

PENGEMBANGAN AURORA 3D PRESENTATION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 1 RUMBIA

Muhammad Sholeh Muntasir¹⁾ Ningrum²⁾ Tiara Anggia Dewi³⁾

Universitas Muhammadiyah Metro

sholehmuntasir97@gmail.com¹⁾ ningrum@gmail.com²⁾ tiara.anggia.d@gmail.com³⁾

Abstrac

The problem in this study is that the learning media used in SMA Negeri 1 Rumbia are textbooks and worksheets while the use of LCD projectors and multimedia are rarely used. For example multimedia from Microsoft poer point that looks still simple and there are still shortcomings in terms of appearance and display design. From these problems the researchers conducted research to develop interactive learning media based on aurora 3D presentation. This research is a research and development (R&D) using ADDIE research model which has five stages in its development procedures, namely stage 1) Analysis, 2) Planning, 3) Development, 4) Implementation (Implementation), 5) Evaluation (Evaluation). The learning media was assessed as feasible by 2 media experts and 1 material expert. after the revision of learning media can be tested on a small group in class X IPS SMA Negeri 1 Rumbia, amounting to 28 students. The results of the assessment of learning media experts obtained a percentage of 93% with a very decent category. and The results of expert assessment of learning materials obtained a percentage of 94% with a very decent category. While the students' response to Aurora 3D Presentation as Interactive Learning Media shows a percentage of 90% with a very decent category. So it can be concluded that Aurora 3D Presentation as an Interactive Learning Media developed can be used in the learning process.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Aurora 3D Presentation.

PENDAHULUAN

Pendidikan dimulai dari keluarga sebagai salah satu unsur pendidikan informal, namun demikian peran pendidikan formal juga tidak kalah penting. Pendidikan saat ini bukan hanya sebuah kewajiban bagi manusia, lebih dari itu pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya peningkatan dalam dunia pendidikan. Salah satu yang harus dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan

adalah pengembangan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan media dikenal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pendidikan terdapat tujuan yang akan dicapai dan tujuan tersebut akan tercapai apabila pendidikan berjalan sesuai yang diharapkan. Media merupakan sesuatu yang alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Media yang digunakan

dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai yang canggih. Maka dari itu, guru dituntut untuk selalu berkembang dan meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran guna mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara pra survei di kelas X SMA N 1 Rumbia diperoleh bahwa guru masih kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena media yang digunakan guru masih berupa LKS dan *ppt* yang masih biasa dan belum membuat peserta didik tertarik dan kurang motivasi dalam pembelajaran, sedangkan pemanfaatan LCD proyektor dan multimedia masih jarang digunakan.. Hal ini berbeda apabila pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif karena media ini menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media media pembelajaran interaktif mampu membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung karena peserta didik dapat menjalankan sendiri media pembelajaran yang diberikan. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis aurora 3d presentation pada mata pelajaran

ekonomi kelas X SMA N 1 Rumbiayang layak.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pembuat pesan kepada penerima pesan yang bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti yang telah diungkapkan oleh Arsyad (2014:10) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam mengajar. Sedangkan menurut Sanaky (2015: 4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Media pembelajaran interaktif berciri khas terdapat alat pengontrol dan dilengkapi dengan paduan teks gambar atau animasi. Menurut Trisnandy (2018:21) mengemukakan multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang di operasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih apa yang ingin di lakukan untuk proses selanjutnya. Sedangkan Haryono (2015:22) multimedia interaktif adalah suatu tampilan multi media menggunakan computer yang mengintegrasikan beberapa macam media dimana pengguna dapat belajar secara interkatif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang

berfungsi sebagai penghubung dengan program agar pengguna dapat memilih apa yang diinginkan.

Aurora 3D Presentation adalah aplikasi yang digunakan untuk presentasi yang berbentuk atau dengan tampilan tiga dimensi. Menurut Mashita (2018: 34) *Aurora 3D Presentation* merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Sebuah *software* untuk membuat slide presentasi 3d, animasi yang disajikan lebih menonjolkan pada gambar, tulisan, tampilan, grafis dan lain-lain dengan efek tiga dimensi. Sedangkan Wibisono (2018: 43) *Aurora 3D Presentation* merupakan sebuah alat untuk membuat *slide 3d* dan dapat menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini digunakan untuk penelitian ini karena memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* yang lebih rasional dan tahapan yang di tawarkan juga tidak terlalu rumit, mudah untuk dilakukan, dan cocok digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar.

Menurut Prawiradilaga (2012: 21) model pengembangan

ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. *ADDIE* memiliki tahap analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*). Akan tetapi pada penelitian ini peneliti hanya sampai tahap Implementasi, karena adanya keterbatasan waktu dan biaya.

