

APPLICATION OF AHASLIDES INTERACTIVE PRESENTATION MEDIA IN AUTOMOTIVE SASIS COURSES TO KNOW LEARNING INTERESTS

Oka Ismiyanto, Mumu Komaro, Tatang Permana

Departemen Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154

Correspondent email: okaismiyanto@student.upi.edu

Abstract: The implementation of learning is generally carried out face-to-face in classrooms, after the phenomenon of the coronavirus disease 2019 (COVID-19) outbreak, learning activities experienced changes in the learning and teaching process. This forced digital transformation is the safest way to cut the spread of the corona virus outbreak. This research was conducted to determine student interest in learning, using interactive presentation media AhaSlides combined with the Zoom application during the 2019 Corona Virus Disease (COVID-19) pandemic. The purpose of this study was to determine the application of AhaSlides interactive presentation media. Knowing students' interest in learning in Automotive Chassis courses using AhaSlides interactive presentation media. The method used in this research is experimental (Pre-Experimental Designs) with One-Shot Case Study design, for results and discussion using quantitative descriptive. The research subjects were all students of Mechanical Engineering Education with Automotive concentration in batch 2017, with the sampling technique, namely the group sample. Based on the data obtained during the research, analysis and calculations were carried out and the results of the study were as follows: Interactive presentation media AhaSlides was applied to learning activities, then students were asked to understand the material on the AhaSlides media slide page. Students' learning interest in the Automotive Chassis course using the interactive AhaSlides presentation media received a neutral 4% response, 68% agreed, and 28% strongly agreed. These results are included in the positive / high category, so that this media can be said to be able to increase student interest in learning.

Keywords: AhaSlides; Interest in Learning; Learning; Zoom

Abstrak: Pelaksanaan pembelajaran umumnya dilaksanakan dengan tatap muka di dalam ruang-ruang kelas, setelah adanya fenomena wabah *virus corona disease* 2019 (COVID-19) kegiatan pembelajaran mengalami perubahan proses belajar dan mengajar. Transformasi digital secara terpaksa ini adalah cara yang paling aman untuk memutus penyebaran wabah virus corona. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa, yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides dikombinasikan dengan aplikasi Zoom saat pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan media presentasi interaktif AhaSlides. Mengetahui minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen (Pre-Experimental Designs) dengan desain *One-Shot Case Study*, untuk hasil dan pembahasan menggunakan deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian adalah semua mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi Otomotif tahun angkatan 2017, dengan teknik penentuan sampel yaitu sampel kelompok. Berdasarkan data yang didapatkan saat penelitian, kemudian dilakukan analisis dan perhitungan didapatkan hasil penelitian sebagai berikut: Media presentasi interaktif AhaSlides diterapkan untuk kegiatan

pembelajaran, selanjutnya mahasiswa diminta untuk memahami materi dalam halaman slide media AhaSlides. 2. Minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides mendapatkan respon 4% netral, 68% setuju, dan 28% sangat setuju. Hasil tersebut termasuk kedalam kategori positif/tinggi, sehingga media ini dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: AhaSlides; Minat Belajar; Belajar; Zoom

PENDAHULUAN

Pembelajaran diartikan suatu kegiatan yang dilaksanakan dan dirancang untuk membimbing serta mengarahkan individu mempelajari suatu hal, hasil dari arahan dan bimbingan berupa pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang baru. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pandemi *Corona Virus Diseases* 2019 (COVID-19) membuat proses belajar mengajar berubah, yang semula kegiatan belajar dilakukan tatap muka dalam ruang-ruang kelas, setelah adanya Surat Edaran No. 4 tahun 2020 pembelajaran diharuskan daring/jarak jauh, guna menghentikan penyebaran *Corona Virus Diseases* 2019 (COVID-19). Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, model pembelajaran *e-learning* dapat diterapkan dalam keadaan seperti saat ini.

