

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh
KHOIRUNNISA NST
16004021**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

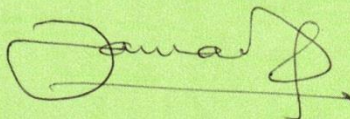
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP**

Nama : Khoirunnisa Nst
NIM / BP : 16004021 / 2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing:



Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



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

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA
di kelas VIII SMP
Nama : Khoirunnisa Nst
NIM / BP : 16004021 / 2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

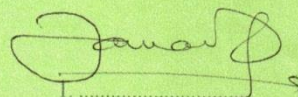
Padang, Desember 2021

Tim Penguji,

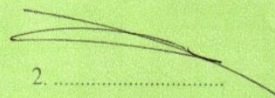
Nama

Tanda Tangan

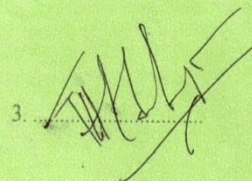
1. Ketua : Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002



2. Anggota : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 196107221986021002



3. Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd .T.
NIP. 198405232008121003



PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, puji syukur kupanjatkan kepada rahmat ALLAH SWT atas segala rahmat, hidayah, kesempatan dan limpahan kasih sayang-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan. Rasa cinta kulimpahkan kepada-Mu, karena telah menghadirkan orang-orang yang senantiasa hadir untuk memberikan do'a, semangat dan bantuan disaat pembuatan skripsi.

Shalawat beriring salam tercurahkan kepada pimpinan umat, junjungan dan suri tauladan yakni Nabi Muhammad SAW, yang membawa suatu perubahan besar yakni dari zaman kegelapan menuju zaman terang dan penuh akan limpahan rahmat dari ALLAH SWT.

Kepada Ayahanda Nasrun, Ibunda Erni, terima kasih atas curahan kasih sayang, do'a, nasihat, dan pengorbanan materilnya selama menempuh studi di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dengan segenap do'a, kerja keras dan perjuangan kupersembahkan sebuah karya tulis kepada Ayahanda dan Ibunda sebagai wujud terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan. Tak kenal lelah dalam memperjuangkan anak-anaknya. Selalu memberiku harapan, kebahagiaan, cinta dan kasih sayang yang diberikan dengan ikhlas. Mudah-mudahan karya tulis ini menjadi kado awal sebagai perwujudan impian masa depan.

Kepada Bapak Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd., terima kasih atas bimbingannya mulai dari masa "Mahasiswa Baru" sampai ke masa "Wisudawati" yang diawali dari Pembimbing Akademik hingga pembimbing dalam penulisan skripsi. Senantiasa memberikan bimbingan, arahan, nasehat serta ilmu-ilmu yang sangat bermanfaat.

Untuk rekan-rekan seperjuangan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, terima kasih telah memberi warna selama perkuliahan, mungkin perkuliahan ini hambar tanpa rekan-rekan seperti kalian, banyak cerita yang akan dikenang, semoga ada waktu di masa depan kelak untuk menceritakan kembali perjuangan kita selama perkuliahan ini. Kuucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga cita-cita dan harapan kita semua dapat terwujud, serta apa yang telah diperjuangkan mendapat balasan terbaik dari ALLAH SWT, Aamiin...

Dengan Hormat,
Khoirunnisa Nst

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoirunnisa Nst
NIM/BP : 16004021 / 2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran
IPA di kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penciplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Padang, 10 November 2022
Saya yang menyatakan,



Khoirunnisa Nst
NIM. 16004021

ABSTRAK

Khoirunnisa Nst (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII SMP

Semakin pesat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi belajar. Penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dari pelajaran menjadi mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang mudah digunakan pada pembelajaran yaitu media presentasi. Media pembelajaran interaktif *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi yang hampir serupa dengan *Microsoft PowerPoint* hanya saja dalam pengolahan animasinya ada beberapa perbedaan. Animasi yang disajikan *Aurora 3D Presentation* lebih menonjolkan pada gambar, tulisan, dan lain-lain dengan efek tiga dimensi, sehingga membuat *Aurora 3D Presentation* dalam menyajikan materi pembelajaran lebih interaktif dan membuat guru mudah berkreasi dibanding *Microsoft PowerPoint*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*). Uji kelayakan produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 28 orang siswa Sekolah Menengah Pertama 4 Padang untuk menguji kepraktisan dan kelayakan produk multimedia berbasis *Aurora 3d Presentation* yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang validator media memperoleh kriteria sangat baik untuk digunakan dengan hasil 81% dan 98%. Hasil validasi penilaian oleh validator materi juga memperoleh kriteria baik untuk digunakan dengan hasil 83,52%. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba untuk praktikalitas produk multimedia berbasis *Aurora 3d Presentation* berada pada kriteria sangat baik dengan hasil uji coba terhadap siswa adalah 91,77%. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia berbasis *Aurora 3d Presentation* pada mata pelajaran IPA dikelas VIII SMP terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Pengembangan Multimedia Interaktif, IPA*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interktif Berbasis *Aurora 3D Presentation* Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII SMP.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan serta membantu kemudahan pengurusan administrasi perkuliahan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dharmansyah, ST, M.Pd selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Alwen bentri M.Pd. selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan, saran dan kritikan untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik.

