

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI UNTUK MATA PELAJARAN
SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SMK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**DEWI KUSNAWATI
15004022/2015**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

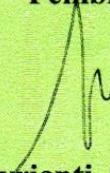
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI UNTUK MATA PELAJARAN
SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X SMK**

Nama : Dewi Kusnawati
NIM/BP : 15004022/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

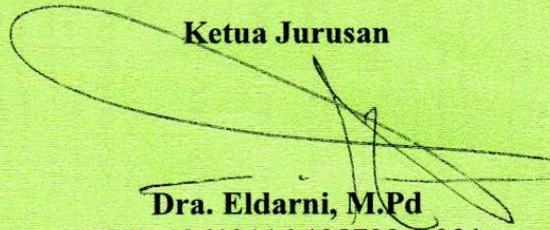
Padang, Agustus 2019

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Noyrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014**

Ketua Jurusan



**Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001**

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

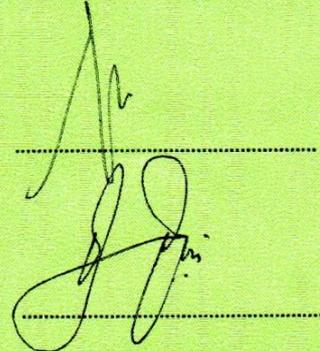
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk
Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK
Nama : Dewi Kusnawati
NIM/BP : 15004022/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

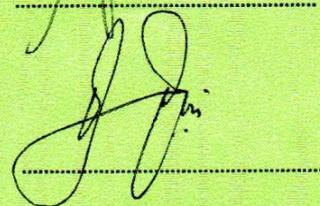
Tim Penguji Nama

Tanda Tangan

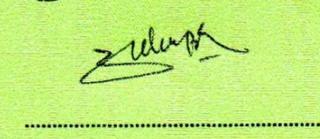
Ketua : Novrianti, S.Pd., M.Pd
NIP. 19801101 200801 2 014



Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004



Anggota : Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Kusnawati
NIM/BP : 15004022/2015
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk
Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019
Yang Menyatakan



Dewi Kusnawati
NIM. 15004022

ABSTRAK

Dewi Kusnawati. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK

Permasalahan pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital di SMK N 7 Padang yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Pembelajaran yang cenderung membosankan menyebabkan minat belajar Siskomdig siswa masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (Siskomdig) yang merupakan upaya yang dilakukan agar siswa dapat merasakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta dapat mendorong motivasi siswa, Sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, dengan penggunaan media pembelajaran dapat menunjang daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji kelayakan produk dilakukan oleh dua orang validator yang terdiri dari satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas diberikan kepada 20 orang siswa kelas X Musik II SMK N 7 Padang yang bertujuan untuk menguji kepraktisan dan kelayakan produk media *Auroa 3D Presentation* yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, hasil penilaian oleh satu orang ahli media dikategorikan layak untuk digunakan dengan nilai rata-rata 4.86. Hasil kelayakan penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan layak untuk digunakan dengan nilai rata-rata 4.77 Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media *Aurora 3D Presentation* berada pada kategori layak digunakan dengan nilai rata-rata dari penilaian siswa dengan rata-rata 4.51. Jadi berdasarkan hasil uji kelayakan, praktikalitas serta uji coba terhadap anak dapat disimpulkan bahwa produk media *Aurora 3D Presentaton* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital terbukti layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Aurora 3D Presentation*, Siskomdig

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT dan shalawat serta salam untuk Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul ” **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK.**” Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran serta arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala bantuan yang diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua jurusan kurikulum dan teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Nofri Hendri M.Pd selaku Kepala Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu dosen serta tata usaha jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi serta semangat bagi peneliti.
5. Ibu Ir. Herawati selaku Kepala Sekolah SMK N 7 Padang, Bapak Mulyanto,S.Pd selaku guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
6. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua, Bapak Kusrin dan Ibu Sobiatus, selanjutnya kakak dan adik tercinta saya Fitriyanto, Miswati, Fitiyana dan Nailatul luth Fiyah, seluruh keluarga besar penulis tercinta dan tersayang selalu memberikan bantuan moril, materil, perhatian, motivasi, arahan, bimbingan dan memberikan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Sahabat tercinta Lesis Nofela dan Lidia Agustin, teman-teman Pinkko serta warga Kos Murai 3B yang selalu memberi motivasi dan dukungan dan senantiasa membantu dengan susah payah untuk mendapatkan gelar sarjana ini, serta Sahabat-sahabat seperjuangan jurusan KTP 2015 UNP, terimakasih untuk kebersamaannya baik suka maupun duka dan telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu dengan segala

kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Agustus 2019

Dewi Kusnawati
Nim. 15004022

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Batasan Masalah	6
E. Spesifikasi Produk	7
F. Manfaat Penelitian	9
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep dasar Media	12
1. Definisi Media dan Media Pembelajaran	13
2. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran	15
3. Karakteristik Media Pembelajaran	17
4. Fungsi Media Pembelajaran	18
5. Klasifikasi Media Pembelajaran	20
6. Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation</i>	22
7. Kelebihan Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation</i>	24

