicate that the implementation of PowerPoint as a learning medium using the Google Classroom application can improve student learning outcomes.

Kata kunci:

The learning media used were PowerPoint, the Google Classroom application, and the learning outcomes.

(*) Corresponding Author: sitorustaty71@gmail.com

How to Cite: Sitorus, T. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Materi Disiplin Pegawai Dimasa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas Xii Otkp 1 Smk Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 222-231. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8072492>

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab (Jayanti, 2020). Pendidikan berkaitan erat dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan manusia mulai perkembangan fisik, kesehatan keterampilan, pikiran, perasaan, dan kemauan sosial (Suwartini, 2017). Perkembangan tersebut nantinya digunakan sebagai persiapan untuk mengantisipasi perkembangan yang terjadi pada masa masa depan. Hal ini sejalan dengan orientasi dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan

merupakan bagian terpenting dari kehidupan yang selama ini mampu menumbuhkan kembangkan serta mengantarkan individu pada target-target tertentu, dan sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya (Rahmat, 2013).

Merebaknya covid 19 di Indonesia memberikan dampak pada semua lini kehidupan, tanpa terkecuali pada bidang pendidikan, khususnya kegiatan pembelajaran. Beberapa dampak yang ditimbulkan diantaranya 1) sekolah dialihkan ke rumah melalui proses pembelajaran daring; 2) terjadi transformasi media pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan Wathshap Group, Zoom, Google Classroom, WebEx, Youtube, dan saluran TV (TVRI) penyesuaian metode pembelajaran; 3) penyesuaian evaluasi pembelajaran untuk penentuan standar kenaikan kelas dan kelulusan; dan 4) tuntutan kolaborasi orangtua peserta didik di rumah sebagai pengganti guru mengontrol pembelajaran anak (Mansyur, 2020), 5) Peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran; dan 6) Peningkatan kemandirian belajar mahasiswa (Suparman, 2014).

Dampak tersebut cukup mengejutkan semua pihak karena tidak sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya yakni kegiatan tatap muka. Semua stakeholder di sekolah dipaksa untuk dapat menerima kondisi dan dalam waktu yang bersamaan harus dapat menyiapkan strategi yang tepat untuk dapat efektifnya pembelajaran. Banyak persoalan yang kemudian menjadi bahan diskusi berbagai pihak. Bagaimana caranya pembelajaran yang awalnya tatap muka diubah menjadi pembelajaran yang dilakukan di rumah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dengan kondisi peserta didik yang berasal dari latar belakang yang berbeda, tempat tinggal yang berbeda dan fasilitas yang berbeda pula. Pembelajaran online pun menjadi salah satu pilihan yang paling banyak dipilih dimana pembelajaran dilakukan secara daring dengan perantara jaringan internet (Damayanti, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki peran besar dalam mempersiapkan siswa-siswa untuk bekerja pada bidang-bidang tertentu (Siswoyo, 2013). Siswa dibekali dengan pengetahuan, keterampilan serta kemampuan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. SMK Negeri 1 Dumai merupakan salah satu sekolah kejuruan yang selalu berusaha meningkatkan prestasi belajar siswanya dan juga memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang memiliki kompetensi dan keterampilan sesuai dengan bidang keahlian yang siap untuk bersaing di dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang di pelajari adalah mata pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian, mata pelajaran tersebut merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang menuntut siswa untuk meraih prestasi belajar yang baik. Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas XII OTKP adalah kurangnya media yang digunakan oleh guru dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian sehingga membuat siswa mudah bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Rendahnya mutu pendidikan dapat kita lihat dari hasil belajar. Hal tersebut juga dijumpai di SMK Negeri 1 Dumai, dalam melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Siswa sulit memahami materi yang ada. Kendala yang terjadi adalah siswa merasa bosan, siswa tidak berminat mengikuti pembelajaran mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti bahwa hasil yang dicapai oleh siswa kelas XII OTKP 1 SMPN 1 Dumai pada rata-rata semester 1 Belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari 33 anak di kelas yang mencapai nilai sama/lebih tinggi dari KKM hanya 15 siswa atau 45,45%. sedangkan sisanya yaitu sebanyak 18 siswa masih dibawah nilai KKM. Adapun KKM mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian adalah 75.

Penggunaan media pembelajaran juga dianggap merupakan suatu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Audie, 2019). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa lebih cepat untuk memahami materi pelajaran. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien (Fadillah Uswatun, 2006). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media power point dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk power point.

