

Kualitas Konten Visual Powerpoint dalam Keberlangsungan Minat Pembelajaran pada Generasi Z

Muhammad Alvito Fahriza¹, Hudi Santoso², Enden Darjatul Ulya³, Fahmi Fuad Cholagi⁴

^{1,2,3,4}Sekolah Vokasi IPB University

E-mail: alvitofahriza@apps.ipb.ac.id¹, hudi.santoso@apps.ipb.ac.id², endenulya@gmail.com³, fuadfahmi@apps.ipb.ac.id⁴

Article History:

Received: 03 April 2026

Revised: 06 April 2026

Accepted: 13 April 2026

Keywords: *Generasi Z, Konten Visual, Minat Belajar, PowerPoint*

Abstract: Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan materi pembelajaran PowerPoint berbasis visual terhadap minat belajar siswa Generasi Z yang dikenal memiliki tingkat keterlibatan tinggi dengan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan modern, integrasi media berbasis visual menjadi semakin penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* untuk menganalisis hubungan antara kualitas konten visual PowerPoint dan minat belajar siswa. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,465 dan koefisien korelasi sebesar 0,229. Hasil uji-t juga mengonfirmasi hubungan tersebut, dengan nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel ($2,384 > 1,98552$) serta tingkat signifikansi di bawah 0,05 ($0,019 < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas visual dalam materi PowerPoint berkorelasi dengan meningkatnya minat belajar siswa Generasi Z. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran digital dengan menekankan pentingnya desain visual dalam media pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar pada generasi yang berorientasi pada teknologi.

PENDAHULUAN

Setiap orang dalam menyerap, memproses, dan menyimpan pengetahuan dengan cara yang berbeda tergantung pada berbagai kriteria. Faktor yang mempengaruhi gaya belajar seperti kecerdasan dan multiple intelligences, pengalaman hidup dan budaya, perbedaan neurologis, pengolahan kognitif, motivasi dan minat, pengaruh pengalaman pendidikan, serta faktor psikologis dan emosional menjadi penyebab perbedaan ini (Urba *et al.*, 2024). Agar Generasi Z dapat belajar dengan sukses, gaya belajar merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan oleh pendidik dan siswa. Pencapaian seorang guru dapat diukur dari kemampuan dalam memahami gaya belajar setiap termasuk gaya belajar Generasi Z, agar pembelajaran menjadi menarik dan produktif. Oleh karena itu, guru harus mengamati gaya belajar Generasi Z untuk memahami preferensi belajar

mereka.

Generasi Z adalah kelompok orang yang lahir antara tahun 1997 dan 2012. Generasi Z berinteraksi dengan kemajuan teknologi, dari lahir hingga teknologi dan pendidikan berbantuan internet (Hastini *et al.*, 2020). Menurut Jenkins (2017), gen Z memiliki sifat serta karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya, Generasi Z dinyatakan lebih beragam, bersifat global dan Generasi Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan. Akibatnya, generasi ini terbiasa memanfaatkan teknologi untuk memulai segala hal, terutama dalam hal pendidikan.

Bidang pendidikan telah mengalami transformasi yang luar biasa sebagai dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di bidang media pembelajaran. PowerPoint (PPT) adalah salah satu tools yang sering dipakai, karena mampu mengkombinasikan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga dapat mempermudah penyampaian materi. Menurut Rusman (2012), PowerPoint adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk presentasi dan dikembangkan oleh Microsoft. Aplikasi ini dibuat khusus untuk menampilkan materi dalam format multimedia yang menarik secara visual, mudah dibuat, dan ramah pengguna. Haidar & Martadi (2021) mendefinisikan konten visual sebagai informasi yang mengandung elemen visual atau desain. Gambar yang digunakan dalam blog atau artikel, misalnya, termasuk dalam kategori konten visual. Hal ini menggambarkan betapa pentingnya elemen visual untuk menarik perhatian audiens, terutama dalam konteks pembelajaran.