Pembelajaran *online* atau *e-learning* secara harfiah adalah proses pembelajaran secara jarak jauh menggunakan perangkat komputer sebagai medianya dan internet sebagai penghubungnya. Model pembelajaran *e-learning* dapat dilaksanakan dengan dua cara yaitu, Sinkronus dan Asinkronus. Sinkronus adalah kegiatan pembelajaran *online* dalam waktu bersamaan (real time) antara pendidik dengan peserta didik menggunakan teknologi video *conference* atau *chatting*. Sedangkan Asinkronus adalah kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan dalam waktu yang berbeda. Pendidik dapat mengunggah materi lebih dulu kemudian interaksi pembelajaran dilakukan secara fleksibel, misalkan menggunakan forum diskusi atau belajar mandiri/penugasan mahasiswa (Pendidikan Jarak Jauh Universitas Indonesia, 2020).

Pengembangan model pembelajaran *e-learning* yang digunakan ialah presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*. AhaSlides adalah “perangkat lunak presentasi interaktif berbasis *cloud* yang memberikan pendekatan linear dan statis untuk presentasi. Tidak hanya menawarkan aliran ide yang lebih dinamis secara visual, ia juga menyediakan elemen interaktif agar audiens Anda tetap terlibat”. Presentasi interaktif tersebut mengandung arti bahwa setiap peserta didik dapat mengakses presentasi yang ditampilkan melalui gawai

masing-masing dan memainkan kuis, memberikan pendapat, atau mengirim pertanyaan ke sesi tanya jawab.

Penggunaan media presentasi interaktif AhaSlides tersebut perlu dicari tahu minat belajar peserta didik. Minat belajar ialah kecenderungan peserta didik untuk memperoleh perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku melalui kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Fungsi minat belajar diartikan *motivating force* yaitu kekuatan pendorong peserta didik untuk belajar. Dorongan tersebut selaras dengan minat peserta didik, minat pada mata kuliah tertentu untuk tekun mempelajarinya. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong ia untuk terus belajar untuk mendapatkan hasil yang baik dalam belajar seorang (Silabus, 2019).

Dengan mengetahui seberapa besar minat peserta didik, maka hasil pengembangan media pembelajaran ini bisa lebih maksimal. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan diungkap minat belajar mahasiswa Departemen Pendidikan Teknik Mesin konsentrasi Otomotif Universitas Pendidikan Indonesia pada salah satu mata kuliah di Prodi Pendidikan Teknik Mesin yaitu mata kuliah Sasis Otomotif terhadap media presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud*. Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu mengetahui penerapan media presentasi interaktif AhaSlides serta mengetahui minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides.

Penelitian terdahulu yang relevan dapat digunakan sebagai rujukan dan pedoman dalam melakukan penelitian. Berikut penelitian yang dianggap penulis relevan dengan judul yang dilakukan: Penelitian yang dilakukan Sri Koriaty dan Esa Manggala (2016) tentang mengetahui minat belajar siswa menggunakan media *E-Book*. Penelitian menunjukkan minat belajar siswa meningkat, berdasarkan hasil pengolahan data mencapai 81,03%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Book* dapat meningkatkan minat belajar. Adapun penelitian lain yang membahas tentang minat belajar dilakukan oleh Ari Suharjanto, dkk. Hasil penelitian bisa meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dari 43,64% sebelum perlakuan menjadi 63,18% setelah perlakuan pertama dan 86,59% setelah perlakuan kedua. Hasil tersebut selaras dengan pendapat Crow&crow (dalam Djaali, 2008) mengungkapkan minat merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk menghadapi atau berhubungan dengan benda, orang lain, aktivitas, dan pengalaman dalam kegiatan itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan eksperimen (Pre-Experimental Designs). Desain penelitian *One-Shot Case Study*. Teknik analisis data yaitu menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, tujuannya untuk menggambarkan data yang telah dihimpun berbentuk hasil survei menggunakan angket yang telah di-*judgement* oleh ahli sehingga dapat menggambarkan secara faktual setelah melakukan pembelajaran jarak jauh tentang minat belajar pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides.

Adapun konversi jawaban kedalam hitungan pada instrumen angket dan Tabel persentase respon angket seperti pada tabel 1 dan tabel.2 sebagai berikut.

Tabel 1
Konversi Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2
Persentase Respon Angket

Jawaban	Kategori
0% - 19.99%	Sangat (Tidak Setuju, Buruk atau Kurang Sekali, Rendah, Negatif)
20% - 39.99%	Tidak Setuju, Kurang Baik,Rendah atau Negatif
40% - 59.99%	Cukup, Sedang atau Netral
60% - 79.99%	Setuju, Baik, Suka,Tinggi atau Positif
80% - 100%	Sangat (Setuju, Baik, Suka,Tinggi atau Positif)

HASIL PENELITIAN

Distribusi frekuensi minat belajar mahasiswa tentang model pembelajaran *e-learning* dapat diketahui dengan dengan cara menentukan jumlah kelas interval, panjang kelas, dan banyak kelas.

