

**PENGEMBANGAN MEDIA AURORA 3D PRESENTATION 2.012 UNTUK
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS DI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**MILLA OCTAVIA
NIM. 1200420/ 2012**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA *AURORA 3D PRESENTATION 2.012* UNTUK
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS DI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**Milla Octavia
NIM. 1200420/ 2012**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *AURORA 3D PRESENTATION 2.012* UNTUK
MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X IPS DI SMA

Nama : Milla Octavia
NIM/BP : 1200420/2012
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Fetri Yeni J. M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

Pembimbing II



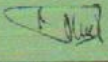
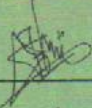


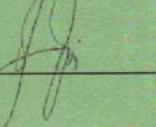
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

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 *Aurora 3D Presentation 2.012*
untuk Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS di SMA
Nama : Milla Octavia
NIM/BP : 1206420/2012
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2017

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
Sekretaris	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
Anggota	: 1. Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
	2. Dra. Zuliarni, M.Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
	3. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	

SURAT PERNYATAAN

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, Januari 2017
Yang menyatakan



Milla Octavia
1200420

ABSTRAK

MILLA OCTAVIA 2016 : Pengembangan Media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA

Media presentasi menggunakan *software Aurora 3D Presentation 2.012* merupakan salah satu solusi untuk memecahkan masalah belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Sejarah 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 2.012* pada mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA 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 X IPS SMA N 1 Gunung Talang. 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 Sejarah 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 4.62 dengan kategori “**Valid**”; nilai yang diperoleh dari validator media 1 sebesar 4.64 dan dari validator media 2 sebesar 4.57 dengan kategori “**Valid**”, serta nilai kepraktisan yang diperoleh dari siswa sebesar 4.35 dengan kategori “**Praktis**”. Sehingga dapat disimpulkan media *Aurora 3D Presentation 2.012* ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Sejarah kelas X IPS SMA.

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 Aurora 3D Presentation 2.012 untuk Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA”**. 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 Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan, 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 Ibu Novrianti, M. Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Sherly Mega Sari, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Milbusri, S.Pd, MM selaku Kepala SMA N 1 Gunung Talang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMA N 1 Gunung Talang yang telah berpartisipasi dalam proses pengambilan data untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Ayahanda Mawardi dan Ibunda Lismawati serta Kakak dan Adi-adik (Vinna Kumala Sari, Achmad Affandi dan Hafiz Achmad Husein) 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, November 2016

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.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian	10
J. Penelitian yang Relevan.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Presentasi	13
1. Definisi Media	13
2. Konsep Dasar Media Presentasi.....	14

3. Kriteria dalam Memilih Media	15
4. Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation 2.012</i>	16
5. Kelebihan Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation 2.012</i>	18
B. Tinjauan Mata Pelajaran Sejarah Indonesia	19
1. Pengertian	19
2. Tujuan	21
C. Validitas dan Praktikalitas.....	22
1. Validitas	22
2. Praktikalitas.....	23
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Model Pengembangan	25
C. Prosedur Pengembangan	26
D. Instrumen Pengumpul Data.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	34
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	37
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji coba.....	67
C. Revisi Produk	78
D. Pembahasan.....	80
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi dan Ahli Media	31
2. Kisi-kisi Angket untuk Siswa	33
3. Range dan Kriteria Kualitatif Program	35
4. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Sejarah Kelas X yang Disajikan pada Media yang Dikembangkan.....	38
5. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	68
6. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Media	73
7. Hasil Praktikalitas Media yang Diujicobakan pada 30 Siswa	77
8. Revisi Produk	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Aurora 3D Presentation 2.012</i>	16
2. Bagan Prosedur dari model pengembangan menurut Borg dan Gall	27
3. Tampilan <i>Aurora 3D Presentation 2.012</i>	41
4. Pilihan dalam menu <i>File</i>	42
5. Tampilan halaman presentasi baru.....	42
6. Memilih tombol <i>Size Design</i>	43
7. Kotak dialog <i>Presentation Design</i>	43
8. Memilih <i>Custom</i> yang ada pada kotak dialog	44
9. Memilih <i>New</i> untuk menambahkan <i>slide</i> baru.....	44
10. Tampilan <i>slide</i> yang baru ditambahkan	45
11. Pilihan <i>slide</i> berdasarkan <i>template</i>	45
12. Tampilan <i>template</i> yang dipilih pada <i>Slide Template</i>	46
13. Memilih tombol <i>Background</i> pada <i>toolbar Common</i>	46
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>	48
17. Kotak dialog <i>Texture Animation</i>	49
18. Tampilan gambar awan setelah diubah.....	49
19. Memilih <i>Set Selection Background</i>	50
20. Memilih <i>3D Horizontal Text</i>	50
21. Tampilan tulisan dengan efek <i>3D Horizontal Text</i>	51
22. Memilih <i>outline</i> teks	51
23. Kotak dialog <i>Texture Animation</i>	52
24. Membuat teks menggunakan teks 2D	52