B. Tinjauan Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital	22
1. Definisi Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital	22
2. Tujuan Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital.....	28
C. Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	78
C. Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SISKOMDIG) Kelas X Tari 1 Semester 1	34
2. Kisi-kisi angket Ahli Materi dan Ahli Media	39
3. Kisi-kisi Angket untuk Siswa	42
4. Range dan kriteria kualitatif program	45
5. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK yang disajikan pada Media yang dikembangkan	47
6. Hasil uji kelayakan media pembelajaran Berbasis <i>Aurora 3D Presentation</i> dalam mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Musik II oleh Ahli Materi	79
7. Penilaian Kelayakan oleh Ahli Materi	80
8. Hasil penilaian Kelayakan Media Tahap 1 oleh Ahli Media	82
9. Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 oleh Ahli Media	83
10. Angket Uji Kelayakan Media Tahap Akhir Ahli Media	85
11. Penilaian Kelayakan Media Tahap Akhir oleh Ahli Media	86
12. Revisi Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Aurora 3D Presentation</i>	87
13. Hasil Uji Coba Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Aurora 3D Presentation</i> Dalam Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Musik II SMK N 7 Padang	89
14. Hasil Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Aurora 3D Presentation</i> dalam Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X Musik II SMK N 7 Padang	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik kerucut pengalaman dale	21
2. Tampilan awal pada software <i>Aurora 3D Presentation</i>	25
3. Prosedur pengembangan model Borg and Gall.....	32
4. Tampilan cara membuka program	50
5. Pilihan dalam Menu <i>file</i>	51
6. Tampilan halaman presentasi baru.....	51
7. Memilih tombol <i>size design</i>	52
8. Kotak dialog <i>presentation design</i>	53
9. Pemilihan <i>custom</i> yang ada pada Kotak dialog <i>presentation design</i>	54
10. Memilih <i>new</i> untuk menambahkan <i>slide</i> baru	54
11. Tampilan <i>slide</i> yang baru ditambahkan	55
12. Pilihan <i>slide</i> berdasarkan <i>template</i>	55
13. Tampilan <i>template</i> yang dipilih pada <i>slide template</i>	56
14. Memilih tombol <i>background</i> pada <i>toolbar common</i>	57
15. Kotak dialog <i>bkybox background setup</i>	57
16. Kotak dialog <i>background image selection</i>	58
17. Kotak dialog <i>texture transform</i>	59
18. Pilihan animasi pada <i>template transform</i>	59
19. Tampilan awan <i>setelah diubah</i>	60
20. Memilih <i>set selection background</i>	60
21. Memilih <i>3D horizontal text</i>	61
22. Tampilan tulisan dengan efek 3D <i>horizontal text</i>	61
23. Tampilan tulisan dengan efek 3D <i>horizontal text</i> berwarna oren	62
24. Tampilan <i>texture</i> pada <i>outline</i>	62
25. Tampilan <i>texture animation</i>	63
26. Membuat tombol <i>Star</i>	63
27. Tampilan <i>background</i> yang sudah diganti	64
28. Memilih <i>icon Interactive Panel</i> untuk member animasi.....	64
29. Member centang pada <i>slide show</i>	65
30. Memberi animasi pada objek	65
31. <i>Full screen play</i> untuk menjalankan animasi.....	66
32. Memasukkan video	66
33. Memilih video yang akan dimasukkan kedalam <i>file</i>	67

