

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
AURORA 3D PRESENTATION UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS VII DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**REZA DELFII LHAM
NIM. 1204657/2012**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI AURORA 3D *PRESENTATION* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP

Nama : Reza Delfi Ilham
Nim : 1204657
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Agustus 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Zuwirna, M. Pd
NIP. 19580517 198503 2 001

Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M. Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan



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

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 Menggunakan
Aplikasi Aurora 3D *Presentation* untuk Mata
Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP
Nama : Reza Delfi Ilham
NIM/BP : 1204657/ 2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Agustus 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Zuwirna, M. Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
Sekretaris	: Dr. Abna Hidayati, M. Pd NIP. 1983016 200812 2 002	
Anggota	: 1. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 196101116 198703 2 001	
	2. Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd NIP. 19781129 200312 1 001	
	3. Dr. Syafril, M. Pd NIP. 19600414 198403 1 002	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Reza Delfi Ilham
NIM/BP : 1204657/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Aurora
3D Presentation untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di
SMP.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 16 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Reza Delfi Ilham
NIM. 1204657/2012

ABSTRAK

REZA DELFI ILHAM 2017 : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Aurora 3D Presentation* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP

Membuat media presentasi dengan *software Aurora 3D Presentation* merupakan salah satu solusi untuk memecahkan masalah belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris seperti kurangnya minat untuk belajar dan susahnyanya memahami materi yang disampaikan. Media *Aurora 3D Presentation* dapat membantu siswa agar lebih termotivasi saat belajar karena materi disajikan dengan tampilan presentasi 3D yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Aurora 3D Presentation* menggunakan *software Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dengan tahapan yang telah dimodifikasi menjadi tahapan (1) perencanaan, (2) pengembangan produk awal, (3) validitas produk, (4) uji coba, dan (5) produk akhir. Produk hasil pengembangan ini dinilai oleh 1 orang ahli materi dan 2 orang ahli media serta dilakukan uji praktikalitas kepada 30 orang siswa kelas VII SMP N 11 PADANG. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi dan angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas media *Aurora 3D Presentation* yang dikembangkan. Sedangkan data berupa komentar dan saran dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan secara keseluruhan sudah layak baik dari aspek media, isi/ materi, maupun kepraktisan dengan beberapa revisi ringan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai yang diperoleh dari validator materi sebesar 4.14 dengan kategori “**Valid**”; nilai yang diperoleh dari validator media 1 sebesar 4.57 dan dari validator media 2 sebesar 4.14 dengan kategori “**Valid**”, serta nilai kepraktisan yang diperoleh dari siswa sebesar 4.41 dengan kategori “**Praktis**”. Sehingga dapat disimpulkan media *Aurora 3D Presentation* ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT, pemilik dan pengenggam jiwa hamba atas limpahan karunia dan nikmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Aurora 3D Presentation untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP”**. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Eldarni M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
5. Bapak Nofri Hendri, M. Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia, ST,M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Nurdiani, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Suindra , S.Pd, MM selaku Kepala SMP N 11 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMP N 11 Padang yang telah berpartisipasi dalam proses pengambilan data untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ayahanda Alm. Bustanuddin dan Ibunda Nurwatni serta Kakak dan Adi-adik (Rendra Yudi Satria,S.S) dan keluarga tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, memberikan semangat dan dukungan baik itu moril maupun materil.
10. Sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan 2012 yang telah mengalirkan ide, semangat, dukungan, do'a dan menampung keluh kesah peneliti.
11. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Juni 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian	10
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Presentasi	12
1. Definisi Media	12
2. Konsep Dasar Media Presentasi.....	13
3. Kriteria dalam Memilih Media	14
4. Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation</i>	15
5. Kelebihan Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation</i>	17
B. Tinjauan Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	18