1. Analisis (*Analysis*)

Analysis, merupakan suatu proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Pada penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini pengumpulan data dengan melakukan pra survei di SMA Negeri 1 Rumbia dan berdasarkan hasil pra survei ditemukan permasalahan yang dialami adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

2. Desain (*Design*)

Design, merupakan tahap pembuatan rancangan produk yang akan dikembangkan. Perancangan model pembelajaran pada tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar dimana tahap yang dilakukan adalah pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang

akan dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3D presentation* dengan materi konsep dasar ilmu ekonomi.

3. Pengembangan (*Development*)

Development, adalah tahap pembuatan/produksi media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Pada pembuatan media, peneliti menggunakan aplikasi *aurora 3d presentation*. Setelah proses pengembangan media telah menghasilkan sebuah produk kemudian direvisi oleh ahli media dan ahli materi agar mendapat perbaikandan divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementation, merupakan langkah nyata untuk menerapkan media yang telah dikembangkan kedalam situasi pembelajaran di kelas. Tahap implementasi ini dapat bertujuan untuk melihat antusias peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan dan untuk mengetahui sejauhmana media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Sesuai dengan sarannya, produk ini akan diimplementasikan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Rumbia.

Jenis data dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan yaitu:

a. Data Kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa

presentase melalui angket validasi penilaian para ahli media pembelajaran dan ahlimateri pembelajaran. Selain itu melalui angket tanggapan peserta didik tentang media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation* pada mata pelajaran konsep dasar ilmu ekonomi.

b. Data Kualitatif, diperoleh melalui masukan, tanggapan dan saran berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, wawancara, lembar validasi dan angket. Observasi merupakan suatu cara dalam mengumpulkan data-data dengan cara mengamati secara langsung. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara langsung dengan narasumber yaitu guru dan peserta didik. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang mencakup fakta maupun pendapat mengenai media pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan penilaian para validator ahli sehingga menghasilkan produk akhir yang layak. Angket dalam penelitian ini dibuat peneliti untuk ditujukan kepada peserta didik untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data yang digunakan adalah untuk menghitung skala valid dari produk yang dihasilkan. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:158) menghitung presentase menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \times 100\%$$

Dimana:

AP= Angka Presentase yang dicari

\bar{X}_i = Skor rata-rata (mean) setiap variabel

Sit = skor ideal setiap variabel.

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Validitas

No.	Interval	Kriteria
1.	81% ≤ skor ≤ 100%	Sangat layak
2.	61% ≤ skor ≤ 80%	Layak
3.	41% ≤ skor ≤ 60%	Cukup layak
4.	21% ≤ skor ≤ 40%	Tidak layak
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat tidak layak

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Segi kevalidan, secara keseluruhan penilaian oleh para ahli dikatakan sangat valid atau layak, maksudnya dapat digunakan dengan revisi kecil atau tanpa revisi dengan persentase ≥ 61%.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil revisi produk, dapat hasil akhir berupa media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Produk yang layak diperoleh dari hasil angket ahli media, dan ahlimateri. Validasi

ahli media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Wakijo, M.Pddan Bapak Supriyo, M.Pd dengan 20 aspek yang dinilai dan hasil presentase tahap awal yaitu 84% dengan kriteria sangatlayak, namun masihterdapat saran yang harus direvisi. Pada tahap akhir mendapatkan nilai 93% dengan kriteria sangat layak. Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 orang yaitu Ibu Nurul Anisa S.Pd dengan penilaian 20 aspek dan hasil rata-rata presentase tahap awal 83% dengan kriteria layak. pada tahap akhir mendapatkan presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik sebanyak 28 orang diperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Sehingga media yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah hasil saran dan masukan dari para ahli yaitu:

1. Memperbaiki tampilan cover



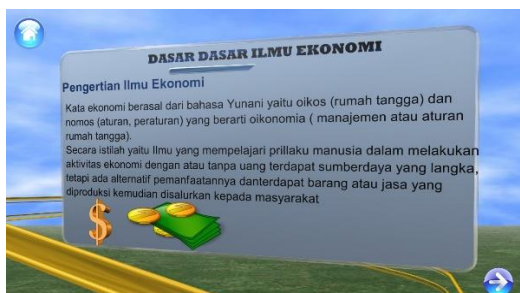
Gambar 1. Tampilan cover sebelum direvisi