34. Kotak dialog <i>video setup</i>	68
35. Memilih <i>Background Music</i>	68
36. Kotak dialog <i>Selec Music</i>	69
37. Pembuatan <i>rename</i> pada tiap <i>slide</i>	69
38. Pilihan <i>icon image</i> untuk membuat tombol <i>next</i>	70
39. Pilihan gambar untuk membuat tombol <i>next</i>	70
40. Pilihan <i>icon hyperlink</i>	71
41. Memilih <i>slide</i> yang akan dibuka dari tombol yang dibuat.....	71
42. Memilih perintah <i>save</i>	72
43. Memilih perintah <i>save as pacpage</i>	73
44. Memilih perintah <i>export save as pacpage</i>	75
45. Kotak dialog <i>export save as pacpage</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	103
2. Storyboard.....	107
3. Silabus.....	112
4. PenilaianAhli Materi	118
5. PenilaianAhli Media Tahap 1	121
6. PenilaianAhli Media Tahap Akhir	124
7. Hasil Uji Praktikalitas	127
8. Angket PenilaianUji Praktikalitas Siswa	129
9. Dokumentasi Penelitian	132
10. Surat Izin Penelitian.....	137
11. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat.....	138
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat dan sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan. Keberadaan dan peran teknologi informasi disegala sektor kehidupan tanpa disadari telah membawa dunia pada era globalisasi lebih cepat. Seluruh komponen pembelajaran juga terjadi perubahan terutama pada media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat berpengaruh dalam memusatkan perhatian anak. Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong suksesnya proses pembelajaran. Pribadi (2017: 15) menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, media berperan untuk menjembatani proses pengiriman dan menyampaikan informasi. Dengan menggunakan media, proses pengiriman pesan dan informasi akan dapat berjalan dengan efektif dan efisien kepada penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar yang merupakan sebagai alat bantu mengajar juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat memanfaatkan sebaik mungkin. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan untuk mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Pembelajaran merupakan perpaduan yang harmonis antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Pada kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, dan interaksi antara guru dan siswa. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, menyenangkan, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Prestasi belajar siswa memperlihatkan bahwa dirinya telah mengalami proses belajar dan telah mengalami perubahan-perubahan baik perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Seorang guru harus menyiapkan serangkaian tes yang bertujuan untuk menyimpulkan prestasi belajar siswa meliputi ketuntasan pada materi tertentu dalam kurikulum, kemampuan kognitif, dan potensi siswa.

Beberapa komponen yang perlu ditinjau dalam perbaikan pendidikan yaitu kurikulum, peningkatan kualitas belajar, penggunaan model pembelajaran dan media dalam proses pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara menerapkan inovasi-inovasi dalam pendidikan salah satunya yaitu penerapan media pembelajaran.

Media pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi sudah banyak dikembangkan, sehingga mudah untuk diperoleh dan diakses. Salah satu media yang sangat diunggulkan saat ini adalah yang berbasis aplikasi, yaitu

berupa media presentasi, yang terdiri dari gabungan antara berbagai elemen media yaitu teks, gambar, animasi, audio, dan video. Pada saat sekarang ini, siswa-siswa sudah mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, setiap siswa sudah bisa menggunakan bahkan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran, terlebih lagi pembelajaran Simulasi Komunikasi Digital (SISKOMDIG) yang merupakan pembelajaran wajib di SMK N 7 Padang karena kurikulum di sekolah tersebut pada saat sekarang ini sudah menggunakan Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMKN 7 Padang, pada saat proses pembelajaran ditemukan beberapa masalah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Pembelajaran yang cenderung membosankan menyebabkan minat belajar siskomdig siswa masih rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa tidak hanya tergantung pada siswa itu sendiri melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut diantaranya kurangnya motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Siswa yang tidak mempunyai semangat belajar menyebabkan siswa kurang dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan guru, sehingga menyebabkan nilai belajarnya rendah.

Ketika proses pembelajaran, siswa susah untuk memahami materi pokok yang dibahas, dimana guru hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di pikiran guru kepada muridnya. Akibatnya guru telah merasa mengajar

dengan baik, namun pada kenyataannya murid tidak belajar. Sehingga pada akhirnya siswa menganggap pelajaran siskomdig adalah pelajaran yang membosankan dan pembelajaran menyulitkan. Dapat dicontohkan pada materi pelajaran peta minda. Sebagai tugas latihan, siswa disuruh membuat struktur organisasi kelas menggunakan aplikasi *power point* tanpa ada arahan yang jelas mengenai perintah tugas yang diberikan dari gurunya. Siswa dituntut untuk belajar mandiri dengan berbantuan *power point* membuat desain di *slide power point* tersebut yang bersumber materinya dari internet.

