

RESPON SISWA SMKN 3 JOMBANG TERHADAP PEMBELAJARAN MEKANIKA TEKNIK MENGGUNAKAN *POWERPOINT* ANIMASI

DILLA AMALIA

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: dillaamalia97@gmail.com

Bambang Sabariman

Dosen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: bambangSabariman@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana respon siswa kelas X BKP 1 terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* berbasis animasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X BKP 1 SMKN 3 Jombang, dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Penelitian ini memiliki satu permasalahan yang diselidiki yaitu, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* berbasis animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mendapatkan hasil respon siswa kelas X BKP1 SMKN 3 Jombang. Teknik pengumpulan data melalui angket respon siswa. Data yang terkumpul lalu dianalisis dengan menggunakan rumus statistik persentase yang mengacu pada skala Guttman. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa persentase angka secara deskriptif. Data tersebut dianalisis menggunakan metode deskriptif analitis untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang terdapat pada penelitian. Hasil uji media *powerpoint* berbasis animasi yang telah divalidasi oleh ahli media diperoleh tingkat pencapaian 97,14 % sehingga berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil perhitungan angket respon siswa yang telah divalidasi oleh ahli media diperoleh tingkat pencapaian 85,60 % sehingga berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil penelitian diketahui 74,85% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. Hal ini menunjukkan siswa tertarik dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. Angket respon siswa disebar secara online setelah angket respon siswa dan media *powerpoint* berbasis animasi telah dilakukan validasi oleh validator.

Kata Kunci: *powerpoint*, animasi, respon siswa, pembelajaran mekanika teknik, deskriptif.

Abstract

This study aimed to analyze how the tenth grade BKP 1 students' responses to mechanical engineering learning by using animation based *powerpoint*. The research sample was the tenth grade BKP 1 students of SMKN 3 Jombang consisting of 35 students. This study had one problem which was researched. The problem was how the students' responses to mechanical engineering learning by using animation based *powerpoint*. This study used descriptive quantitative method aiming to reveal a certain phenomenon. The data collection technique was purposive sample consisting of the tenth grade BKP 1 students in SMKN 3 Jombang. The data collection technique used students' questionnaire. The data result was analyzed by using percentage statistical formula. Based on the validity results by media expert, it was obtained 85,60% therefore it was in valid qualification. The data result of this study was students responses questionnaire. The data was analyzed by using analytical descriptive method to get the answer of the problem in the research. Based on the survey results revealed 74,85% the students gave the strong responses to mechanical engineering learning by using animation *powerpoint*. It showed that students was interested and happy to join mechanical engineering learning activities by using animation *powerpoint*. Students, responses distributed online after the students responses to questionnaire and animation based *powerpoint* have been alidated by the validator.

Keywords: *powerpoint*, animation, students responses, mechanical engineering learning, descriptive

PENDAHULUAN

Problem pendidikan selalu ada beriringan dengan perkembangan dan peningkatan kemampuan siswa, situasi, dan kondisi lingkungan. Sehingga secara tidak langsung berdampak terhadap hasil belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan

komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Dengan begitu, materi pelajaran

atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Untuk menghindari semua itu, guru harus dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar (Sanjaya, 2006:162). Menurut

Siti (2018:177) guru membutuhkan bantuan media pembelajaran sebagai penyampai atau penyalur informasi pada proses pembelajaran guna memaksimalkan tujuan pembelajaran. Penyusunan strategi maupun metode pembelajaran perlu dilakukan agar mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari materi pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi kelas X BKP pada tanggal 25 Agustus 2019 di SMK Negeri 3 Jombang, diperoleh keterangan bahwa materi Mekanika Teknik pada kelas X BKP memiliki Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran tersebut adalah 75. Berdasarkan wawancara mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa adalah mata pelajaran mekanika teknik. Hasil nilai ujian yang diperoleh oleh siswa rata-rata kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Di SMKN 3 Jombang proses belajar mengajarnya yang berlangsung masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat satu arah, yang di mana metode ini dinamakan metode instruksional yang jenisnya terdiri atas ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan lain sebagainya. Di mana guru lebih aktif terlibat dalam pembelajaran sedangkan siswa pasif melibatkan diri saat proses pembelajaran.