1. Pengertian	18
2. Tujuan	19
C. Validitas dan Praktikalitas.....	19
1. Validitas	19
2. Praktikalitas.....	21
D. Penelitian yang Relevan.....	22
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Model Pengembangan.....	26
C. Prosedur Pengembangan	27
D. Instrumen Pengumpul Data.....	31
E. Teknik Analisis Data.....	35
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	38
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji coba.....	64
C. Revisi Produk.....	74
D. Pembahasan.....	76
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
 DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi dan Ahli Media	32
2. Kisi-kisi Angket untuk Siswa	34
3. Range dan Kriteria Kualitatif Program	36
4. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Bahasa Inggris Kelas VII yang Disajikan pada Media yang Dikembangkan	39
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	65
6. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media.....	69
7. Hasil Praktikalitas Media yang Diujicobakan pada 30 Siswa.....	73
8. Revisi Produk.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Aurora 3D Presentation</i>	20
2. Bagan Prosedur dari model pengembangan menurut Borg dan Gall.....	28
3. Tampilan cara membuka <i>Aurora 3D Presentation</i>	41
4. Pilihan dalam menu <i>File</i>	42
5. Tampilan halaman presentasi baru.....	43
6. Memilih tombol <i>Size Design</i>	43
7. Kotak dialog <i>Presentation Design</i>	44
8. Memilih <i>Custom</i> yang ada pada kotak dialog	44
9. Memilih <i>New</i> untuk menambahkan <i>slide</i> baru.....	45
10. Tampilan <i>slide</i> yang baru ditambahkan	45
11. Pilihan <i>slide</i> berdasarkan <i>template</i>	46
12. Tampilan <i>template</i> yang dipilih pada <i>Slide Template</i>	46
13. Memilih tombol <i>Background</i> pada <i>toolbar Common</i>	47
14. Kotak dialog <i>SkyBox Background Setup</i>	47
15. Kotak dialog <i>Background Image Selector</i>	48
16. Kotak dialog <i>Texture Tranform</i>	49
17. Kotak dialog <i>Texture Animation</i>	49
18. Tampilan gambar awan setelah diubah.....	50
19. Memilih <i>Set Selection Background</i>	50
20. Memilih <i>3D Horizontal Text</i>	51
21. Tampilan tulisan dengan efek <i>3D Horizontal Text</i>	51
22. Memilih warna teks.....	52
23. Membuat tombol <i>Start</i>	52
24. Tampilan <i>background</i> yang sudah diganti	53
25. Memilih ikon <i>Interactive Panel</i> untuk memberi animasi	53

26. Memberi centang pada <i>Slide Show</i>	54
27. Memberi animasi pada objek	54
28. <i>Full Screen Play</i> untuk menjalankan animasi	55
29. Memasukkan video	55
30. Memilih video yang akan dimasukkan ke dalam <i>slide</i>	56
31. Kotak dialog <i>Video Setup</i>	57
32. Memilih <i>Background Music</i>	57
33. Kotak dialog <i>Select Music</i>	58
34. Memilih perintah <i>Save</i>	59
35. Memilih perintah <i>Save As Package</i>	59
36. Memilih perintah <i>Export As Play Package</i>	60
37. Kotak dialog <i>Export As Play Package</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	88
2. <i>Flowchart</i>	92
3. <i>Story Board</i>	93
4. Lembar Validasi Ahli Media I	96
5. Lembar Validasi Ahli Media II.....	98
6. Lembar Validasi Ahli Materi	101
7. Lembar Praktikalitas Siswa.....	104
8. Data Mentah Subjek Uji Coba Praktikalitas	105
9. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	106
10. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan kota padang	107
11. Surat Keterangan Selesai Penelitian	108
12. Dokumentasi Penelitian	109

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kegiatan dalam rangka mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, juga sebagai salah satu modal untuk mencapai kemajuan bangsa yang sekaligus meningkatkan harkat martabat manusia. Pendidikan sudah harus menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan kita. Kualitas pendidikan yang baik tentu akan menciptakan tunas muda yang nantinya akan menjadi harapan dan tumpuan bangsa untuk mencapai kemajuan dalam berbagai aspek. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sesuai dengan pernyataan di atas pada dasarnya pendidikan merupakan suatu upaya dalam peningkatan kualitas manusia. Oleh karenanya proses pendidikan tentu berusaha mengembangkan sebanyak-banyaknya potensi yang ada dalam setiap individu yang menjadi elemen penting dalam mengembangkan dan merubah masyarakat yang dilakukan melalui proses bimbingan, pengajaran, pelatihan, dan juga motivasi. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dimulai dari pendidikan berkualitas yang didapatkan di sekolah.