3. Bapak Meldi Ade Kurna Yusri S.T, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan, saran dan kritikan untuk perbaikan skripsi ini menjadi lebih baik.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Hj.Midawati, S.Pd selaku ahli materi yang telah bersedia menjalin kerja sama dan memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Kepala dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Padang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
7. Semua siswa/i kelas VIII SMP Negeri 4 Padang yang telah bersedia berpartisipasi dan bekerjasama dengan penulis dalam keberhasilan pelaksanaan penelitian.
8. Teristimewa untuk keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah- mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, 10 November 2021

Khoirunnisa Nst

NIM. 16004021

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan teori	12
1. Hakikat Pengembangan	12
2. Kurikulum 2013.....	13
3. Definisi Media	15
4. Fungsi Media dan Pembelajaran.....	16

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
6. Konsep Desain Media Presentasi	19
7. Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation 2.012</i>	20
8. Kelebihan Aplikasi <i>Aurora 3D Presentation</i>	22
9. Kelebihan Animasi 3D Dalam Pembelajaran.....	23
10. Tujuan Mata Pelajaran IPA	24
11. Validitas dan Praktikalitas	27
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual	32
BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model & Proses Pengembangan	35
1. Model Pengembangan.....	35
2. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Validasi Produk.....	39
D. Uji Praktikalitas.....	39
E. Produk Akhir	40
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Hasil pengembangan	48
B. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73

B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Kisi-kisi Instrumen untuk Validitas Materi	42
Tabel 2: Kisi-kisi Instrumen untuk Validitas Media	43
Tabel 3: Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	44
Tabel 4: Penilaian Skor pada Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 5: Kriteria Interpretasi Skor	46
Tabel 6: Hasil Uji Validasi Materi	53
Tabel 7: Hasil Penilaian validator media 1 dan 2	56
Tabel 8 : Rata-rata Hasil Penilaian Validator Media 1 dan 2	57
Tabel 9 : Tampilan produk sebelum dan sesudah revisi	59
Tabel 9: Tabel Uji Praktikalitas Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	33
Gambar 2: Langkah-Langkah Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	36
Gambar 3: Validasi media dengan ahli media 1	118
Gambar 4: Validasi media dengan ahli media 2	118
Gambar 5: Validasi materi dengan ahli materi	119
Gambar 6: Uji prtikalitas dengan siswa	119
Gambar 7: Uji prtikalitas dengan siswa	120
Gambar 8: Uji prtikalitas dengan siswa	120

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Penelitian	82
2. Surat Balasan Penelitian	83
3. Silabus.....	84
4. RPP	90
5. Angket Penilaian Validator Materi	99
6. Angket Penilaian Validator Media I	102
7. Angket Penilaian Validator Media II.....	105
8. Angket Praktialitas Siswa	108
9. Tabel hasil praktikalitas siswa	111
10. <i>Flowchart & storyboard</i>	113
11. Dokumentasi	118

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan yang diharapkan dapat membantu mengatasi masalah pendidikan. Semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi belajar.

Dengan penggunaan media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan dari pelajaran yang dijelaskan menjadi mudah dipahami siswanya. Dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu guru harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula. Oleh sebab itu media diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Mata pelajaran IPA yang menuntut teori dan praktek yang jelas dari setiap materi pembelajaran yang disampaikan, oleh karena itu guru harus benar-benar mematangkan konsep pembelajaran yang akan diajarkan. Untuk itu guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan konsep yang ada.

Pada pembelajaran IPA penggunaan media sangat membantu dalam penyerapan informasi oleh siswa yang mana pembelajaran IPA menekankan pada teori dan praktek. Dengan media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar menggunakan media akan lebih menyenangkan dan pembelajaran akan benar-benar bermakna. Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 4 Padang bahwa mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran penting. Mata pelajaran IPA dikatakan penting karena jika guru yang mengajar mata pelajaran IPA berhalangan masuk kelas maka harus digantikan dengan guru lain dan sebisa mungkin mata pelajaran IPA tidak boleh dilewatkan. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih sebatas penggunaan buku teks dan media *PowerPoint* sederhana sehingga belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, apabila guru menyuruh siswa untuk menjelaskan apa yang telah dijelaskan sebelumnya masih banyak siswa yang belum paham tentang materi yang telah dijelaskan, siswa juga kurang berpartisipasi jika guru menyuruh siswa untuk memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dijelaskan yang tujuannya agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah dijelaskan. Apabila guru bertanya tentang materi yang dijelaskan kepada siswa tidak banyak di antara mereka yang berani memberikan jawaban dan di antara jawaban yang sudah diberikan masih banyak jawaban yang salah.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPA, ibu Juli Yetri, S.Pd bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran adalah kurangnya media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Siswa kurang kreatif dan inisiatif, serta pembelajaran yang cenderung membosankan, sehingga minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih rendah. Dimas Aulia Faizin salah satu siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padang pada tanggal 07 Januari 2021, berdasarkan hasil wawancara dengan Dimas, dirinya pribadi terkadang sulit untuk memahami materi pelajaran dikarenakan pembelajaran membosankan, dan bahkan tak jarang membuat mata mengantuk saat proses pembelajaran. Leilani Trista yang merupakan salah satu siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padang juga berpendapat bahwa pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sulit ia mengerti, terbukti saat ada tugas harian ia sering melihat tugas teman, dan sulit mengerjakannya sendiri. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran ia masih belum terlalu memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu Desta Julfanus juga mengatakan bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sangat sulit baginya karena nilai tugas hariannya selalu kurang memuaskan. Hal itu dikarenakan media yang digunakan saat pembelajaran hanya sebatas buku teks dan media *PowerPoint* sederhana yang kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya pemanfaatan sumber belajar menjadi salah satu faktor pemicu permasalahan kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Media pembelajaran elektronik atau multimedia yang banyak digunakan oleh para pengajar saat ini adalah *Microsoft PowerPoint* .