Tabel 3 Deskriptif Statistik Minat belajar Mahasiswa Tentang Model Pembelajaran Menggunakan Media AhaSlides

	N	minimum	maximal	mean	std. dev
minat belajar	25	80	134	114.28	12.17052176
valid N	25				

Dalam tabel 3 dapat dijelaskan bahwa hasil dari 25 responden yang telah menjawab kuesioner/angket memiliki nilai minimum sebesar 80, nilai maksimum 134, nilai rata-rata sebesar 114,28, dan standar deviasi 12,17.

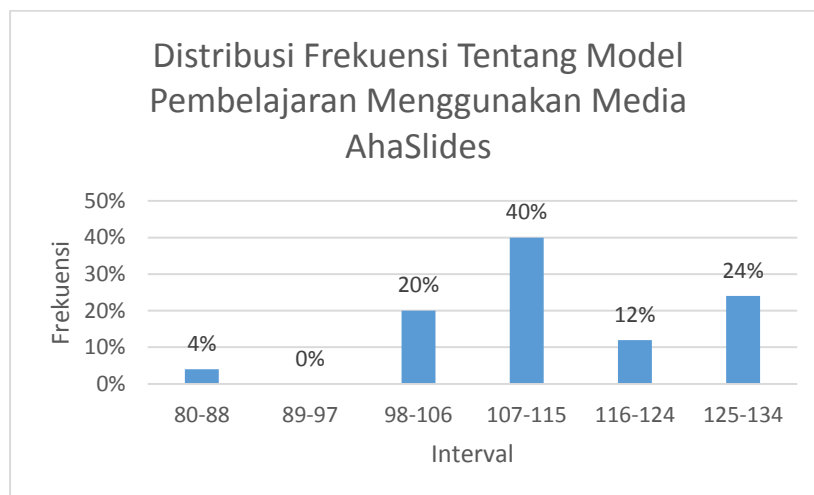
Banyaknya kelas dapat dicari menggunakan rumus:

$$K = 1 + 3.3 \log N$$

$$K = 1 + 3.3 \log 25$$

$$K = 5.613 \text{ (dibulatkan menjadi 6) sehingga banyaknya kelas berjumlah 6}$$

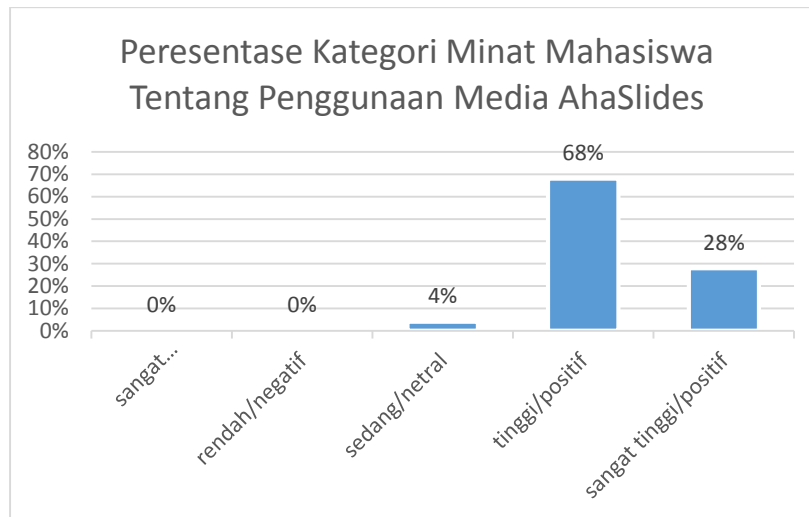
$$\text{Panjang kelas interval: } \frac{X_n - X_i}{k} = \frac{134 - 80}{6} = 9$$



Gambar 1 Distribusi Frekuensi Tentang Model Pembelajaran Menggunakan Media AhaSlides