Hasil wawancara terhadap siswa di SMK Negeri 3 Jombang, mata pelajaran yang sulit difahami yaitu mata pelajaran mekanika teknik khususnya pada materi analisis gaya. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa, mereka mengalami kesulitan pada materi analisis gaya menggunakan metode Cremona dikarenakan guru menjelaskan dengan secara langsung atau secara teoritis tanpa menggunakan media yang menyebabkan siswa kesulitan untuk berimajinasi atau kesulitan untuk membayangkan apa yang sedang di jelaskan oleh guru, karena siswa tidak dilengkapi dengan materi pendamping seperti modul, media yang menunjang, serta buku lainnya yang tidak menyebabkan siswa aktif serta memiliki motivasi untuk belajar.

Pada mata pelajaran ini siswa memerlukan kemampuan berfikir kreatif secara analitis, sering melakukan latihan dan aktif dalam proses pembelajaran. Maka dalam kegiatan belajar mengajar ini siswa memerlukan media belajar untuk merangsang keinginan siswa agar lebih termotivasi untuk belajar, namun di SMK Negeri 3 Jombang guru masih menggunakan pembelajaran langsung yaitu guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta memberikan tugas atau soal – soal latihan.

Menurut Miarso (2004:9), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong proses terjadinya proses belajar. Media pembelajaran mempunyai pengaruh besar bagi indera dan lebih dapat

menjamin pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (santyasa, 2007). Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu *powerpoint*.

Menurut Ikawati dan Kurniawati (2016:99), prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu a) hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam system pembelajaran, b) media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya, c) guru hendaknya memahami tingkat hirarki dari jenis alat dan kegunaannya, d) pengujian media hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama, dan sesudah pemakaiannya, e) penggunaan multimedia akan menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Powerpoint atau yang disebut dengan *microsoft office powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademis, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Menurut Ikawati Hastuti Diah dan Kurniawati Diah (2016:100) penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi prestasi belajar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Maryatun (2015:14) menyatakan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia. Menurut Arsyar (2012:86) program *powerpoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Microsoft powerpoint selangkah lebih maju dibanding *drill and practice*, karena *microsoft powerpoint* tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memberikan gambaran kepada siswa melalui proses pembelajaran. Presentasi menggunakan *powerpoint* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan

melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, animasi dan lain sebagainya. *Microsoft powerpoint* adalah perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan persentasi grafis dengan mudah dan cepat. *Microsoft powerpoint* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penampilan yang menarik. Penggunaan media *powerpoint* diharapkan mampu menjadi alternatif dalam peningkatan aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa.

Permasalahan yang muncul dilapangan adalah bagaimana kesiapan sekolah baik sarana maupun prasarana pendukung yang dapat digunakan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media. Lebih spesifik lagi bagaimana respon dan kesiapan baik dari pihak guru itu sendiri maupun dari pihak siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *powerpoint* animasi.

Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui angket respon siswa. Siswa diberikan angket lalu siswa mengisi sesuai *point-point* yang tercantum dalam lembar angket siswa. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan bagaimana respon dan kesiapan guru maupun siswa menggunakan media *powerpoint* animasi didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perlu dilakukan penelitian “Respon Siswa SMKN 3 Jombang Terhadap Pembelajaran Mekanika Teknik Menggunakan *Powerpoint* Animasi”. Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu: (1) Apakah angket respon siswa SMKN 3 Jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi layak digunakan? (2) Bagaimanakah hasil respon siswa SMKN 3 Jombang setelah diterapkannya pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi?

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu: (1) Mendapatkan angket respon siswa SMKN 3 Jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. (2) Mendapatkan respon siswa SMKN 3 Jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Manfaat dari penelitian ini yaitu (1) Membantu guru dalam menyampaikan materi dan menambah kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan. (2) Sebagai saran, masukan dan bahan pertimbangan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan secara maksimal. (3) Dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *think pair share* menggunakan media *powerpoint*, siswa diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang memuaskan. (4) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru untuk meningkatkan respon siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu: (1) Materi yang diambil adalah Materi yang diambil adalah menganalisis gaya-gaya batang menggunakan metode Cremona. (2) Perangkat lunak yang digunakan adalah *powerpoint*. (3) analisis yang digunakan adalah menggunakan angket respon siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengungkap suatu apa adanya. Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Jombang kelas X BKP 1 dengan sampel penelitian sebanyak 35 siswa pada tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa kelas X BKP 1 terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* berbasis animasi. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *microsoft office powerpoint*. Penelitian ini didapatkan berdasarkan hasil angket respon siswa. Teknik pengumpulan data melalui angket respon siswa. Data yang dianalisis adalah angket respon siswa. Data yang terkumpul lalu dianalisis dengan menggunakan rumus statistik persentase. Menurut Suharsimi (2005:26) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel. Menurut Suharsimi (2016:12) dengan penelitian kuantitatif, banyak di tuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen.