25. Menambahkan objek gambar	53
26. Tampilan <i>background</i> yang sudah diganti	53
27. Menambahkan tombol <i>ENTER</i>	54
28. Memilih ikon <i>Interactive Panel</i> untuk memberi animasi	54
29. Memberi centang pada <i>Slide Show</i>	55
30. Memberi animasi pada objek	55
31. <i>Full Screen Play</i> untuk menjalankan animasi	56
32. Memasukkan video	56
33. Memilih video yang akan dimasukkan ke dalam <i>slide</i>	57
34. Kotak dialog <i>Video Setup</i>	58
35. Memilih <i>Background Music</i>	58
36. Kotak dialog <i>Select Music</i>	59
37. Memilih nada untuk tombol	59
38. Pilihan <i>Node</i> untuk memberi nada pada tombol	60
39. Memilih perintah <i>PlaySound</i>	60
40. Kotak dialog <i>Sound File</i>	61
41. Memilih perintah <i>Save</i>	62
42. Memilih perintah <i>Save As Package</i>	62
43. Memilih perintah <i>Export As Play Package</i>	63
44. Kotak dialog <i>Export As Play Package</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	91
2. <i>Flowchart</i>	98
3. <i>Story Board</i>	99
4. Lembar Validasi Ahli Media I	101
5. Lembar Validasi Ahli Media II.....	103
6. Lembar Validasi Ahli Materi	105
7. Lembar Praktikalitas Siswa.....	107
8. Data Mentah Subjek Uji Coba Praktikalitas	116
9. Surat Penugasan	117
10. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	118
11. Surat Izin Penelitian dari KP3M Kabupaten Solok	119
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian	120
13. Dokumentasi Penelitian	121

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 disekolah.

Pendidikan di sekolah merupakan wadah untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dilakukan dengan mengupayakan siswa belajar dengan sebanyak mungkin media yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran Sejarah.

Proses pembelajaran Sejarah 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 Sejarah. Pembelajaran Sejarah tidak bisa terlepas dari sifat-sifat Sejarah yang abstrak. Guru sering mengalami kesulitan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap beberapa guru Sejarah dan siswa kelas X salah satu SMA yang ada di Kabupaten Solok, diperoleh informasi bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Siswa kurang kreatif dan inisiatif, serta pembelajaran yang cenderung membosankan, sehingga minat belajar Sejarah 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 yang tidak mempunyai semangat belajar menyebabkan siswa kurang dapat menerima dan

memahami materi yang disampaikan guru, sehingga menyebabkan nilai belajarnya rendah.

Ketika proses pembelajaran, guru sulit menarik perhatian siswa dalam belajar, sehingga 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 Sejarah 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 Sejarah 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 aspek media yang sangat diunggulkan saat ini adalah yang berbasis multimedia, yaitu berupa gabungan antara berbagai elemen media, yaitu teks, gambar, animasi, audio dan video.

Seperti yang dikemukakan oleh Attarbiyatu Watta'liim dalam Arsyad (2014: 20) bahwa:

Media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengar saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan dengan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengar.

Teoritersebut menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia memiliki beberapa saluran data untuk bisa menangkap informasi. Jika informasi disajikan melalui dua atau lebih saluran ini, akan ada penguatan tambahan dan akibatnya retensi yang lebih besar, dengan demikian meningkatkan proses pembelajaran. Hal tersebut juga sejalan dengan teori "*Quantum Learning*" dalam Susilana dan Riyana (2008: 102) bahwa:

Peserta didik memiliki modalitas belajar yang berbeda yang dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu: visual, auditif dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia, sebab masing-masing peserta didik yang berbeda tipe belajar dapat diwakili oleh multimedia.