Berdasarkan latar belakang inilah, peneliti mencoba untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Aplikasi *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Materi Disiplin Pegawai Dimasa Pandemi Covid 19 Siswa Kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Hasil belajar menurut (Istiqomah, 2017) adalah hasil proses belajar di mana pelaku aktif dalam belajar adalah siswa dan pelaku aktif dalam pembelajaran adalah guru. Menurut (R.Septiani, 2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Hasil belajar Otomasasi dan Tata Kelola Kepegawaian adalah kemampuan kognitif yang diperoleh seseorang setelah seseorang melakukan kegiatan belajar Otomasasi dan Tata Kelola Kepegawaian (Cahyati, 2017). Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif. Jadi hasil belajar Otomasasi dan Tata Kelola Kepegawaian adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Otomasasi dan Tata Kelola Kepegawaian dengan penerapan penerapan media pembelajaran powerpoint melalui aplikasi *Google Classroom* yang berupa skor tes atau nilai yang diperoleh siswa.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai (F. Erma, 2012). Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar (Mahebat, 2016). Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Widhianto, 2021). Menurut (Suhendar & Mustofa, 2017) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Microsoft powerpoint 2007 adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi microsoft office. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi microsoft office sytem 2003, microsoft mengganti nama dari sebelumnya microsoft powerpoint saja menjadi microsoft office powerpoint. Versi terbaru dari powerpoint adalah versi 12 (microsoft office powerpoint 2007) yang tergabung ke dalam paket microsoft office system 2007. Microsoft Power Point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. Microsoft Power Point ini merupakan pengembangan dari microsoft lainnya. Aplikasi Microsoft Power Point ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi Power Point.

Menurut (Ariana, 2016) Media Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Riyana (2008, h. 102) mengatakan “Microsoft Office Power Point memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara”. Terdapat tiga tipe Microsoft Office Power Point yaitu personal presentation stand alone dan web based.

Google Classroom adalah sebuah aplikasi yang dapat mengakses pembelajaran online seperti layaknya berada di kelas. Menurut Abdul Barir Hakim dalam Ernawati (2018, hlm. 15) “*Google Classroom* adalah layanan yang berbasis internet yang di sediakan oleh Google sebagai sebuah system e-learning atau pembelajaran daring”. Pada website resmi dari Google dalam Afrianti (2018, hlm. 11) mengatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* merupakan sebuah alat produktivitas yang di desain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Adanya *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. Herman dalam Nurfiyanti (2019, hlm. 51) menjelaskan bahwa *Google Classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki Google Apps for Education, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive. Dengan ada pengertian-pengertian para ahli dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah layanan yang disediakan oleh Google sebagai sistem pembelajaran online yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik dalam memudahkan komunikasi, memperoleh teori walaupun tidak secara tatap muka.

Menurut Hardiyani dalam Gunawan (2018, hlm. 341) *Google Classroom* bertujuan agar pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa. Menurut Sabran & Sabara (2019, hlm. 122) bahwa *Google Classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut

berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan mahasiswa didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas.

Menurut oleh Pratama dalam Utami (2019), *Google Classroom* mempunyai manfaat yaitu:

- a) Penyiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung.
- b) Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat.
- c) Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di Google Drive.
- d) Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung e) Terjangkau dan aman, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis

Melalui *Google Classroom* Langkah-langkah pembelajaran daring melalui *Google Classroom* pada pelajaran ekonomi bisnis, yaitu:

- 1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa di dalam *Google Classroom* pada di kolom forum.
- 2) Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus pada meu forum *Google Classroom*.
- 3) Guru memberikan video materi ajar kepada peserta didik pada menu tugas kelas, materi dan tugas *Google Classroom*.
- 4) Guru memberikan materi tentang konsep ilmu ekonomi dan perkembangannya.
- 5) Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya dan berdiskusi pada pembelajaran melalui *Google Classroom*.
- 6) Guru memberikan tugas pada menu tugas *Google Classroom*.
- 7) Siswa membahas tugas bersama guru dan siswa lainnya terkait dengan tugas yang telah diberikan oleh guru pada menu materi dan tugas *Google Classroom*.
- 8) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada menu forum *Google Classroom*.
- 9) Guru mengevaluasi proses pembelajaran.
- 10) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya serta menutup pembelajaran melalui *Google Classroom*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*action research classroom*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif bekerja sama dengan guru yang mengajar di Kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai. PTK adalah suatu kajian atau penelitian tentang diskusi kelas yang dilakukan secara sistematis, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah tertentu. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya guru dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang tidak memuaskan atau untuk meningkatkan mutu pelajaran di kelas. PTK dilaksanakan dalam proses berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *planing*, *action*, *observation/evaluation*, dan *reflection* (Santayasa, 2007).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 33 orang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

a. Ketuntasan Individu

Secara klasikal skor tiap butir penilaian menunjukkan data terjadi peningkatan hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Adapun data yang diperoleh adalah jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas sebelum tindakan atau sebelum di terapkan pembelajaran dengan menggunakan powerpoint melalui *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pokok bahasan disiplin pegawai siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah sebanyak 15 orang atau 45,45% meningkat pada siklus I sebanyak 25 orang atau 75,76%. Pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu sebanyak 31 orang atau 93,94%.

Dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan powerpoint melalui *Google Classroom* ini siswa menjadi lebih bisa mengembangkan kreativitas dan menyalurkan ide-idenya. Karena dalam pembelajaran siswa dikelompokkan secara heterogen. Untuk lebih jelasnya data ketuntasan siswa dalam proses pembelajaran disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Siswa

No	Siklus	Siswa yang tuntas	Persentase
1.	Sebelum tindakan	15 orang	45,45%
2.	I	25 orang	75,76%
3.	II	31 orang	93,94%

Ini juga dapat dilihat sesuai tabel distribusi frekuensi serta poligon frekuensi hasil belajar siswa berikut:

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

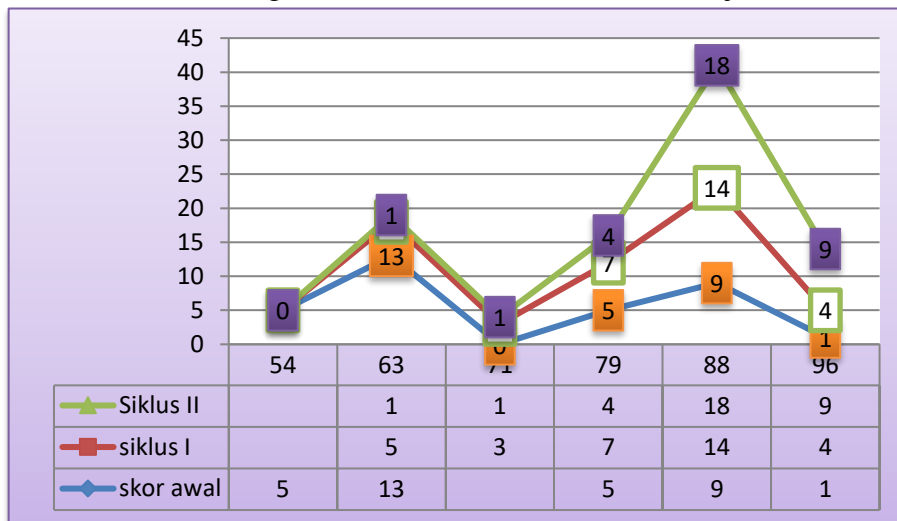
INTERVAL	x_i	Skor Awal	Siklus I	Siklus II
	(Nilai Tengah)	Banyak Siswa	Banyak Siswa	Banyak Siswa
50 - 58	54	5	-	-
59 - 66	63	13	5	1
67 - 74	71	-	3	1
75 - 83	79	5	7	4
84 - 91	88	9	14	18
92 - 100	96	1	4	9
Σf		33	33	33

Sesuai dengan tabel di atas dapat diuraikan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan interval 50 – 58 pada saat sebelum tindakan sebanyak 5 siswa. Nilai dengan interval 59 – 66 sebanyak 13 orang pada

sebelum tindakan, 5 orang pada siklus I dan 1 orang pada siklus II. Nilai dengan interval 67 – 74 sebanyak 3 orang siswa pada siklus I, 1 orang siswa pada siklus II.

Nilai dengan interval 75 – 83 pada sebelum tindakan sebanyak 5 orang siswa, 7 orang pada siklus I orang siswa, dan 4 orang siswa pada siklus II. Nilai dengan interval 84 – 91 pada sebelum tindakan sebanyak 9 orang siswa, meningkat menjadi 14 orang pada siklus I, 18 orang siswa siklus II. Nilai dengan interval 92 - 100 sebelum tindakan ada 1 orang siswa, pada siklus I sebanyak 4 orang, dan meningkat pada siklus II menjadi 9 orang siswa. Data ini disajikan dalam polygon berikut :