Sejumlah penelitian juga menegaskan pentingnya desain grafis dalam media pembelajaran. Lubis (2022) menyatakan bahwa desain grafis merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan, termasuk dalam penyajian materi menggunakan PowerPoint yang mengandalkan elemen visual. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan desain grafis dalam PowerPoint tidak hanya berfungsi memperindah tampilan, tetapi juga memperkuat penyampaian pesan agar lebih mudah dipahami oleh audiens.

Prajarini dan Sayogo (2021) menjelaskan bahwa konten visual memiliki beberapa indikator, yaitu gambar/desain, layout/tata letak, dan warna. Gambar/desain merupakan desain yang sederhana dapat membantu audiens memahami informasi dengan lebih mudah. Layout/tata letak yaitu penataan tulisan, gambar, simbol, ilustrasi, dan huruf yang serasi sehingga membentuk komposisi harmonis. Warna adalah pemilihan warna yang konsisten dan kontras untuk menciptakan kesatuan visual sekaligus merepresentasikan identitas tertentu. Pada software PowerPoint, keberadaan konten visual menjadi sangat penting karena dapat memperjelas informasi, menarik perhatian, serta meningkatkan daya ingat Generasi Z terhadap materi.

Motivasi Generasi Z untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan dikenal sebagai minat belajar. Menurut Slameto (2010), minat belajar timbul apabila siswa atau merasa tertarik, senang, serta melihat manfaat dari materi yang disampaikan. Siswa atau Generasi Z yang mempunyai keinginan belajar lebih banyak dibanding biasanya menunjukkan rasa antusias, konsentrasi penuh, serta kesediaan untuk berusaha memahami materi dengan baik. Menurut Djamarah (2014), Indikator minat belajar yaitu rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Perilaku Generasi Z, yang meliputi memperhatikan saat belajar, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta tekun mengerjakan tugas, juga menunjukkan minat mereka dalam belajar.

Di sisi lain, siswa Generasi Z yang kurang berminat belajar cenderung mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Akibatnya, antusiasme dalam belajar berdampak besar pada kelancaran proses pembelajaran. Jika Generasi Z

memiliki minat yang kuat, akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami, mengingat, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Sebaliknya, jika minat belajar rendah, maka proses pembelajaran cenderung tidak berjalan efektif.

Meskipun PowerPoint telah banyak digunakan dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menekankan pada efektivitas penyampaian materi secara umum. Kajian yang secara khusus membahas pengaruh konten visual PowerPoint seperti pemilihan warna, tata letak, dan gambar terhadap minat belajar Generasi Z masih terbatas. Hal ini juga berkaitan dengan minat belajar berkelanjutan Generasi Z, karena mereka terbiasa melakukan banyak tugas sekaligus sejak usia muda, akrab dengan internet dan media sosial, serta menghargai pengalaman interaktif dan visual. Saat ini, penelitian mengenai subjek ini masih terbatas, sehingga diperlukan studi lebih lanjut. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan minat pembelajaran Generasi Z saat menggunakan media pembelajaran PowerPoint dengan konten visual yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi survei atau kuantitatif *ex post facto*. Menurut Lestari (2017) dalam Soesana, A., *et al.* (2023), penelitian kuantitatif adalah definisi, pengukuran data kuantitatif, dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah yang berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab sejumlah pertanyaan survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian tidak melibatkan pemberian perlakuan secara langsung kepada subjek, melainkan menilai persepsi Generasi Z setelah mereka menyimak konten visual PowerPoint yang telah tersedia. Pemilihan metode ini dianggap sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengaruh konten visual PowerPoint terhadap keberlangsungan minat belajar. Melalui pendekatan kuantitatif, data yang diperoleh dapat diukur secara objektif sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antara kualitas konten visual dengan minat pembelajaran Generasi Z.