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 Sejarah berbasis multimedia interaktif dengan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation 2.012*. 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 2.012* kita akan mampu menghasilkan slide presentasi 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 2.012* dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar mata pelajaran Sejarah SMA serta dapat menjadi media interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran Sejarah. 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 2.012* untuk Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Mata pelajaran Sejarah yang bersifat *text book* membuat siswa jenuh dalam pembelajaran.
2. Media presentasi *Aurora 3D Presentation 2.012* sangat jarang digunakan dalam pembelajaran Sejarah di SMA.
3. Minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran kurang maksimal karena belum bervariasinya media yang digunakan dalam mengajar Sejarah.

C. Batasan 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 presentasi interaktif pada mata pelajaran Sejarah untuk siswa kelas X IPS SMA, dalam hal ini digunakan media *Aurora 3D Presentation 2.012*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA?

2. Bagaimana validitas media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA yang dikembangkan?
3. Bagaimana praktikalitas media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA.
2. Mengetahui validitas media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA menurut para ahli.
3. Mengetahui praktikalitas media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA melalui uji coba.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi Sejarah

Materi yang dikembangkan pada media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA ini adalah materi semester 1 terdiri atas 3 materi sesuai dengan silabus yaitu, Cara Berfikir Kronologis dan Sinkronik dalam Mempelajari Sejarah

Indonesia, Zaman Praaksara: Awal Kehidupan Manusia Indonesia, dan Indonesia Zaman Hindu-Buddha: Silang Budaya Lokal dan Global Tahap Awal.

2. Tampilan Produk

Media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA 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 2.012* ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran. Melalui pengembangan media *Aurora 3D Presentation 2.012* 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 2.012* 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 2.012* 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

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 2.012*. Penggunaan media *Aurora 3D Presentation 2.012* 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 2.012* masih jarang dimanfaatkan oleh guru.

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, maka penulis membatasi pengembangan media *Aurora 3D Presentation 2.012* pada mata pelajaran Sejarah semester 1 dengan materi Cara Berfikir Kronologis dan Sinkronik dalam mempelajari Sejarah, Indonesia Zaman Praaksara: Awal Kehidupan Manusia Indonesia, dan Indonesia Zaman Hindu-Buddha: Silang Budaya Lokal dan Global Tahap Awal untuk Kelas X IPS SMA.

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 3D Presentation 2.012* 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 2.012* untuk mata pelajaran Sejarah kelas X IPS di SMA.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya media *Aurora 3D Presentation 2.012*.

J. Penelitian yang Relevan

Berikut dikemukakan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

1. Suparjrin Nadori (2014) dalam artikel ilmiahnya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas X Pada Pokok Bahasan Pengukuran dengan Menggunakan Software Aurora 3D”* Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran fisika pada pokok bahasan Pengukuran. Berdasarkan persepsi siswa tentang program tersebut baik dari segi tampilan program, kesesuaian program dengan bahan ajar fisika maupun kualitas teknis berada pada kategori baik. Dengan demikian program yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Fisika pokok bahasan Pengukuran untuk siswa SMA kelas X.
2. Irfan Riansyah (2014) dalam skripsinya yang berjudul *“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)”* menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada domain kognitif antara yang menggunakan media

Aurora 3D Presentation 2.012 dengan yang menggunakan media *PowerPoint* dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama.

3. Fayruz Zabadi Pradana (2014) dalam skripsinya yang berjudul “*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*”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *Aurora 3D Presentation 2.012* pada mata pelajaran Ilmu Bangunan tentang memahami bagian-bagian struktur bangunan sesuai jenis bangunannya, (a) terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X TGB 3; (b) terdapat peningkatan kegiatan mengajar guru di kelas, dan (c) terdapat peningkatan kegiatan belajar siswa di kelas.

Persamaan penelitian yang relevan di atas dengan penelitian ini terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu *Aurora 3D Presentation 2.012*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Pengembangan Media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk pembelajaran Sejarah di kelas X IPS SMA dimulai dengan observasi lapangan dan studi penahuluan, pengembangan media, validasi ahli media dan materi, revisi, uji coba dan produk akhir.
2. Media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk pembelajaran Sejarah di kelas X IPS SMA semester I 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 2.012* untuk pembelajaran Sejarah di kelas X IPS SMA semester I yang telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 30 orang siswa kelas X IPS 6 di SMA N 1 Gunung Talang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Media *Aurora 3D Presentation 2.012* untuk pembelajaran Sejarah 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 2.012* 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.
- Aurora 3D Software. 2014. *Aurora3D Software*. <http://www.presentation-3d.com/products/presentation-3d.html> diakses 12 Maret 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.id diakses 20 Maret 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.id diakses 20 Maret 2016.
- Kemendikbud. 2013. *Sejarah Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Murni Astuti. 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.