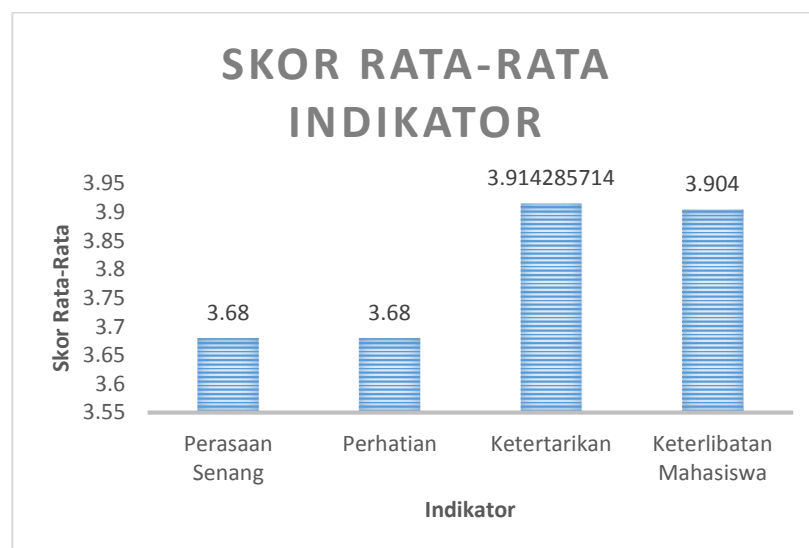
Berdasarkan pengolahan data dan analisis presentasi antara interval dengan frekuensi, gambar 1 hasil distribusi frekuensi minat belajar mahasiswa tentang media presentasi interaktif AhaSlides berbasis *cloud* menunjukkan bahwa pada interval 80-88 memiliki jumlah 1 responden dengan persentase sebesar 4%, interval 89-97 berjumlah 0 responden dengan persentase sebesar 0%, interval 98-106 berjumlah 5 responden dengan hasil

persentase terbesar yaitu 20%, interval 107-115 sebanyak 10 responden dengan persentase sebesar 40%, interval 116-124 sebanyak 3 responden dengan persentase sebesar 12%, dan interval 125-134 memiliki jumlah 6 responden dengan persentase sebesar 24%. Distribusi frekuensi lebih cenderung pada interval 107-115 yang berjumlah 10 responden.



Gambar 2 Persentase Kategori Minat belajar Mahasiswa Tentang Penggunaan Media AhaSlides

Data pada gambar 2 persentase respon peserta didik menggunakan media ahaslides di atas, diperoleh angka “tinggi/positif” sebesar 68%, skor “sangat tinggi/positif” yaitu 28%, skor “sedang/netral” sebesar 4% skor “rendah/negatif” dan “sangat rendah/sangat negatif” mendapatkan 0%. Perhitungan nilai angket menggunakan rumus (frekuensi / jumlah frekuensi x 100). Berdasarkan angka persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media AhaSlides presentasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.



Gambar 3 Skor Rata-Rata Indikator

Berdasarkan gambar 3 skor rata-rata indikator memperoleh angka untuk rasa senang terhadap media sebesar 3.68, perhatian sebesar 3.86, ketertarikan sebesar 3.91, dan keterlibatan mahasiswa sebesar 3.90. Perolehan skor tersebut berdasarkan nilai pada skala tabel 1.

PEMBAHASAN

Penelitian menggunakan angket dilakukan untuk dapat mengetahui tanggapan siswa dalam penggunaan media AhaSlides presentasi interaktif. Hasil dari tanggapan peserta didik pada penggunaan media AhaSliden presentasi interaktif yang dikolaborasikan dengan aplikasi Zoom diperoleh nilai sebesar 68%. Artinya media tersebut berkategori positif/tinggi berdasarkan tabel 1, selanjutnya dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran khususnya saat keadaan darurat seperti saat ini yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh/daring. Penerapan media presentasi interaktif AhaSlides dengan Zoom dimaksudkan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa. Temuan tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hesti Lukitaningsih, tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* dengan kesimpulan respon dari peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *web* sebesar 78,94%.