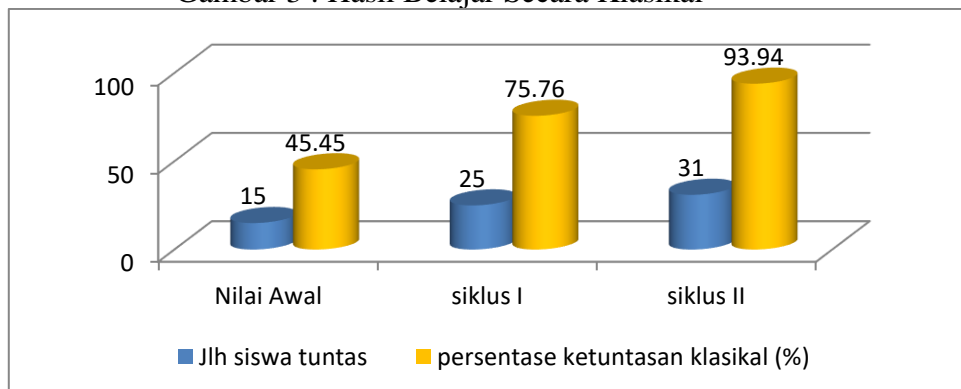
Gambar 1: Poligon Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa



b. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Perhatikan diagram dibawah ini :

Gambar 3 : Hasil Belajar Secara Klasikal



Berdasarkan paparan diatas dan data yang diperoleh pada penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan media pembelajaran powerpoint melalui *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pokok bahasan disiplin pegawai siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Siswa semakin aktif dalam menggali informasi yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Peningkatan aktifitas siswa pada siklus I dan siklus II tampak pada tabel rekapitulasi aktivitas siswa sebagai berikut :

Tabel 3 : Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas Siswa	SIKLUS I					SIKLUS II				
		Pert. 1		Pert. 2		Rata2	Pert. 1		Pert. 2		Rata2
		Skor	%	Skor	%	%	Skor	%	Skor	%	%
1	Siswa melakukan akses ke dalam platform google classroom tepat waktu.	25	75.8	29	87.9	81.818	32	97	33	100	98.484848
2	Siswa Melakukan pengisian daftar hadir yang ada di google form.	22	66.7	26	78.8	72.727	30	90.9	33	100	95.454545
3	Siswa Mengerjakan pre-test sesuai dengan waktu yang ditentukan.	22	66.7	27	81.8	74.242	27	81.8	33	100	90.909091
4	Siswa mendengarkan penjelasan tentang materi pelajaran	20	60.6	27	81.8	71.212	31	93.9	33	100	96.969697
5	Siswa mempelajari media powerpoint dari guru	20	60.6	24	72.7	66.667	28	84.8	31	93.9	89.393939
6	Siswa berdiskusi mengenai materi yang diunduh yaitu media powerpoint yang dirancang guru	19	57.6	24	72.7	65.152	31	93.9	33	100	96.969697
7	Siswa mengerjakan LKPD yang ada yang di download	20	60.6	25	75.8	68.182	29	87.9	32	97	92.424242
8	Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami	20	60.6	25	75.8	68.182	27	81.8	30	90.9	86.363636
9	Siswa menuliskan hasil diskusi pada platform google classroom dilakukan melalui grup whatsapp	22	66.7	23	69.7	68.182	28	84.8	32	97	90.909091
10	Siswa Mengerjakan post-test yang ada di google form sesuai dengan waktu yang ditentukan.	21	63.6	24	72.7	68.182	30	90.9	32	97	93.939394
11	Siswa Bertanya atau berkomentar pada platform google classroom terkait dengan KBM.	20	60.6	25	75.8	68.182	29	87.9	32	97	92.424242
12	Siswa membuat rangkuman materi pelajaran dan mengumpulkan tugas	22	66.7	26	78.8	72.727	31	93.9	33	100	96.969697
13	Siswa mengumpulkan tugas melalui WA dengan cara mengirimkan foto tugas tepat waktu	20	60.6	26	78.8	69.697	31	93.9	32	97	95.454545
Jumlah		273		331			384		419		
Rata-rata (%)		63.63		77.14		70.385	89.51		97.8		93.655
Klasifikasi		Cukup		Baik		Baik	Baik Sekali		Baik Sekali		Baik Sekali

Dari tabel diatas dapat terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran siswa semakin aktif. Pada siklus I pertemuan I rata-rata aktivitas siswa hanya 63,63%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 77,14%. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu pada pertemuan I 89,51% meningkat pada pertemuan ke II menjadi 97,8% dengan kategori baik sekali. Sehingga rata-rata aktivitas siswa untuk siklus I 70,385% meningkat pada siklus II menjadi 93,65% dengan kategori baik sekali.