Pendidikan di sekolah merupakan wadah untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dilakukan dengan mengupayakan siswa belajar dengan media yang dapat menunjang proses belajar mengajar. salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah guru. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan guru pada proses pembelajaran biasanya berfokus pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui media dan teknik yang bervariasi. Dengan kemampuan mengelola pembelajaran melalui teknik yang baik, guru akan mampu memberikan solusi terhadap berbagai kesulitan yang dihadapi siswa. Oleh sebab itu, faktor kemampuan menggunakan teknik yang efektif dalam pembelajaran hendaknya menjadi pertimbangan utama bagi guru dalam persiapan proses belajar mengajar pada pelajaran yang dibinanya. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Mengingat begitu pentingnya peranan Bahasa Inggris sudah sepantasnya Bahasa Inggris dikuasai dengan baik oleh siswa. Proses pembelajaran Bahasa Inggris menuntut keprofesionalan guru. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan materi disebabkan saat proses pembelajaran guru kurang membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap guru Bahasa Inggris dan siswa kelas VII salah satu SMPN yang ada di Kota Padang, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar masih sangat terbatas. Siswa kurang kreatif dan inisiatif, serta pembelajaran yang cenderung membosankan. Minat dan hasil belajar 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. Siswa tidak mempunyai semangat belajar menyebabkan siswa kurang dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan guru, akibatnya nilai belajarnya rendah.

Jika dilihat dari hasil belajar siswa pada kelas VII SMPN 11 Padang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Bahasa Inggris semester II pada ulangan harian ke 2 nilai rata-rata siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat pada tabel I.

Tabel 1. Nilai rata-rata Ulangan Harian ke -2 Semester II Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMPN 11 Padang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang Tahun Ajaran 2016/2017.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Bahasa Inggris
1	VII.1	30	70,5
2	VII.2	30	73
3	VII.3	32	70,5
4	VII.4	29	70,5
5	VII.5	30	75
6	VII.6	31	72
7	VII.7	30	69,2

Sumber: Guru Bahasa Inggris Kelas VII SMPN 11 Padang

Ketika pembelajaran Bahasa Inggris, guru sulit menarik perhatian siswa untuk belajar. Guru harus menjelaskan pelajaran tersebut berulang-ulang untuk mendapatkan perhatian siswa, ini cukup menyita waktu dan membuat pelajaran menjadi kurang efisien.

Masalah yang lainnya seringkali mata pelajaran Bahasa Inggris dipandang sebagai mata pelajaran *text book*. Pola pembelajaran tersebut hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala guru kepada kepala murid. Akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, namun pada kenyataannya murid tidak belajar. Sehingga pada akhirnya siswa menganggap pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, karena kurangnya media inovatif yang digunakan guru untuk lebih memudahkan siswa mengerti materi yang sedang dipelajari.

Pada umumnya guru telah mampu untuk mengoperasikan komputer serta memanfaatkannya untuk merancang media pembelajaran. Karena sebagian besar media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *powerpoint*, maka diperlukan sebuah program aplikasi baru selain *powerpoint* yang dapat membuat pelajaran menjadi menarik dan interaktif agar siswa tertarik mengikuti pelajaran tersebut.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi saat ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang terintegrasi 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 multimedia, yaitu berupa gabungan antara berbagai elemen media, yaitu teks, gambar, animasi, audio dan video.

Jadi apabila multimedia untuk 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 lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Salah satu penggunaan multimedia untuk pembelajaran adalah penggunaan multimedia dalam bentuk presentasi. Penggunaan multimedia presentasi dapat memberikan peranan terhadap lembaga pendidikan dalam penyediaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif dengan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation*. Peneliti merasa tertarik mengembangkan media tersebut karena sejauh ini media interaktif yang sering digunakan adalah menggunakan perangkat lunak *Power Point*, *Macro Media Flash*, *Visual Basic* dan lain sebagainya. Dengan bantuan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation* kita akan mampu menghasilkan slide persentasi yang berbeda dengan biasanya. Presentasi dapat dibuat dengan efek 3 dimensi, selain itu kita dapat juga menggabungkan gambar, teks, video, dan data lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation* dapat mengatasi permasalahan

rendahnya minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris SMP serta dapat menjadi media interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu juga untuk meningkatkan daya kreativitas guru dalam mengajar menggunakan perangkat lunak untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini sendiri berjudul “Pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Mata pelajaran Bahasa Inggris yang bersifat *text book* membuat siswa jenuh dalam pembelajaran.
2. Media presentasi *Aurora 3D Presentation* sangat jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP.
3. Minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang maksimal karena belum bervariasinya media yang digunakan dalam mengajar Bahasa Inggris.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian. Adapun batasan

masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP?
2. Bagaimana validitas media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP yang dikembangkan?
3. Bagaimana praktikalitas media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media *Aurora 3DPresentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP.
2. Mengetahui validitas media *Aurora 3DPresentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP menurut para ahli.
3. Mengetahui praktikalitas media *Aurora 3DPresentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP melalui uji coba.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI di SMP yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi Bahasa Inggris