Ukuran sampel penelitian ditentukan menggunakan rumus Lemeshow. Rumus ini sering digunakan karena jumlah populasi tidak diketahui dan dihitung dengan tingkat keyakinan 95%. Prosedur pengumpulan data berlangsung antara Oktober dan November 2025. Lokasi penelitian dipilih karena sesuai dengan topik dan karakteristik responden yang menjadi subjek penelitian. Aktivitas belajar di kalangan Generasi Z banyak memanfaatkan media presentasi terutama PowerPoint, sehingga peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana konten visual berpengaruh terhadap pemahaman materi.

Mereka yang telah menggunakan PowerPoint selama pendidikan mereka memenuhi persyaratan respons. Pengambilan sampel secara purposif merupakan pendekatan yang digunakan, dan ditentukan berdasarkan kebutuhan peneliti (Sugiyono, 2021). Kuesioner yang disusun menggunakan Google Forms digunakan untuk mengumpulkan respons dari 97 responden yang menjadi sampel penelitian. Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (5) adalah lima kategori respons skala Likert yang digunakan dalam pertanyaan. Skala Likert dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif, sistematis, dan mudah dievaluasi secara statistik. Uji Validitas dan Reliabilitas dilakukan setelah hasil responden diterima.

Menentukan seberapa akurat pernyataan instrumen penelitian mengukur variabel yang diteliti merupakan tujuan dari uji validitas. Pengujian ini menjamin bahwa indikator variabel yang diteliti tercermin dengan tepat dalam setiap item kuesioner. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Selain uji Validitas, dilakukan uji Reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian dalam

menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Pendekatan Cronbach's Alpha berfungsi untuk mengetahui tingkat hubungan antar item dalam suatu variabel dalam uji reliabilitas setelah setiap item dianggap valid.

Penelitian ini menggunakan pendekatan regresi linier sederhana untuk memastikan dampak satu variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Penelitian ini mengkuantifikasi kekuatan dan arah hubungan tersebut. beberapa uji asumsi klasik yang akan diujikan seperti uji multikolinearitas, Heteroskedastisitas, dan Normalitas yang dilakukan untuk memastikan model memenuhi asumsi BLUE. Selain itu, dampak substansial X terhadap Y diselidiki menggunakan uji-t. Keputusan dibuat dengan membandingkan nilai-t terhitung dengan nilai tabel atau dengan membandingkan p-value dengan ambang signifikansi $\alpha = 0.05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Variabel Konten Visual PPT dan Minat belajar Gen Z

Deskripsi Variabel pada penelitian sangat penting untuk menjabarkan gambaran variabel yang didapat dari kuesioner. Kuesioner pada variabel konten visual PPT menggunakan 3 indikator yaitu gambar, layout dan warna, sedangkan Kuesioner pada variabel minat belajar generasi Z menggunakan 5 indikator yaitu partisipasi dan perhatian, ketertarikan, kesadaran belajar mandiri, rasa menyukai dan rasa senang & suka. Adapun tabel nilai rata rata untuk setiap indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Diskriptif variabel konten Visual PPT dan Minat belajar Gen Z

Variabel	Indikator	Rata-rata
Konten Visual PPT	Gambar	4.59
	Layout	4.51
	Warna	4.16
Minat Belajar	Partisipasi dan Perhatian	4.39
	Ketertarikan	4.3
	Kesadaran Belajar Mandiri	4.27
	Pertanyaan Menyukai	4.38
	Rasa Senang dan Suka	4.41

Rata tertinggi pada konten visual adalah indikator gambar dan terendah pada indikator warna. Sementara itu, rata-rata tertinggi ada variabel minat belajar Gen Z adalah indikator partisipasi dan rata-rata terendah pada indikator kesadaran.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Konten Visual