Gambar 2. Tampilan cover sesudah direvisi



Gambar 3. Tampilan Awal materi sebelum direvisi



Gambar 4. Tampilan Awal materi Setelah Direvisi

3. Memperbaiki background dan tulisan

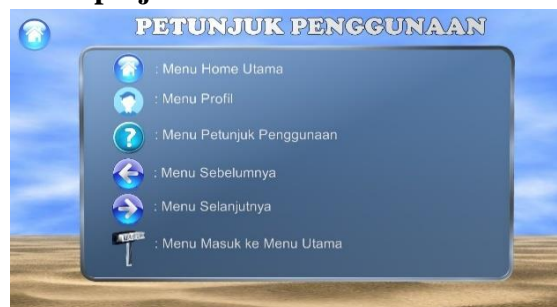


Gambar 5. Tampilan background dan tulisan sebelum direvisi

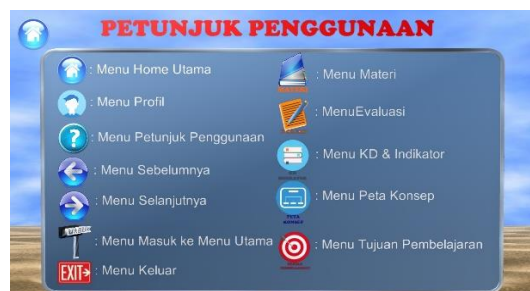


Gambar 6. Tampilan background dan tulisan Setelah direvisi

4. Petunjuk penggunaan media diperjelas



Gambar 7. Tampilan petunjuk Sebelum direvisi



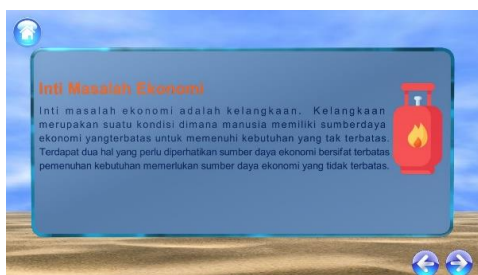
Gambar 8. Tampilan petunjuk setelah direvisi

5. Menambahkan isi materi pembahasan



Gambar 9. Tampilan isi materi sebelum direvisi

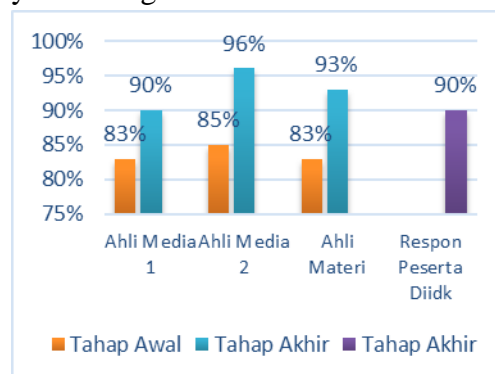
Gambar 10. Tampilan isi materi sesudah direvisi



Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation* pada materi konsep dasar ilmu ekonomi kelas X SMA N 1 Rumbia. Diperoleh hasil presentase oleh 2 orang ahli media pada tahap awal yaitu 84% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap akhir mendapatkan nilai 93% dengan kriteria sangat layak. Hasil presentase ahli materi pada tahap awals sebesar 83% dengan kriteria layak. pada tahap akhir mendapatkan presentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. hasil presentase oleh peserta didik sebesar 90% dengan criteria sangat layak. Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil akhir media pembelajaran interaktif berbasis

aurora 3d presentation oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 11. Penilaian Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai salah satu media bagi guru dan peserta didik. Setelah melalui beberapa tahapan dapat diketahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran interaktif berbasis *aurora 3d presentation*

1. Kelebihan *Aurora 3D Presentation* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

- Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan dimana saja baik secara mandiri atau dengan bimbingan guru.
- Aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan peserta didik.

- c. *Aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif terdapat latihan soal.
- d. *Aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif menggabungkan gambar, audio sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Kelemahan *Aurora 3D Presentation* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

- a. Media pembelajaran ini terbatas pada materi konsep dasar ilmu ekonomi
- b. Media pembelajaran hanya dapat dibuka menggunakan laptop atau komputer dan tidak dapat dibuka dengan menggunakan handphone atau tablet.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah saran yang dapat dibelikan:

- a. Bagi peserta didik, media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam belajar yang dapat membantu dalam menambah pengetahuan dan mempermudah dalam belajar.
- b. Bagi pendidik, media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran ekonomi.
- c. Bagi peneliti lain, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian yang relevan.

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan pada seluruh sekolah tingkat SMA/MA kelas X. Peneliti juga menyarankan agar *aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam penelitian eksperimen dan PTK untuk dapat diuji keefektifan dari *aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil atau prestasi belajar peserta didik.

3. Saran Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada satu materi yaitu materi perpajakan. Sehingga diperlukan pengembangan *aurora 3D presentation* sebagai media pembelajaran interaktif dengan berbagai materi ekonomi lain yang lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran ini juga tidak hanya terbatas pada kelas X namun dapat dikembangkan pada semua kelas dengan melihat kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haryono, NugraheniDinasari. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social Materi*

- Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegal Panggung Yogyakarta.* Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Masitha, Nurul. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 1 Sidoarjo.* *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* Universitas Negeri Surabaya. (Vol. 07 No. 01 Hal. 33-40)
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Prinsip Disain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statika.* Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Trisnandy, Wahyu Eko. 2018. *Pengembangan Media Berbasis 3d Aurora Pada Materi Sifat-Sifat Sudut Untuk Peserta didik Kelas IV MI Al Azhar Bandung Tulungagung.* Skripsi. Malang: FITK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Univeraitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wibisono, GunawanDaka. 2018. *Pengembangan Media PembelajaranMenggunakan Software Aurora 3d Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 3 Surabaya.* *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* Universitas Negeri Surabaya. (Vol 07 No 01 Hal 41-47)