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil respon siswa SMKN 3 jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Jombang yang berlangsung pada semester genap pada tahun ajaran 2019/2020, subjek penelitian ini adalah siswa kelas X BKP 1 SMKN 3 Jombang. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar hasil validasi instrumen angket respon siswa yang di validasi oleh Dosen Teknik Sipil Universitas Negeri Surabaya dan Guru SMKN 3 Jombang serta

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket kelayakan respon siswa. Kelayakan angket respon siswa dan media pembelajaran dapat diketahui melalui pengisian angket validasi oleh para ahli dalam bidang kependidikan. Validator dari angket respon siswa dan media pembelajaran ini adalah Dosen Teknik Sipil Unesa dan Guru SMK Negeri 3 Jombang. Hasil perhitungan uji validasi angket respon siswa oleh ahli media diperoleh tingkat pencapaian 85,60% sehingga berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil perhitungan validasi media pembelajaran oleh Dosen Teknik Sipil Unesa dan Guru

SMK Negeri 3 Jombang diperoleh tingkat pencapaian 97,14% sehingga berada pada kualifikasi sangat baik.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Wawancara kepada guru dan siswa kelas X BKP 1 pada mata pelajaran mekanika teknik untuk mendapatkan informasi dalam pemahaman materi analisis keseimbangan gaya-gaya batang metode Cremona. Kegiatan wawancara dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2019 pada saat kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan).
2. Angket respon siswa dan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh Dosen Teknik Sipil Unesa dan Guru SMK Negeri 3 Jombang dibagikan secara online kepada kelas X BKP 1 SMK Negeri 3 Jombang.
3. Data yang telah terkumpul dilakukan pengolahan data dan dianalisis secara deskriptif analitis untuk mendapatkan hasil respon siswa kelas X BKP 1 SMKN 3 Jombang terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan media *powerpoint* animasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kelayakan Angket Respon Siswa

Kelayakan angket respon siswa diukur menggunakan validasi. Angket respon siswa dinilai oleh validator sebagai penentu layak atau tidaknya angket respon siswa. Penentuan ukuran penilaian dapat dilihat pada Tabel 1 seperti dibawah ini :

Tabel 1. Ukuran Penilaian Beserta Bobot Nilai

Penilaian	Bobot Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

(Riduwan,2015:39)

Menentukan hasil skor menggunakan rumus sebagai berikut : $P = \frac{\sum F}{N \times I} \times 100 \%$

Keterangan :

P = Hasil Skor

$\sum F$ = Jumlah skor dari keseluruhan responden

N = Jumlah Validator

I = Skor Maksimal

R = Jumlah Soal / Indikator

Nilai presentase (%) disesuaikan dengan Tabel 2 dibawah ini untuk mengetahui valid tidaknya perangkat tersebut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Penilaian Kualitatif	Persentase Skor
Sangat Valid	81%-100%
Valid	61%-80%

Cukup Valid	41%-60%
Tidak Valid	21%-40%
Sangat Tidak Valid	0%-20%

(Riduwan,2015:39)

2. Analisis Hasil Respon Siswa

Analisis respon siswa dengan menggunakan angket yang menghasilkan jawaban (Ya) dan negative (Tidak) dari siswa. Analisis angket tersebut mengacu pada skala Guttman. (Ridwan,2015:16).