Dimensi	Item Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
Gambar	Apakah gambar dalam PPT sesuai dengan isi materi yang dijelaskan?	1 (1.03%)	0 (0.0%)	1 (1.03%)	35 (36.08%)	60 (61.86%)	97
	Apakah gambar dalam PPT membantu Anda memahami topik yang dipelajari?	0 (0.0%)	1 (1.03%)	0 (0.0%)	32 (32.99%)	64 (65.98%)	97
	Apakah tampilan gambar pada PPT membuat materi	1 (1.03%)	0 (0.0%)	1 (1.03%)	38 (39.18%)	57 (58.76%)	97

	terasa lebih jelas?						
Layout	Apakah susunan tulisan dan elemen dalam PPT mudah Anda ikuti?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (1.03%)	44 (45.36%)	51 (52.58%)	97
	Apakah tata letak PPT terlihat terstruktur dan tidak membingungkan?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (1.03%)	45 (46.39%)	51 (52.58%)	97
Warna	Apakah kombinasi warna pada PPT membuat tampilan lebih menarik?	1 (1.03%)	0 (0.0%)	2 (2.06%)	44 (45.36%)	50 (51.55%)	97
	Apakah warna yang digunakan dalam PPT tidak mengganggu pembacaan materi?	1 (1.03%)	0 (0.0%)	3 (3.09%)	46 (47.42%)	47 (48.45%)	97
	Apakah pemilihan warna pada PPT membantu menonjolkan informasi penting?	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (1.03%)	33 (34.02%)	63 (64.95%)	97

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi, penilaian responden terhadap konten visual PowerPoint menunjukkan kecenderungan sangat positif pada seluruh dimensi, baik gambar, layout, maupun warna.

Pada dimensi gambar, seluruh item didominasi oleh kategori sangat setuju. Sebanyak 61.86% responden menyatakan bahwa gambar pada PPT sudah sesuai dengan isi materi, sementara 65.98% menilai gambar sangat membantu pemahaman topik. Selain itu, 58.76% juga sangat setuju bahwa tampilan gambar membuat materi terasa lebih jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen visual berupa gambar berperan besar dalam memperjelas dan memperkuat pemahaman materi.

Pada dimensi layout, dua indikator utama juga menunjukkan dominasi kategori sangat setuju. Sebanyak 52.58% responden menilai bahwa susunan tulisan dan elemen PPT mudah diikuti, dan persentase yang sama (52.58%) menyatakan bahwa tata letak terlihat terstruktur serta tidak membingungkan. Hal ini menegaskan bahwa desain layout PPT dinilai rapi, teratur, dan mendukung proses penyampaian materi.

Pada dimensi warna, responden kembali menunjukkan penilaian yang kuat pada kategori sangat setuju. Kombinasi warna dinilai menarik oleh 51.55% responden, dan 48.45% menyatakan bahwa warna tidak mengganggu proses membaca. Selain itu, persentase tertinggi dalam dimensi ini muncul pada pernyataan mengenai pemilihan warna yang membantu menonjolkan informasi penting, dengan 64.95% responden sangat setuju.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa komponen visual pada PPT baik gambar, layout, maupun warna telah berfungsi dengan sangat baik dan dinilai efektif oleh mayoritas responden dalam mendukung pemahaman dan kenyamanan belajar.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Minat Belajar

Dimensi	Item Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju	Jumlah
Partisipasi dan perhatian	Apakah Anda memperhatikan penjelasan dosen saat menggunakan PPT?	0 (0%)	2 (2.08%)	3 (3.13%)	47 (48.96%)	44 (45.83%)	97
	Apakah Anda mencatat	1	4	8	30	54	97

