



Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi
 ISSN 2580-0922 (*online*), ISSN 2460-2612 (*print*)
 Volume 12, Nomor 01, (2026), hlm 173-181
 Available online at:
<https://online-journal.unja.ac.id/biodik>



Research Article



Analisis Efektivitas Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Gaya Belajar pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan

(Analysis of the Effectiveness of PowerPoint Media on Learning Outcomes Based on Learning Styles in the Animal Development Course)

Findi Septiani*, Rizal Mukra

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
 Universitas Negeri Medan, Indonesia

Jalan Willem Iskandar Pasar V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Medan
 20221, Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding author: findiseptiani@unimed.ac.id

Article Information	ABSTRAK
Submitted: 16 – 01 – 2026 Accepted: 26 – 02 – 2026 Published: 04 – 03 – 2026	<p><i>The use of digital learning media has become one of the strategies to improve the effectiveness of the learning process in higher education. One of the widely used media is PowerPoint, which is capable of presenting information visually and systematically. This study aimed to analyze the effect of PowerPoint media on students' learning outcomes based on visual, auditory, and kinesthetic learning styles in the Animal Development course. This research employed a quantitative approach using simple linear regression analysis. The research sample consisted of 25 students from the Biology Education Study Program at Universitas Negeri Medan who took the Animal Development course in the 2025/2026 academic year, selected using a simple random sampling technique. Data were collected through documentation of students' learning outcomes and a learning style questionnaire adapted from the VARK Questionnaire. The results showed that 40% of students had an auditory learning style, 32% visual, and 28% kinesthetic. The regression analysis indicated that the use of PowerPoint media had no significant effect on students' learning outcomes across the three learning styles ($p > 0.05$). Nevertheless, students with a visual learning style showed a slightly higher contribution compared to the other learning styles, although it remained in a low category. These findings suggest that learning effectiveness is not solely influenced by the compatibility between media and learning styles, but also by the quality of instructional design and the application of multimedia learning principles in the teaching process.</i></p> <p>Keywords: <i>Powerpoint; learning style; visual; auditory; kinesthetic</i></p>
Publisher	ABSTRACT
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p>Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di perguruan tinggi. Salah satu media yang banyak digunakan adalah PowerPoint yang mampu menyajikan informasi secara visual dan sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar mahasiswa berdasarkan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana. Sampel penelitian terdiri dari 25 mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Medan yang mengambil Mata Kuliah Perkembangan Hewan pada tahun ajaran 2025/2026, yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan melalui dokumentasi nilai hasil belajar mahasiswa serta angket gaya belajar yang diadaptasi dari VARK Questionnaire. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 40% mahasiswa memiliki gaya belajar auditorial, 32% visual, dan 28% kinestetik. Analisis regresi menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil</p>

belajar mahasiswa pada ketiga tipe gaya belajar ($p > 0,05$). Meskipun demikian, mahasiswa dengan gaya belajar visual menunjukkan kontribusi pengaruh yang sedikit lebih tinggi dibandingkan gaya belajar lainnya, meskipun masih dalam kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan gaya belajar, tetapi juga oleh kualitas desain instruksional dan penerapan prinsip multimedia dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Powerpoint; gaya belajar; visual; auditorial; kinestetik*



This Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain demi terwujudnya tujuan pembelajaran. Salah satu komponen yang harus ada di dalam kegiatan pembelajaran adalah mahasiswa dan pendidik. Selain pendidik, mahasiswa juga memegang peran penting di dalam kegiatan belajar mengajar. Mahasiswa akan mengalami proses perubahan tingkah laku maupun pengetahuan yang ada di dalam dirinya apabila kegiatan belajar mengajar bermakna. Pembelajaran dikatakan bermakna apabila mahasiswa terlibat langsung dengan materi dalam pembelajaran secara aktif dan memperoleh hasil serta tujuan yang diinginkan. Pembelajaran bermakna diartikan sebagai proses belajar yang mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki mahasiswa sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam (Novak, 2020; Siregar et al., 2022).