3. Aktivitas Guru

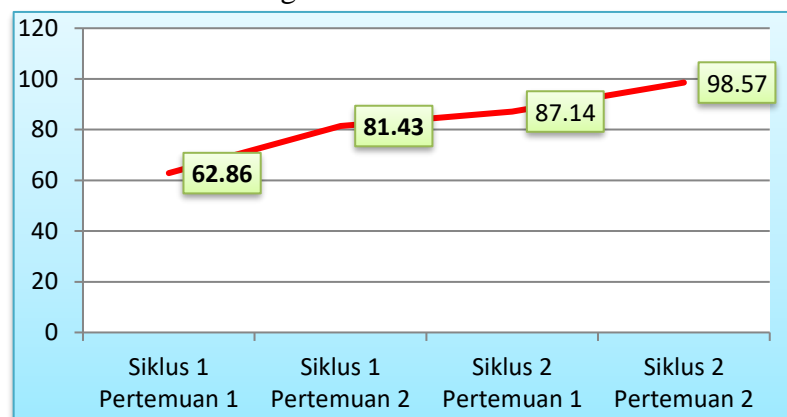
Aktifitas guru pada siklus I dan siklus II tampak pada tabel rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4 : Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Skor aktivitas guru	Rata-rata	Persentase	Kategori
1	I	Pertama	44	70.72%	62.86	Cukup
		Kedua	57		81.43	Baik
2	II	Pertama	61	92.86%	87.14	Baik Sekali
		Kedua	69		98.57	Baik Sekali

Dari tabel di atas dapat disimpulkan aktivitas guru pada siklus I dan II terjadi peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor aktivitas guru adalah 44 (62,86%) meningkat menjadi 57 (81,43%) pada pertemuan kedua. Kemudian meningkat lagi menjadi 61 (87,14%) pada siklus II pertemuan pertama dan terakhir 69 (98,57%) pada pertemuan kedua. Untuk lebih jelas, data ini disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:

Gambar 5 : Diagram Aktivitas Guru Siklus I dan II



Dari diagram diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan media pembelajaran powerpoint melalui *Google Classroom* dapat meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021.

KESIMPULAN

1. Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pokok bahasan disiplin pegawai siswa kelas XII OTKP 1 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Rata-rata hasil belajar siswa pada sebelum tindakan yaitu sebanyak 15 orang atau 45,45% meningkat pada siklus I sebanyak 25 orang atau 75,76%. Pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu sebanyak 31 orang atau 93,94%.
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Pada siklus I pertemuan I rata-rata aktivitas siswa hanya 63,63%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 77,14%. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu pada pertemuan I 89,51% meningkat pada pertemuan ke II menjadi 97,8% dengan kategori baik sekali. Sehingga rata-rata aktivitas siswa untuk siklus I 70,385% meningkat pada siklus II menjadi 93,65% dengan kategori baik sekali.
4. Aktivitas guru selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor aktivitas guru adalah 44 (62,86%)

meningkat menjadi 57 (81,43%) pada pertemuan kedua. Kemudian meningkat lagi menjadi 61 (87,14%) pada siklus II pertemuan pertama dan terakhir 69 (98,57%) pada pertemuan kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariana, R. (2016). *Power Point sebagai Media Pembelajaran*. 1–23.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Cahyati, Endah Dwi. (2017). Pengembangan Buku Ajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Mojoagung. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07, 39–48.
- Damayanti, G. (2021). *Efektifitas Pembelajaran*. 7–37.
- F. Erma. (2012). Kajian Teori "Pengertian Media Pembelajaran". 11–44.
- Fadillah Uswatun, N. (2006). *Media Pembelajaran*. 35–2.
- Istiqomah. (2017). *Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Min 2 Tanggamus Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus*. 1, 22–59. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/2073>
- Jayanti, Dwi Lia. (2020). *Pendidikan*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Mahebat, A. (2016). *Media Pembelajaran*. 1–23.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- R.Septiani. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 14 Pekanbaru*. 10–40.
- Rahmat, A. (2013). Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan aplikasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Issue 9).
- Siswoyo, D. (2013). Kurikulum Smk. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo (Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Suparman, S. (2014). Peningkatan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Elektronika Analog dengan Pembelajaran PBL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan UNY*, 22(1), 83–88.
- Suwartini, S. (2017). Pendidikan Karakter dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 222. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2119>
- Widhianto, A. (2021). *Media Pembelajaran*. [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/424/8/Andrian Widhianto_BAB 2_PGSD2021.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/424/8/Andrian%20Widhianto_BAB2_PGSD2021.pdf)