	atau menanggapi materi yang ditampilkan melalui PPT?	(1.03%)	(4.12%)	(8.25%)	(30.93%)	(55.67%)	
	Apakah isi slide PPT membuat Anda ingin memperhatikan lebih lama?	0 (0%)	2 (2.06%)	6 (6.19%)	32 (32.99%)	57 (58.76%)	97
Ketertarikan	Apakah Anda membuka kembali file atau catatan dari PPT setelah pembelajaran selesai?	1 (1.03%)	4 (4.12%)	5 (5.15%)	36 (37.11%)	51 (52.58%)	97
	Apakah Anda mencari referensi tambahan yang terkait dengan materi dari PPT?	1 (1.03%)	5 (5.15%)	8 (8.25%)	33 (34.02%)	50 (51.55%)	97
Warna Kesadaran belajar mandiri	Apakah Anda mengulang kembali isi materi yang pernah ditampilkan dalam PPT?	0 (0%)	1 (1.03%)	9 (9.28%)	41 (42.27%)	46 (47.42%)	97
	Apakah Anda membuka kembali materi yang pernah dipelajari dari PPT tanpa diminta?	0 (0%)	1 (1.03%)	6 (6.19%)	42 (43.30%)	48 (49.48%)	97
	Apakah Anda mencari referensi tambahan setelah melihat materi di PPT tanpa diminta?	3 (2.80%)	4 (3.74%)	8 (7.48%)	35 (32.71%)	57 (53.27%)	97
	Apakah Anda mempelajari ulang isi materi dari PPT tanpa disuruh?	2 (2.06%)	2 (2.06%)	8 (8.25%)	41 (42.27%)	44 (45.36%)	97
Pernyataan Menyukai	PowerPoint dengan desain yang menarik membuat saya lebih mudah memahami isi materi	0 (0%)	1 (1.03%)	2 (2.06%)	62 (63.92%)	32 (32.99%)	97
	PowerPoint yang didesain secara kreatif membantu mempertahankan minat belajar saya dari awal hingga akhir pelajaran	0 (0%)	2 (2.06%)	2 (2.06%)	42 (43.30%)	51 (52.58%)	97
Rasa Senang dan Suka	Apakah penggunaan PPT memberikan pengalaman belajar tertentu di kelas?	0 (0%)	0 (0%)	4 (4.12%)	62 (63.92%)	31 (31.96%)	97
	Apakah penggunaan PPT memengaruhi kenyamanan belajar Anda?	0 (0%)	1 (1.03%)	3 (3.09%)	34 (35.05%)	59 (60.82%)	97

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada variabel Minat Belajar, terlihat bahwa hampir semua item memperoleh persentase tertinggi pada kategori Skala 5, yang menunjukkan tingkat minat dan respon positif yang sangat kuat dari para responden. Pada dimensi partisipasi dan perhatian, mayoritas responden memberikan penilaian tertinggi pada item memperhatikan penjelasan dosen (45.83% pada skala 5) dan keinginan memperhatikan slide lebih lama (58.76% pada skala 5). Indikator paling tinggi dalam dimensi ini terdapat pada item mencatat atau menanggapi materi melalui PPT, dengan 55.67% responden memilih skala 5, menunjukkan bahwa

tampilan PPT sangat mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Pada dimensi ketertarikan, persentase tertinggi juga didominasi skala 5. Sebanyak 52.58% responden membuka kembali file atau catatan PPT setelah pembelajaran, sedangkan 51.55% mencari referensi tambahan terkait materi PPT. Selain itu, 47.42% responden mengulang kembali isi materi yang ditampilkan dalam PPT, menunjukkan bahwa penggunaan PPT mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar lanjutan.

Dimensi kesadaran belajar mandiri juga memperlihatkan kecenderungan yang sama. Sebanyak 49.48% responden membuka kembali materi tanpa diminta, dan 53.27% mencari referensi tambahan secara mandiri setelah melihat materi PPT persentase tertinggi dalam dimensi ini. Selain itu, 45.36% responden mempelajari ulang isi materi PPT tanpa disuruh, memperkuat bahwa penggunaan PPT mampu menumbuhkan inisiatif belajar yang mandiri.