Selanjutnya untuk skor rata-rata indikator penerapan media presentasi interaktif AhaSlides pada gambar 3 menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar memiliki nilai yang hampir setara dan paling tinggi yaitu 3,914. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa mengenai penggunaan model pembelajaran *e-learning* media presentasi interaktif terbilang baik, berguna dalam penggunaannya, dan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hasil temuan mengenai minat belajar mahasiswa tentang media presentasi interaktif AhaSlides yang dimuat dalam *website* www.ahaslides.com ini sudah layak untuk digunakan.

Selaras dengan temuan tersebut sudah ada penelitian sebelumnya tentang minat belajar mengenai Penerapan Media Pembelajaran *Software* Prezi yang dilakukan oleh Ari Suharjanto, dkk. Hal ini tercermin pada Indikatornya adalah: (1) kenikmatan siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari 41,82% sebelum perlakuan menjadi 62,73% setelah perlakuan pertama dan menjadi 88,41% setelah perlakuan kedua, (2) minat siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari 43,64% sebelum perlakuan menjadi 63,18% setelah perlakuan pertama dan 86,59% setelah perlakuan kedua, (3) perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari 47,73% sebelum perlakuan menjadi 62,5% setelah perlakuan pertama dan menjadi 85,45% setelah perlakuan kedua, dan (4) keterlibatan siswa

dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari 55,23% sebelum perlakuan menjadi 66,14% setelah perlakuan pertama dan menjadi 88,18% setelah perlakuan kedua.

Hasil temuan ini berdasarkan respon peserta didik mengenai tanggapan penggunaan media presentasi interaktif AhaSlides yang dikolaborasikan dengan aplikasi Zoom memberikan hasil yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kolaborasi aplikasi Zoom dengan media presentasi interaktif AhaSlides dapat memberikan hasil yang lebih baik dan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran, namun perlu juga adanya pengembangan lebih lanjut. Hal ini tersebut dikarenakan skor rata-rata indikator pada perasaan senang masih memiliki skor yang rendah, ini menjadi bahan evaluasi bagi pendidik agar senantiasa memperbaiki model sistemnya agar peserta didik dapat terdorong minatnya untuk tekun dalam belajar.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan media presentasi interaktif AhaSlides dikombinasikan dengan aplikasi Zoom secara *online*. Mahasiswa dan pendidik memasuki *room* Zoom selanjutnya mahasiswa diminta untuk memasuki platform AhaSlides, didalamnya terdapat materi sistem kemudi, mahasiswa diminta memahami materi dalam halaman *slide* media AhaSlides. Minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Sasis Otomotif yang menggunakan media presentasi interaktif AhaSlides termasuk kedalam kategori positif/tinggi, sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan meningkatkan minat belajar mahasiswa.

REFERENSI

- AhaSlide (t.t) *Ultimate Guide How to Avoid Death By Powerpoint Interactive Presentation*. [Online]. Diakses melalui: <https://ahaslides.com/id/blog/ultimate-guide-how-to-avoid-death-by-powerpoint-interactive-presentation/>
- Depdiknas, U. U. R. I. N., & No, R. I. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djaali, H. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Koriaty, S., & Manggala, E. (2017). Penerapan media e-book terhadap minat belajar siswa di kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(2), 237-246.
- Pendidikan Jarak Jauh Universitas Indonesia (2020). *Sinkronus atau Asinkronus*. [Online]. Diakses melalui: <https://pjj.ui.ac.id/ufags/sinkronus-atau-asinkronus/#:~:text=1.,teknologi%20video%20conference%20atau%20chatting>.

- Pusdiklat.kemendikbud. (2020). *Surat Edaran No. 4 tahun 2020. tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disese (COVID-19)*.
- Wiyono, A., Berman, E. T., Rohendi, D., & Sumardi, K. INVESTIGATION OF AGE-DIFFERENCES EFFECTON MASTERINGBASICUSINGAC-D PORTABLE SIMULATORFOR UNEMPLOYED COMMUNITY. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 7(1), 88-96.
- Silabus. (2019). *Unsur-Unsur Minat dan Fungsi Minat dalam Belajar*. [Online] diakses melalui: <https://www.silabus.web.id/unsur-unsur-minat-dan-fungsi-minat-dalam-belajar/>
- Friedman, L. W., & Friedman, H. (2013). Using social media technologies to enhance online learning. *Journal of Educators Online*, 10(1), 1-22.
- Suharjanto, A. (2013). Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 118115.