Data yang diperoleh dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Kriteria kelayakan respon siswa diperoleh berdasarkan skala yang dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini :

Tabel 3. Kriteria Respon Siswa

Penilaian Kualitatif	Persentase Skor
Sangat Valid	81%-100%
Valid	61%-80%
Cukup Valid	41%-60%
Tidak Valid	21%-40%
Sangat Tidak Valid	0%-20%

(Riduwan,2015:39)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari lembar jawaban angket respon siswa terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. Data uji validasi siswa diambil dalam bentuk angket validasi respon siswa. Dosen dan Guru mengisi angket uji validasi respon siswa untuk mengetahui kelayakan angket respon siswa terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* berbasis animasi. Angket respon siswa disusun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Indikator angket respon siswa adalah sebagai berikut:

1. Kejelasan petunjuk.
2. Pernyataan tentang perasaan senang mengikuti pembelajaran perhitungan gaya batang menggunakan metode Cremona.
3. Pernyataan inisiatif mengerjakan latihan perhitungan gaya batang menggunakan metode Cremona tanpa disuruh guru.
4. Pernyataan tentang mudah memahami gaya batang metode Cremona.
5. Pernyataan tentang media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* adalah hal yang baru.

6. Pernyataan tentang media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa mempermudah dalam mengeluarkan pendapat.
7. Pernyataan media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan dapat melatih untuk bertanggung jawab.
8. Pernyataan media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* dapat membantu keaktifan dalam pembelajaran.
9. Pernyataan tentang media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa membuat lebih akrab dengan teman.
10. Pernyataan media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa menumbuhkan rasa motivasi dalam belajar.
11. Pernyataan tentang perasaan ingin model Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* akan terus diterapkan untuk materi selanjutnya.
12. Menggunakan bahasa yang baik dan benar.
13. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami.
14. Kejelasan huruf dan angka.

Sedangkan Aspek angket respon siswa disusun dengan indikator sebagai berikut:

1. Format.
2. Isi.
3. Bahasa.

Hasil validasi angket respon siswa oleh validator mendapatkan persentase sebanyak 85,60%. Hal ini menunjukkan angket respon siswa layak untuk digunakan.

Pada aspek format angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa angket respon siswa layak untuk digunakan.

Pada aspek isi angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa angket respon siswa sangat layak untuk digunakan.

Pada aspek bahasa angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 86,6%. Hal ini menunjukkan bahwa angket respon siswa sangat layak untuk digunakan.

Respon siswa terhadap Pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi dapat diketahui melalui instrumen berupa angket respon siswa. Angket yang digunakan terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

Respon siswa dikatakan sangat kuat apabila hasil angket respon siswa berkisar antara 81%-100%, dikatakan kuat berkisar antara 61%-80%, cukup berkisar antara 41%-60%, lemah berkisar antara 21%-40%, dan sangat lemah berkisar antara 0%-20% (Ridwan, 2007). Data respon siswa diambil dalam bentuk angket respon siswa. Siswa mengisi angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa selama belajar mengajar mengenai Pembelajaran Mekanika Teknik Menggunakan *Powerpoint* Animasi.

Indikator angket respon siswa adalah sebagai berikut:

1. Saya senang mengikuti pembelajaran perhitungan gaya batang menggunakan metode Cremona.
2. Saya berinisiatif mengerjakan latihan perhitungan gaya batang menggunakan metode Cremona tanpa disuruh guru.
3. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* sangat membantu saya dalam memahami gaya batang metode Cremona.
4. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan adalah hal yang baru bagi saya.
5. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa mempermudah saya dalam mengeluarkan pendapat.
6. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa melatih saya untuk bertanggung jawab.
7. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.
8. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa membuat saya lebih akrab dengan teman.
9. Media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* yang baru saja dilaksanakan bisa menumbuhkan rasa motivasi saya dalam belajar.
10. Saya ingin model pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis animasi dan metode pembelajaran *Think Pair Share* akan terus diterapkan untuk materi selanjutnya.

Rata-rata persentase respon siswa terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan media *powerpoint* berbasis animasi dapat dihitung menggunakan rumus seperti berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1310}{1750} \times 100 \% = 74,85\%$$

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, siswa memberikan respon kuat terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi dengan rata-rata 74,85%. Hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek kesenangan mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 73,14%. hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan berinisiatif mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 69,71%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan memudahkan dalam pembelajaran mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 76,57%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan hal yang baru dalam proses kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 80%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan mudah mengeluarkan pendapat dalam mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 80%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan melatih bertanggung jawab mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 68,57%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan aktif dalam mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 79,43%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan lebih akrab dengan teman dalam mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 73,14%, hal ini menunjukkan siswa tertarik

dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Pada aspek pernyataan memotivasi dalam mengikuti pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi memiliki rata-rata skor sebesar 72%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi. Pada aspek pernyataan model pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi akan terus diterapkan memiliki rata-rata skor sebesar 78,85%, hal ini menunjukkan siswa tertarik dengan senang mengikuti kegiatan pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi.