Pada pernyataan menyukai penggunaan PPT, indikator desain yang menarik memiliki persentase tertinggi 63.92% pada skala 4 (setuju), dan 32.99% pada skala 5 (sangat setuju), menunjukkan bahwa tampilan visual PPT sangat membantu pemahaman materi. Indikator desain kreatif juga mendapat penilaian paling tinggi pada skala 5 sebesar 52.58%.

Terakhir, pada dimensi rasa senang dan kenyamanan, mayoritas responden memberikan penilaian sangat positif. Sebanyak 63.92% responden menyatakan bahwa PPT memberikan pengalaman belajar yang menarik, dan 60.82% menyatakan PPT meningkatkan kenyamanan belajar.

Menurut (Fathurrahman & Sulistyorini, 2018) penggunaan media pada proses belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Minat belajar siswa muncul apabila materi yang disampaikan mudah dipahami oleh mereka dan menarik dalam penyajian materi menggunakan konten visual Powerpoint. Di era digital sekarang ini, minat belajar generasi Z menginginkan materi yang mudah dipahami dan mudah belajar dimana saja. Konten visual powerpoint merupakan upaya agar siswa mudah memahami materi dengan tampilan tampilan yang menarik serta siswa terutama Generasi Z sudah bisa belajar dimana saja secara ringkas tidak harus membawa buku yang banyak untuk belajar sehingga belajar lebih fleksibel dan menarik.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada Generasi Z untuk mendapatkan variabel X dan variabel Y. kuesioner dalam penelitian ini dinyatakan valid, karena koefisien korelasi lebih dari 0.167, sehingga dapat dilakukan uji normalitas. Hasil variabel X dan Variabel Y pada penelitian ini dikatakan data reliable, karena nilai Cronbach's Alpha pada setiap variabel lebih dari koefisien lebih besar dari 0.60. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa variabel dan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner yang handal dan valid.

Selain itu, penelitian ini juga melakukan Uji Asumsi Klasik yang bertujuan untuk mengetahui penelitian ini telah memenuhi asumsi BLUE (Best linier unbiased estimator) atau tidak, maka perlu dilakukan beberapa pengujian yaitu uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas dan uji normalitas. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat diketahui bahwa data menyebar sekitar diagram dan mengikuti regresi atau garis diagonal sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Pada hasil penelitian dari uji multikolinearitas adalah nilai tolerance pada variabel bebas $\geq 0,10$ dan $VIF \leq 10$, yang berarti bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas dalam model regresi. Selain itu, Hasil uji heteroskedastisitas dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu y serta tidak terdapat pola, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak terjadi heteroskedastisitas.

Analisis regresi linier sederhana dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 27 untuk Windows, dengan tingkat signifikansi 0.05 ($\alpha=0.05$) atau tingkat kepercayaan 95%. Berikut merupakan hasil dari Uji regresi linear sederhana yaitu:

Tabel 4. Regresi Linear Sederhana

Variabel Bebas (X)	B	Beta	T	Sig.	Ket.
Constant	39.674		5.599	<0.01	Positif signifikan
Konten Visual PowerPoint	0.465	0.229	2.384	0.19	

Berdasarkan pada tabel 4, didapatkan persamaan regresi linear dasar sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 39.674 + (0.465) X$$

Koefisien persamaan regresi linier sederhana diatas dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi konstan sebesar 39.674, yang berarti minat belajar Generasi Z akan meningkat sebesar 39.674 jika variabel Konten Visual PowerPoint bernilai nol atau tetap. Peningkatan satu variabel Konten Visual PowerPoint akan meningkatkan pula minat belajar Generasi Z sebesar 0.465 unit, atau 46.5%, sesuai dengan nilai koefisien variabel minat belajar Generasi Z, yaitu 0.465.

Analisis pengaruh variabel X terhadap variabel Y dihitung menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis menggunakan nilai t-tabel krusial adalah 1.98552 dengan sampel sebanyak 97 ($df = 95$) dan $\alpha = 5\%$. Variabel Konten Visual PowerPoint secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar Generasi Z, berdasarkan uji-t. Hasil SPSS menunjukkan t hitung $2.384 > t$ tabel (1.98552) dan nilai sig. $0.019 < 0.05$. Hasil dari uji ini ialah H_1 diterima dan terbukti bahwa Konten Visual PowerPoint memiliki dampak positif dan signifikan.

