TEKNOS
JURNAL PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI
ISSN 2987- 257X
Volume 1, Nomor 1, April 2023
E-ISSN: 2987-257X

PENGARUH BAHAN AJAR POWERPOINT BERBASIS 3D TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR MAHASISWA

indrafarman@uim-makassar.ac.id[1], yusniati35@gmail.com[2], adhemarela@gmail.com[3]
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Makassar

Abstrak

Perkembangan zaman yang setiap tahunnya semakin meningkat sehingga menuntut tenaga pendidik untuk bisa menggunakan teknologi yang terbaru.adanya pandemi covid19 mewajibkan sistem pembelajaran diterapkan secara Hybrid, namun kendala penggunaan media ajar yang biasa saja tidak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media ajar berbasis 3D dapat secara signifikasi meningkatkan minat belajar mahasiswa.penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan *One Group retest-Posttest* . hasil dari penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. menunjukkan bahwa penggunaan PPT 3D yang telah dilaksanakan pada kelas Prodi Teknologi Informasi memperoleh respon positif dari mahasiswa, memiliki pengaruh pada hasil belajar mahasiswa dan terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh dalam hasil belajar telah dibuktikan dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa secara signifikan.maka dapat disimpulkan hasil penelitian pengaruh bahan ajar powerpoint berbasis 3D terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa' dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar Powerpoint 3D dapat meningkatkan minat dan pengetahuan belajar mahasiswa Prodo Teknologi Informasi.

Kata kunci—Perkembangan, Media Ajar, Powerpoint

Abstract

The development of the times is increasing every year so that it requires educators to be able to use the latest technology. The existence of the Covid-19 pandemic requires that the learning system be implemented in a hybrid manner, but the constraints of using ordinary teaching media cannot improve the quality of learning. This research aims to find out whether teaching media 3D-based can being given treatment. shows that the use of PPT 3D which has been implemented in the Information Technology Study Program class gets a positive response from students, has an influence on student learning outcomes and is proven to be more effectively used in learning. The effect on learning outcomes has been proven by increasing the value of student learning outcomes significantly. So it can be concluded that the results of research on the influence of 3D-based PowerPoint teaching materials on increasing student learning interest. results. Abstract should end with a comment about the importance of the results or conclusions brief. significantly increase students' interest in learning. This research uses an experimental method using One Group retest-Posttest. the results of the study showed that there were differences in the level of knowledge before and after

Keywords— Development, Teaching Media, Powerpoint

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang setiap tahunnya semakin berkembang menuntut tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan bahan atau media ajar dengan menggunakan teknologi yang terbaru, terlebih lagi setelah dunia digemparkan dengan adanya pandemi Covid19 mewajibkan sistem pembelajaran berubah yang dulunya wajib dilakukan secara Oflline/Luring, sekarang lebih banyak dilakukan secara Hybrid dimana sistem pembalajaran yang dilakukan lebih banyak ke pembelajaran secara Luring/Online.

Aplikasi media ajar saat ini sangat berkembang pesat sehingga harus diberikan perhatian yang lebih untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar baik secara luring atau daring. Era industri 4.0 saat ini juga menjadi perhatian khusus dinegara kita dimana di era ini sangat membutuhkan skill dan kemampuan manfaatkan teknologi yang terbaru guna membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih hidup dan bisa menarik perhatian dari mahasiswa untuk bisa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis 3D yang diterapkan dosen kepada mahasiswa dalam perkuliahan membuat mahasiswa semakin akitf dan tidak monoton dalam kegiatan belajara mengajar. Menurut Dewi & Jesi, (2020), penggunaan media pembelajaran yang interaktif dengan animasi 3D menggunakan powerpoint dapat membantu mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh dosen. Sedangkang menurut Bayu, Abdul, & hamzah, (2022),penggunaan media Aurora 3D Presentation memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan dari hasil belajar karena penggunaan hasil belajar yang berbeda Perkembangan teknologi komputer juga telah lama merambat kedalam dunia Pendidikan seperti contoh adanya Sistem Informasi Akademik Sekolah baik itu masih berbasis Web maupun yang sudah berbasis Android sehingga memberi kemudahan terhadap pihak sekolah dalam mengelola data dan nilai siswa.(M et al., 2022)

Pembelajaran Daring yang saat ini sering dilakukan hanya memberikan materi dalam bentuk file word dan file powerpoint sehingga mengurangi minat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran terlebihan lagi yang pendidik hadapi saat ini adalah generasi Z oleh karena itu kita harus memahami terlebih dahulu media ajar seperti apa yang bisa menarik perhatian mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Aplikasi merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris yaitu *"Application"* yang artinya penerapan, penggunaan serta lamaran(Kamal, 2022). Maka dari itu peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian untuk mengetahui apakah dengan media ajar berbasis 3D akan meningkatkan minat belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Menurut Sudjana (2005:101) disebutkan bahwa media dalam proses belajar- mengajar dibedakan menjadi dua yaitu "1) media pengajaran dua dan tiga dimensi, contohnya bagan, grafik, poster, gambar mati, peta datar, peta timbul, globe dan papan tulis,
2) Media pengajaran yang diproyeksi, contohnya film dan slide dan film strip". Dengan memanfaatkan aplikasi microsoft office 365 atau microsoft office