Selain dari hasil pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Mulyanto guru mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas X, XI dan XII, di mana guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti papan tulis, buku cetak, dan *power point*. Media *power point* yang digunakan kurang menarik, seperti dari segi desain, animasi serta dari segi ukuran huruf. Media *power point* yang kurang menarik menyebabkan siswa malas memperhatikan guru yang sedang mengajar. Pembelajaran cenderung membosankan sehingga minat siswa masih rendah dan nilai siswa di bawah kriteria ketuntasan minimal.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran dengan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation*. Dengan bantuan perangkat lunak *Aurora 3D presentation* akan mampu menghasilkan slide presentasi yang berbeda dengan biasanya. Presentasi dapat dibuat dengan efek 3D (tiga dimensi), selain itu kita juga dapat menggabungkan gambar, teks, video, serta latar belakang dan grafis

tiga dimensi. Aplikasi utama yang digunakan untuk membuat media ini adalah *Aurora 3D presentation*, dan aplikasi pendukung berupa *Photoshop*, *Lexis Audio Editor*, dan *Filmoora*, aplikasi tersebut membantu untuk menghasilkan desain produk media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, tentunya akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang menarik, dan kualitas belajar siswa dapat meningkat. Salah satu penggunaan media pembelajaran adalah penggunaan media dalam bentuk presentasi. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan peranan terhadap lembaga pendidikan dalam penyediaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung.

Sesuai dengan masalah yang dipaparkan diatas, maka cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation*. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Untuk Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan media *Aurora 3D Presentation* untuk pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK ?
2. Bagaimanakah praktilitas media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK.
2. Mengetahui praktilitas media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Peneliti membatasi masalah yang ada pada penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Untuk Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK pada semester 1 dengan materi sesuai silabus.

E. Spesifik Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran 3 dimensi yang berupa media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital pada Kelas X yang berkualitas dan layak serta praktis digunakan. Dengan penggunaan media *Aurora 3D Presentation* ini, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi karena tampilan yang disajikan pada media *Aurora 3D Presentation* dan dirancang sedemikian rupa sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran Siskomdig dibuat menggunakan aplikasi utama yaitu *Aurora 3D Presentation* dan program pendukung berupa *Photoshop*, *Lexis Audio Editor*, dan *Filmoora*. Dalam pemakaian media ini menggunakan bantuan komputer dan layar infokus.
2. Pembuatan *Flowchart* dan *Storyboard* yang bertujuan untuk rancangan dari media yang dibuat.
3. Media pembelajaran Siskomdig yang dikembangkan memuat materi pokok berdasarkan silabus untuk pembelajaran 1 semester, diantaranya :
 - a. KD. 1 Algoritma
 - b. KD. 2 Peta Minda
 - c. KD. 3 Teknik Presentasi
 - d. KD. 4 E-Book

4. Media pembelajaran berbasis *Aurora 3D Presentation* ini terdapat teks, gambar, audio, animasi dan video yang fungsinya adalah untuk menunjang agar media menjadi lebih menarik.
5. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi.
6. Tampilan Produk
 - a. Pada bagian awal, media ini akan menampilkan tampilan awal atau cover media yang berisikan judul dari pelajaran (Siskomdig).
 - b. Halaman kedua adalah merupakan halaman utama atau *menu* yang dilengkapi animasi dan musik. Apabila mengklik tombol navigasi mulai maka akan masuk kehalaman menu.
 - c. Tombol *menu home* dibuat semenarik mungkin agar mempunyai motivasi untuk belajar dengan tampilan yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan sound. Didalam halaman menu disajikan beberapa button yang terdapat dalam produk, yaitu tombol kompetensi, tombol profil, tombol materi, tombol video, tombol latihan dan tombol exit. Jika mengklik salah satu tombol tersebut, maka akan terbuka slide sesuai keterangan tombol.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif seperti berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat mempermudah serta memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya media *Aurora 3D Presentation*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Setelah diadakannya penelitian ini, media tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam mengoptimalkan segala jenis media pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan media *Aurora 3D Presentation* ini yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Bertujuan untuk memperdalam wawasan keilmuan serta menjadi bahan masukan mengetahui pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas X SMK khususnya pelajaran Siskomdig. Melalui pengembangan media *Aurora 3D Presentation* ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, serta kualitas belajar dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Media presentasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation* memiliki banyak keunggulan seperti audio, video, teks, animasi, gambar dengan efek 3 dimensi. Hal ini menjadikan materi pembelajaran bisa lebih menarik. Dengan keadaan seperti ini, memungkinkan siswa selalu ingat tentang apa yang dipelajari. Sehingga tersedianya media *Aurora 3D Presentation* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada akhirnya, produk ini juga mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari sehingga dapat memperoleh nilai yang optimal.

H. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan.

1. Asumsi

Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran seperti media *Aurora 3D Presentation* yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan komunikatif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan kesinambungan. Namun karena keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis membatasi pengembangan media *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital Kelas X SMK semester 1.