Berdasarkan hasil persentase diatas maka jika dilihat dari sisi respon siswa, diketahui bahwa siswa sangat mengapresiasi dan senang terhadap pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *powerpoint* animasi.

Pembahasan Penelitian

Respon siswa adalah tanggapan dan reaksi siswa yang dilihat dari hasil angket respon siswa SMKN 3 Jombang terhadap Pembelajaran Mekanika Teknik Menggunakan *Powerpoint* Animasi. Uji coba dilakukan pada kelas X BKP 1 dengan total responden sebanyak 35 siswa. Setelah membaca dan melihat media *powerpoint* berbasis animasi, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa secara online berupa angket tertutup.

Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa siswa sangat mengapresiasi dan senang terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil positif angket respon siswa yang telah siswa kelas X BKP 1 berikan pada setiap jawaban yang terdapat dalam setiap indikator. namun respon positif yang mereka berikan tidak berbanding lurus dengan faktor pendukung lainnya dikarenakan kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana serta kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media *powerpoint* berbasis animasi.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Srimaya. Srimaya (2017:53) menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari pencapaian indikator keberhasilan penilaian motivasi belajar siswa setelah tindakan, dimana dari hasil perhitungan secara statistik diperoleh hasil 100% siswa berada pada kategori tinggi; (2) media pembelajaran *powerpoint* meningkatkan aktivitas belajar siswa; (3) hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Pangkajene mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata tes evaluasi pada siklus I sebesar 47,52 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,92. Begitupun dengan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang memperlihatkan

frekuensi 28 (87,5%) siswa memperoleh nilai di atas 75 melampaui KKM yang ditetapkan. Menurut Iyus (2017:37) Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan tabel penilai dari ahli media bahwa multimedia *Powerpoint* yang sudah dibuat memiliki nilai 89 % sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas didapatkan skor 415 dengan persentase pencapaian 82,35%, berdasarkan penilaian tanggapan pemakaian terbatas pada multimedia *Powerpoint* berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia *Powerpoint* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil dari pengumpulan data pemakaian lebih luas didapatkan skor 1294 dengan persentase pencapaian 77,76%, berdasarkan hasil penilaian tanggapan pemakaian lebih luas berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia *Powerpoint* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi oleh ahli media diperoleh tingkat pencapaian 85,60 %, sehingga berada pada kualifikasi sangat valid.
2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran mekanika teknik menggunakan *powerpoint* animasi di kelas X BKP 1 SMKN 3 Jombang dikategorikan respon kuat dengan rata-rata 74,85%

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran yaitu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai manfaat media *powerpoint* berbasis animasi ini terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. H. Bambang Sabariman, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing artikel, Bapak Kepala Sekolah dan seluruh siswa kelas X BKP 1 SMKN 3 Jombang yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Drs. H. Soeparno, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Dr. Gde Agus Yudha Prawira Adistana, S.T., M.T selaku Koordinator Skripsi Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, serta Prof. Dr. E. Titiek Winanti, MS. selaku Dosen Penilai 1, dan Ibu Ninik Wahyu Hidajati, S.Si., M.Si selaku Dosen Penilai 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyar, Ryandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- Ikawati, Diah Hastuti dan Wiwien, Kurniawati. 2016. "Efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Bebas Basis *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Di MI Al- Ikhlasiah Lombok Barat". *Jurnal teknologi pendidikan Vol 1 nomer 02(2016) : 99-1050*
- Iyus, Jayusman. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia *Powepoint* Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur". *Jurnal Candrasangkala Vol 3 nomer 1(2017):2447-2771*
- Maryatun. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Program *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro Vol 3 nomer 01(2015):2442-9449*
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Pengukuran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.
- Santayasa, I W. 2003. Landasan Konseptual media pembelajaran. Singaraja: Undiksha.
- Siti, Hadijah. 2018. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika". *Jurnal Numeracy Vol 4 Nomer 02(2018)*.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Srimaya. 2017. "Efektivitas Pembelajaran *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa". *Jurnal biotek Vol 5 nomer 1 (2017)*.
- Sugihartono, R. A., Herryprilosadoso, B., & Panindias, A. N. 2010. *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Suharsimi, Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.