Pada proses pembelajaran dalam pemberian materi diperlukan cara yang tepat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa agar tercapainya tujuan pembelajaran (Hafidzhoh, 2023). Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan juga ikut merasakan dampak di dalamnya. Pendidikan dituntut untuk bisa mengintegrasikan digital ke dalam dunia pendidikan. Nyatanya, mahasiswa dengan literasi teknologi yang baik cenderung kurang tertarik pada pembelajaran konvensional dan lebih menyukai pembelajaran berbasis digital (Rahmadi, 2021; Handayani & Wulandari, 2022). Dalam hal ini, menggunakan alat bantu digital dalam proses kegiatan belajar dibutuhkan untuk perkembangan mahasiswa di kelas agar dapat menyerap informasi materi dengan baik. Salah satu alat bantu digital yang dapat digunakan adalah media belajar. Media belajar yang sesuai dapat membantu terlaksananya kegiatan belajar yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar (Wulandari, dkk. 2023). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan informasi serta mampu merangsang mahasiswa untuk aktif belajar (Ahmad, 1997). Media dijadikan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa agar informasi dapat mudah dipahami. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang membantu dosen dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik, serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Rahmawati & Yuliani, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang variatif mampu mengalihkan perhatian mahasiswa, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Fauhan & Jumardi, 2023), sebab media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperjelas materi, serta meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Nurseto, 2021; Wulandari & Salsabila, 2023). Hal ini

diperkuat oleh penelitian Hernida et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis Wizer.me yang dilengkapi LKS interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa secara signifikan.

Pada proses belajar, mahasiswa juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dalam menerima informasi materi yang diberikan oleh guru. Gaya belajar mahasiswa berperan penting dalam menentukan efektivitas proses pembelajaran, karena setiap individu memiliki karakteristik berbeda dalam menerima dan mengolah informasi (Fitria & Saputra, 2023). Terdapat tiga tipe gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (Suparman, 2010). Gaya belajar visual ditandai dengan mahasiswa yang lebih menyukai belajar dengan melihat, menganalisis bacaan dan mengamati diagram, tabel, grafik maupun bagan. Beda halnya dengan visual, mahasiswa dengan gaya belajar auditorial adalah mahasiswa yang lebih mengutamakan indera pendengar, mahasiswa akan lebih mudah memahami materi jika di sampaikan dengan cara ceramah, instruksi, debat maupun diskusi. Yang terakhir gaya belajar kinestetik adalah mahasiswa yang cenderung aktif dengan kegiatan fisik atau aktivitas langsung yang berhubungan dengan gerak. Terkait hal tersebut, beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa gaya belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa maupun mahasiswa (Lestari et al., 2021; Telaumbanua & Harefa, 2024).

Pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan, mahasiswa dituntut untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, dinamis, dan berurutan, seperti proses gametogenesis, fertilisasi, pembelahan sel, gastrulasi, neurulasi, hingga organogenesis. Materi embriologi tersebut menuntut kemampuan visualisasi spasial serta pemahaman terhadap perubahan struktur yang terjadi secara bertahap dan sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran Perkembangan Hewan sangat bergantung pada representasi visual berupa gambar, diagram, skema tahapan perkembangan, maupun animasi proses biologis.

Secara kognitif, pembelajaran biologi—khususnya pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan—sangat berkaitan dengan kemampuan visual-spatial processing, yaitu kemampuan individu dalam memproses, menginterpretasi, dan memanipulasi informasi visual serta hubungan spasial antarstruktur (Höfler & Leutner, 2007; Mayer, 2009). Konsep-konsep seperti pembelahan sel, pergerakan lapisan embrional saat gastrulasi, hingga pembentukan organ mengharuskan mahasiswa membayangkan perubahan bentuk dan posisi struktur secara bertahap dalam ruang tiga dimensi. Tanpa representasi visual yang memadai, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun model mental yang akurat mengenai proses perkembangan tersebut.

Menurut Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009), informasi yang disajikan melalui kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman karena melibatkan dua saluran pemrosesan kognitif, yaitu saluran visual dan verbal. Dalam konteks ini, karakteristik materi yang dominan visual menjadikan media PowerPoint sebagai salah satu media yang secara teoretis memiliki potensi efektivitas tinggi dalam mendukung pembelajaran, karena mampu menyajikan ilustrasi, skema, serta urutan proses perkembangan secara sistematis. Dengan demikian, Mata Kuliah Perkembangan Hewan dipilih secara spesifik karena memiliki kesesuaian konseptual yang kuat dengan karakteristik media yang diteliti serta tuntutan kognitif dalam pemrosesan visual-spasial.