Penjabaran dari Prajarini dan Sayogo (2021) dan Djamarah (2014) menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat mengenai pentingnya konten visual dalam proses pembelajaran, khususnya bagi Generasi Z. Kedua sumber tersebut menegaskan bahwa berbagai indikator konten visual seperti gambar, tata letak, dan penggunaan warna dapat meningkatkan perhatian, mempermudah pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar. Kesimpulan ini konsisten dengan temuan studi yang menunjukkan bahwa Konten Visual PowerPoint mempunyai dampak parsial yang signifikan dan menguntungkan terhadap motivasi Generasi Z dalam belajar melalui penerapan regresi linier dan uji-t. Oleh karena itu, studi ini mendukung hipotesis sebelumnya bahwa materi visual lebih dari sekadar pelengkap, tetapi merupakan komponen penting yang secara nyata mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar pada Generasi Z.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan konten visual PowerPoint yang dirancang secara menarik memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa Generasi Z. Temuan ini menegaskan bahwa materi pembelajaran yang kaya secara visual mampu meningkatkan antusiasme serta keterlibatan kognitif dalam proses belajar. Hasil analisis regresi mengindikasikan adanya hubungan positif antara kualitas penyajian visual dengan minat belajar, yang berarti bahwa semakin baik desain visual yang digunakan, semakin tinggi pula tingkat motivasi dan perhatian siswa.

Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam praktik pedagogis kontemporer, khususnya bagi Generasi Z yang merupakan digital native. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik perlu memprioritaskan pengembangan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik secara visual guna mengoptimalkan hasil belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada penggunaan satu pendekatan

metodologis dan konteks sampel yang terbatas, sehingga dapat membatasi generalisasi temuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas serta pendekatan metode campuran guna memperkuat dan memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara media visual dan keterlibatan belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Farkhan, & Ika. (2012). Pengaruh rasio keuangan terhadap return saham perusahaan manufaktur di Bursa Efek Indonesia. *Value Added: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 9(1), 1–18.
- Fathurrahman, M., & Sulistyorini. (2018). *Belajar dan pembelajaran meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standar nasional*. Teras.
- Haidar, N. F., & Martadi, M. (2021). Analisis konten visual post Instagram Riliv dalam membentuk customer engagement. *BARIK*, 2(2), 121–134. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v2i2.41181>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada Generasi Z di Indonesia. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- Imran, M. I. A. (2018). Pengaruh kepuasan pelanggan terhadap minat beli ulang makanan di Rumah Makan Ayam Bakar Wong Solo Alauddin Kota Makassar. *Jurnal Profitability Fakultas Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 50–64.
- Iswatiningsih, D. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 161–170. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.14777>
- Jenkins, R. (2017). *Four reasons Generation Z will be the most different generation*.
- Khairunnisa, S. (2022). Pengembangan instrumen penilaian berbantuan PowerPoint pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 20–29.
- Lubis, F. H., Hidayat, F. P., & Hardiyanto, S. (2022). Peningkatan kemampuan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dakwah. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 107–111.
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran matematika dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87.
- Prajarini, D., & Sayogo, D. (2021). Pengaruh desain post Instagram terhadap minat pembelian produk UMKM kedai kopi di Kabupaten Sleman. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 187–199.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Soesana, A., et al. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Urba, M., et al. (2024). Generasi Z: Apa gaya belajar yang ideal di era serba digital. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56.
- Sapa Institute. (2020). *PPT: Strategi belajar efektif untuk Generasi Z*. <https://yayasansapa.id/ppt-strategi-belajar-efektif-untuk-generasi-z/>