2019 dimana versi office ini sudah support dengan media ajar berbasis 3D yang kemudian akan diimplementasikan kedalam sebuah penelitian yang berjudul " pengaruh bahan ajar powerpoint berbasis 3D terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa'

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, maka penulis menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian tersebut antara lain seperti dibawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Jesi, (2020), Respon mahasiswa terhadap pembelajaran interaktif dengan animasi 3D melalui powerpoint. Journal of Educational Chemistry (2 (2),2020, 97-103).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bayu, Abdul, & hamzah, (2022), Pengaruh penggunaan media aurora 3d presentation terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan alam kelas vii smp negeri 1 bontomarannu kabupaten gowa, Jurnal Kependidikan media 3 Vol. 11

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan *One Group retest-Posttest* Design yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh media ajar powerpoint berbasi 3D dalam meningkatkan minat belajar pada mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Makassar.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKIP hanya saja peneliti tidak mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling maka dari itu sampel hanya menggunakan 1 kelas saja. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa Prodi pendidikan Teknologi Informasi. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain tes dan lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media ajar Powerpoint berbasis 3D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu untuk mengetahui apakah dengan media ajar berbasis 3D bisa meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif.



Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu berupa hasil tes yang terkumpul dari 20 butir soal. Eksperimen dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Purposive sampling*, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media ajar Powerpoint berbasis 3D menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dari penggunaan media PPT 3D Presentation sebagai media pembelajaran yang mencakup seluruh jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya dari pelaksanaan penelitian. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 65% mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Prodi Pendidikan Teknologi Informasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan PPT 3D Presentation sebagai media pembelajaran. Dari hasil analisis terlihat pengaruh penggunaan PPT 3D terhadap hasil belajar siswa pada mata kuliah Sosial Media Marketing, Pada pre-test kelas eksperimen mahasiswa diberikan pembelajaran dengan metode konvensional lalu diberikan soal pre-test guna mengetahui hasil evaluasi belajar. Kemudian mahasiswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan PPT Berbasi 3D Presentation dan selanjutnya diberikan posttest sebagai evaluasi dalam Sosial Media Marketing.

Hasil pre-test dan post-test di isi oleh 11 mahasiswa prodi PTI dengan 20 butir soal pilihan ganda yang telah terlampir. Hasil post- tes untuk kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 87.60 sedangkan nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 57.75 dengan nilai pretest tertinggi (maximum) sebesar 88 dan nilai terendah (minimum) sebesar 26 sedangkan nilai post-test tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 63. Dengan demikian post-test kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi daripada pre-test yang dalam pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. menunjukkan bahwa penggunaan PPT 3D yang telah dilaksanakan pada kelas Prodi Teknologi Informasi memperoleh respon positif dari mahasiswa, memiliki pengaruh pada hasil belajar mahasiswa dan terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh dalam hasil belajar telah dibuktikan dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh bahan ajar powerpoint berbasis 3D terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa' dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar Powerpoint 3D dapat meningkatkan minat dan pengetahuan belajar mahasiswa.

SARAN

Perlu dilakukan pengembangan lagi terhadap media ajar yang terbaru untuk kedepannya atau membuat media ajar yang aplikasinya bisa diterapkan dibeberapa perangkat komputer yang memiliki spesifikasi rendah, karena untuk membuat media ajar yang berbasis 3D memerlukan spesifikasi perangkat yang

cukup besar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih dan penghargaan kami berikan kepada pihak fakultas, universitas, dan Mahasiswa prodi Teknologi Infor,asi atas segala dukungan dan motivasinya dalam penyelesaian penilitian ini, sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Bayu, Abdul, & hamzah, (2022), Pengaruh penggunaan media aurora 3d presentation terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan alam kelas vii smp negeri 1 bontomarannu kabupaten gowa, Jurnal Kependidikan media 3 Vol. 11.

Dewi & Jesi, (2020), Respon mahasiswa terhadap pembelajaran interaktif dengan animasi 3D melalui powerpoint. Journal of Educational Chemistry (2 (2),2020, 97-103).

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta. Sumarsono, Sianturi. 2019. Peluang Media Interaktif dalam Menunjang.

Riyanto, R. (2015). Pengembangan Modul Interaktif pada Pembelajaran Genetika untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa SMA Islam Batu.

Suryani, Setiawan, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Lu, L. (2013). 3D Virtual Worlds as Art Media and Exhibition Arenas: Students' Responses and Challenges in Contemporary Art Education. Studies in Art Education, 54 (3), 232–245.

Rustaman, N. 2011. Materi Dan Pembelajaran IPA. Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada

Wahyuni, S., Amda , A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Materi Larutan. Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA, 2 (1), 21-28.

Triwiyanto, 2015. Pengantar Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara

M, S., Kamal, K., Malajong, L. S., & Mahmud, H. (2022). APLIKASI ABSENSI SISWA MENGGUNAKAN QR-CODE BERBASIS WEB PADA SMK YAPMI MAKASSAR. *ILTEK : Jurnal Teknologi*, *17*(01), 25–31. https://doi.org/10.47398/iltek.v17i01.61