Penelitian mengenai penggunaan media powerpoint dan gaya belajar telah banyak dilakukan sebelumnya. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar secara umum atau hanya berfokus pada satu jenis gaya belajar tertentu. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta belum banyak yang mengkaji secara spesifik pada konteks pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah yang bersifat konseptual dan praktikum seperti Matakuliah Perkembangan Hewan.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh media powerpoint terhadap masing-masing tipe gaya belajar mahasiswa (visual, auditorial, dan kinestetik) secara terpisah, sehingga memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai efektivitas media powerpoint berdasarkan karakteristik belajar mahasiswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada tingkat perguruan tinggi Program Studi Pendidikan Biologi yang masih jarang dikaji pada penelitian sejenis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan gaya belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif menggunakan analisis linear sederhana. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester III pada tahun ajaran 2025/2026 Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Negeri Medan. Mahasiswa yang dipilih sebagai sampel adalah mahasiswa yang mengambil Matakuliah Perkembangan Hewan sebanyak 25 orang dengan teknik simple random sampling dari populasi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dokumentasi dan angket. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa berupa nilai tes akhir pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan. Sementara itu, angket digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan gaya belajar mahasiswa yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Setiap pernyataan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (4); Setuju (3); Tidak Setuju (2); dan Sangat Tidak Setuju (1). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket gaya belajar terlebih dahulu melalui proses uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur konstruk yang diteliti. Instrumen yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari VARK Questionnaire yang dikembangkan oleh Chislett dan Chapman (2005). Proses adaptasi dilakukan melalui tahap translation–adaptation process, yang meliputi penerjemahan instrumen ke dalam bahasa Indonesia, penyesuaian redaksi pernyataan agar sesuai dengan konteks pembelajaran di perguruan tinggi, serta peninjauan kembali kesesuaian makna oleh peneliti.

Selanjutnya, instrumen yang telah diterjemahkan dan disesuaikan tersebut divalidasi oleh dosen ahli di bidang Pendidikan Biologi dan evaluasi pembelajaran untuk menilai kesesuaian butir pernyataan dengan indikator gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara tepat.

Setelah melalui tahap validasi ahli, instrumen kemudian diuji reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat konsistensi internal antarbutir pernyataan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak statistik. Hasil analisis menunjukkan nilai

Cronbach's Alpha sebesar 0,71, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, maka data tersebut disajikan ke dalam data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Angket Gaya Belajar Mahasiswa

Gaya Belajar Mahasiswa	Banyak Responden	Persentase (%)
Visual	8	32
Auditorial	10	40
Kinestetik	7	28
Jumlah	25	100

Pada tabel 1, menunjukkan bahwa dari 25 mahasiswa, terdapat 8 mahasiswa atau sekitar 32% yang menggunakan gaya belajar visual, 10 mahasiswa atau sekitar 40% menggunakan gaya belajar auditorial dan sisanya sebesar 7 mahasiswa atau sekitar 28% yang menggunakan gaya belajar kinestetik. Artinya, penggunaan media powerpoint pada Matakuliah Perkembangan Hewan lebih disenangi mahasiswa yang menggunakan gaya belajar auditorial. Selanjutnya, untuk menganalisis data adanya pengaruh media powerpoint pada masing-masing gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar maka digunakan teknik perhitungan regresi linear sederhana.

Tabel 2. Analisis Gaya Belajar Visual

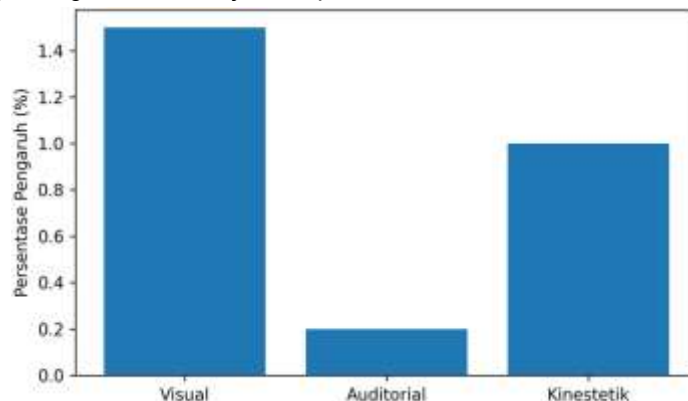
	df	SS	MS	F	Significance F
Regression	1	0,361338798	0,3613388	0,09629854	0,76681415
Residual	6	22,5136612	3,75227687		
Total	7	22,875			

Regression Statistics	
Multiple R	0,12568306
R Square	0,01579623
Adjusted R Square	-0,1482377
Standard Error	1,93707947
Observations	8

Berdasarkan output yang tertera pada Tabel 2, menunjukkan bahwa nilai F hitung diperoleh sebesar 0,096 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,766 yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau ($0,766 > 0,05$), maka dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan antara media powerpoint pada gaya belajar visual terhadap hasil belajar mahasiswa. Bila ditinjau dari nilai koefisien

determinasi (R square) diperoleh 0,015, yang artinya media powerpoint pada gaya belajar visual memberikan pengaruh terhadap hasil belajar hanya 1,5%.