Materi yang dikembangkan pada media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP ini adalah materi semester 2 terdiri atas 2 materi sesuai dengan silabus yaitu, Merespon makna dalam percakapan transaksional (*to get things done*) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: meminta dan memberi pendapat, menyatakan suka dan tidak suka, meminta klarifikasi, dan merespon secara interpersonal.

2. Tampilan Produk

Media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP ini adalah suatu media presentasi tiga dimensi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Aurora 3D*. Selain menyajikan materi-materi berupa teks, media ini juga dilengkapi dengan audio, animasi, gambar, dan video sehingga lebih menarik digunakan dalam pembelajaran.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah

pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas VII di SMP. Melalui pengembangan media *Aurora 3D Presentation* ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, serta kualitas belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Media presentasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation* memiliki banyak keunggulan seperti teks, *audio*, animasi, gambar, narasi, video dan lain-lain. Hal ini menjadikan materi pembelajaran bisa lebih menarik, berkesan, interaktif dan atraktif. Dengan keadaan semacam 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 diharapkan 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*. Penggunaan media *Aurora 3D Presentation* dilakukan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan

komunikatif. Hal ini tentu merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun penggunaan media yang dikembangkan dengan aplikasi *Aurora 3D Presentation* masih jarang dimanfaatkan oleh guru.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini, sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan. Namun, karena keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis membatasi pengembangan media *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran Bahasa Inggris semester 2 dengan materi merespon makna dalam percakapan transaksional (*to get things done*) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur : meminta dan memberi pendapat dan menyatakan suka dan tidak suka, meminta klarifikasi, dan merespon secara interpersonal untuk Kelas VII SMP.

I. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Setelah diadakannya penelitian ini, media tersebut diharapkan dapat dipergunakan 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 3DPresentation* ini yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran.

c. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Untuk memperdalam wawasan keilmuan serta menjadi bahan masukan mengetahui pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya media *Aurora 3D Presentation* serta implementasinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan Media *Aurora 3D Presentation* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP dimulai dengan observasi lapangan dan studi pendahuluan, pengembangan media, validasi ahli media dan materi, revisi, uji coba dan produk akhir.
2. Media *Aurora 3D Presentation* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP semester II yang telah dikembangkan dinyatakan valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan ahli media dan ahli materi.
3. Media *Aurora 3D Presentation* untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP semester II yang telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 30 orang siswa kelas VII SMP N 11 Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Media *Aurora 3D Presentation* untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang telah dibuat dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran dan sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa di rumah.

2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang *software* khususnya *Aurora 3D Presentation* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya.
3. Bagi Kepala Sekolah diharapkan untuk dapat memfasilitasi guru-guru dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker. 1999. *Principles and Method of Development Research*. London. Dlm. Van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., &Plomp, T. (pnyt)". *Design approaches and tools in educational and training* .Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Asep Jihad. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Aurora3D Software. 2014. *Aurora3D Software*. <http://www.presentation-3d.com/products/presentation-3d.html>diakses 12 Desember 2016.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Depdiknas.2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.Jakarta: Kemendiknas.
- Emzir.2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fayruz Zabadi Pradana. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB 3 dengan Media Pembelajaran *Aurora 3D Presentation 2.012*Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di SMK N 2 Surabaya". *Skripsi*.www.googlecendikia.co.iddiakses 20 Desember 2016.
- Irfan Riansyah . 2014. "Pengaruh Penggunaan Media *Aurora 3D Presentation 2.012*Terhadap Hasil Belajar Domain Kognitif Siswa dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama.(Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Laboratorium UPI Bandung)".*Skripsi*.www.googlecendikia.co.iddiakses 20 Desember 2016.
- MurniAstuti. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Mata Kuliah Dasar Tata Rias Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik UNP. *Tesis tidak diterbitkan*. PPs-UNP.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2009. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.Jakarta: Kencana.
- Rakhmawati.2015. *Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 1* (Nomor 1/JKPTB/15).Hlm. 89—97.<http://ejournal.unesa.ac.id>diakses.22 Desember 2016.