Visualisasi perbandingan hasil belajar mahasiswa pada masing-masing gaya belajar dalam bentuk grafik batang sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Berdasarkan Gaya Belajar

Grafik menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa pada ketiga gaya belajar relatif tidak berbeda secara signifikan. Hal ini sejalan dengan hasil analisis regresi yang menunjukkan bahwa media powerpoint tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa baik pada gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik.

Meskipun demikian, mahasiswa dengan gaya belajar visual menunjukkan nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dua gaya belajar lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media powerpoint yang menekankan aspek visual seperti teks dan gambar lebih sesuai dengan karakteristik mahasiswa bergaya belajar visual, meskipun pengaruhnya masih tergolong rendah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media PowerPoint pada masing-masing gaya belajar (visual, auditorial, dan kinestetik) tidak menunjukkan efektivitas yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Temuan ini berbeda dengan penelitian Monika et al. (2023) yang menyatakan bahwa media PowerPoint berkontribusi positif terhadap hasil belajar, serta penelitian Bire et al. (2014) yang menemukan adanya hubungan antara gaya belajar dan prestasi belajar.

Perbedaan hasil tersebut dapat dipahami dari beberapa perspektif. Secara metodologis, ukuran sampel penelitian yang relatif kecil (25 mahasiswa) memungkinkan terbatasnya variasi data sehingga kontribusi statistik yang muncul menjadi rendah. Selain itu, media PowerPoint yang digunakan dalam penelitian ini masih bersifat umum dan belum dirancang secara interaktif maupun kontekstual sesuai karakteristik masing-masing gaya belajar.

Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal yang seimbang serta dikelola agar tidak melebihi kapasitas memori kerja. Apabila PowerPoint terlalu dominan pada teks, padat informasi, atau kurang menyajikan visualisasi dinamis, maka hal tersebut berpotensi menimbulkan beban kognitif berlebih. Beban kognitif yang

berlebihan dapat menghambat proses integrasi informasi dalam memori jangka panjang sehingga tidak berdampak signifikan terhadap hasil belajar.

Bagi mahasiswa dengan kecenderungan gaya belajar auditorial, media yang lebih berfokus pada tampilan visual dan teks tanpa dukungan interaksi verbal yang intensif dapat mengurangi optimalisasi pemrosesan informasi melalui saluran auditori. Sementara itu, bagi mahasiswa dengan gaya belajar kinestetik, pembelajaran yang tidak melibatkan aktivitas eksploratif, simulasi, atau praktik langsung dapat membatasi keterlibatan motorik yang mendukung pembentukan pemahaman konseptual. Kondisi ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh jenis medianya, tetapi oleh kesesuaian desain instruksional dengan prinsip pemrosesan kognitif.

Selain itu, dalam konteks pembelajaran embriologi yang menuntut kemampuan visual-spatial processing, representasi visual yang efektif seharusnya mendukung pembentukan model mental dinamis. Jika PowerPoint hanya menyajikan gambar statis tanpa ilustrasi berurutan atau animasi proses perkembangan, maka mahasiswa tetap dapat mengalami kesulitan dalam membangun representasi spasial yang akurat mengenai perubahan struktur embrional.

Lebih lanjut, secara konseptual, teori gaya belajar sendiri masih menjadi perdebatan dalam literatur pendidikan modern. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penyesuaian metode pembelajaran berdasarkan preferensi gaya belajar (visual, auditorial, kinestetik) belum secara konsisten terbukti meningkatkan hasil belajar. Perspektif teori kognitif kontemporer lebih menekankan pada kualitas desain instruksional, pengelolaan beban kognitif, serta kesesuaian media dengan karakteristik materi pembelajaran dibandingkan dengan klasifikasi gaya belajar mahasiswa. Dengan demikian, tidak signifikannya hasil penelitian ini dapat dipahami sebagai indikasi bahwa efektivitas pembelajaran lebih dipengaruhi oleh bagaimana informasi dirancang dan disajikan daripada oleh perbedaan gaya belajar itu sendiri.

Meskipun demikian, pada gaya belajar visual, media PowerPoint menunjukkan kontribusi relatif lebih besar dibandingkan gaya belajar lainnya, meskipun masih dalam kategori rendah (1,5%). Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis visual tetap memiliki potensi dalam mendukung pemahaman konsep perkembangan hewan, namun memerlukan pengembangan desain yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai prinsip multimedia agar dapat memberikan dampak yang lebih optimal.

Mahasiswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih mudah mengingat informasi melalui rangsangan visual seperti gambar, diagram, video, maupun ekspresi dan bahasa tubuh dosen saat menjelaskan (Telaumbanua & Harefa, 2024). Hal ini sejalan dengan karakteristik media powerpoint yang menekankan aspek visual melalui tampilan teks dan gambar. Powerpoint merupakan salah satu media pembelajaran yang populer dan banyak digunakan di dunia pendidikan karena mudah diaplikasikan serta mampu menyajikan materi secara ringkas dan sistematis (Rusman, 2015; Monika et al., 2023).

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa efektivitas pembelajaran biologi tidak semata-mata ditentukan oleh kesesuaian media dengan gaya belajar, tetapi lebih pada penerapan prinsip desain multimedia yang memperhatikan beban kognitif, integrasi visual-verbal, serta keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar (Suryani et al., 2022; Kurniawan & Rahmawati, 2023). Oleh karena

itu, pengembangan media pembelajaran pada Mata Kuliah Perkembangan Hewan sebaiknya tidak hanya berfokus pada variasi media, tetapi pada perancangan visualisasi dinamis, segmentasi informasi, serta integrasi dengan strategi pembelajaran aktif yang mendukung pembentukan model mental secara mendalam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Perkembangan Hewan, baik pada gaya belajar visual, auditorial, maupun kinestetik. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada ketiga gaya belajar berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh media PowerPoint terhadap hasil belajar mahasiswa ditolak. Meskipun demikian, gaya belajar visual menunjukkan kontribusi pengaruh yang sedikit lebih tinggi dibandingkan gaya belajar auditorial dan kinestetik, yaitu sebesar 1,5%. Hal ini mengindikasikan bahwa karakteristik media PowerPoint yang menonjolkan unsur visual berupa teks dan gambar relatif lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual, meskipun pengaruhnya masih tergolong rendah.

SARAN

Media powerpoint seharusnya memberikan dampak positif pada hasil belajar mahasiswa yang menggunakan gaya belajar visual maupun auditorial. Namun, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk dapat mengembangkan media lainnya yang efektif dan inovatif sehingga mampu diadaptasikan pada proses belajar mengajar di era pendidikan yang saat ini lebih mengedepankan penggunaan teknologi demi mencapai hasil belajar lebih maksimal.

RUJUKAN

- Ahmad, Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chislett, V., & Chapman, A. (2005). Learning style - VAK test. 1–5. https://www.girlguides.org.au/wp-content/uploads/2017/05/2_1-VAK-learning-stylesquestionnaire-selftest.pdf
- Fauhan, I. P., & Jumardi. (2023). *Utilization of the Canva Education Application as a learning media at vocational schools*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 344-352. DOI: <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.63299>
- Fitria, R., & Saputra, A. (2023). The effect of learning styles on academic achievement: Evidence from Indonesian higher education. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(1), 1–8. DOI: <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.33769>
- Hafidzhoh, Kholifah Al Marah., Madani, Nisa Nadia., Setiabudi, D. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(1). Hal. 390-397. doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142
- Hemida, H. I., Ina, A. T., & Huda, M. R. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Pembelajaran Wizer.me Dilengkapi LKS Interaktif di SMP Negeri 3 Waingapu. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(4), 09-16. DOI: <https://doi.org/10.22437/biodik.v11i04.50028>.
- Lestari, U., Santoso, H., & Widodo, A. (2021). Hubungan gaya belajar dengan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14 (3), 220–230.

- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Monika, N., Verendsyah, M., Perikaes, Y., Apriyanti, I., Alesandro, P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal of Education*, 5 (04), 15178-15184. doi.org/10.31004/joe.v5i4.2609.
- Novak, J. D. (2020). Meaningful learning revisited: A perspective for the 21st century. *International Journal of Instructional Media*, 47 (4), 301–312.
- Nurseto, N. (2021). Fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran sains di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9 (1), 33–42.
- Rahmadi, I. F. (2021). Tingkat literasi digital mahasiswa dan pengaruhnya terhadap efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3 (1), 23–34.
- Rahmawati, D., & Yuliani, S. (2022). Role of digital learning media in enhancing students' learning motivation in higher education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 21, 195–213. DOI: <https://doi.org/10.28945/4971>.
- Rusman, (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparman. (2010). *Gaya Mengajar Yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suryani, I., Putra, A., & Kurniawan, T. (2022). Penyesuaian pembelajaran biologi dengan gaya belajar mahasiswa. *Journal of Biology Education Research*, 6 (2), 75–84.
- Telaumbanua, E, K, P., & Harefa, A. (2024). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 5 (1), 691-697. doi.org/10.37985/jer.v5i1.873.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Education*, 5 (2). hal. 3928-3936. doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