Keterbatasan kompetensi guru dalam menguasai dan menyajikan informasi pada *Microsoft PowerPoint* membuat hasil *slide* pada *Microsoft PowerPoint* terlihat kurang menarik bagi pelajar. Tanpa bermaksud mengucilkan kecanggihan *Microsoft PowerPoint* dalam penyajian informasi atau data. Terlepas dari kekurangannya, *Microsoft PowerPoint* merupakan aplikasi yang mendorong munculnya aplikasi-aplikasi baru yang lebih praktis dan bahkan lebih canggih dari *Microsoft PowerPoint* . Dan menurut Nasution (2005 : 113-114) bahwa multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, audio, video, *link* interaktif. Komponen tersebut sangat penting untuk menyajikan materi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Oleh sebab itu muncullah aplikasi-aplikasi presentasi yang menyajikan animasi-animasi menarik salah satunya adalah *Aurora 3D Presentation*.

Media pembelajaran interaktif *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi yang hampir serupa dengan *Microsoft PowerPoint* hanya dalam pengolahan animasinya ada beberapa perbedaan. Animasi yang disajikan *Aurora 3D Presentation* lebih menonjolkan pada gambar, tulisan, dan lain-lain dengan efek tiga dimensi, atau bisa dikatakan *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi penyempurna dari kekurangan *Microsoft PowerPoint* .

Solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan penelitian dan pengembangan berkaitan dengan media pembelajaran, terutama media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini peneliti mengambil mata pelajaran IPA kelas VIII dengan

materi sistem peredaran darah manusia, karena menurut peneliti materi ini sangat cocok untuk menggunakan media *Aurora 3D Presentation 2.012*.

Peneliti menggunakan media *Aurora 3D Presentation* dikarenakan *Aurora 3D Presentation* merupakan sebuah *software* untuk membuat slide presentasi 3D. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. *Aurora 3D Presentation* memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuatnya dari template dengan mudah. Kelebihan media ini yaitu memiliki dukungan berbagai jenis konten. Gambar, Teks, Video, Model 3D, Tabel, Navigasi, Gambar Wall, data Grafik, dan Partikel. Selain itu Media ini juga dapat di-publish dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan *image*.

Pemilihan penggunaan media ini juga didukung dari sarana dan prasarana yang dimiliki di sekolah. SMP Negeri 4 Padang mempunyai fasilitas pendukung seperti proyektor, *LCD*, dan komputer. Adanya fasilitas tersebut akan mempermudah guru dan siswa untuk menggunakan produk sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian tersebut diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan perangkat lunak *Aurora 3D Presentation* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Selain itu juga untuk meningkatkan daya kreativitas guru dalam mengajar menggunakan perangkat lunak untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini sendiri

berjudul “ **Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran IPA dikelas VIII SMP**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar menyebabkan siswa kurang dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan guru. Ketika proses pembelajaran, guru sulit menarik perhatian siswa. Sehingga guru harus menjelaskan pelajaran tersebut berulang-ulang untuk mendapatkan perhatian siswa, ini cukup menyita waktu dan membuat pelajaran menjadi kurang efisien.
2. Media yang digunakan oleh guru hanya sekedar media cetak buku dan *PowerPoint* sederhana yang kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa tertarik pada pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan keinginan dan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
3. Belum tersedia media presentasi dalam pembelajaran IPA menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan dalam penelitian ini adalah pengembangan media presentasi interaktif pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VIII SMP menggunakan media *Aurora 3D Presentation 2.012*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk Mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP yang layak dan praktis?
2. Bagaimana hasil pengujian validitas multimedia *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP yang dikembangkan ?
3. Bagaimana hasil pengujian praktikalitas multimedia *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP yang dikembangkan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP yang layak dan praktis.
2. Mengungkapkan hasil pengujian validitas multimedia *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP yang layak dan sesuai kelayakan evaluasi media.
3. Mengungkapkan hasil pengujian praktikalitas multimedia *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMA melalui uji coba yang layak dan sesuai kelayakan evaluasi media.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di

SMP yang berkualitas dan mampu menarik perhatian siswa serta mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Materi IPA

Materi yang dikembangkan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP ini adalah materi semester 1 yaitu sistem peredaran darah manusia.

2. Tampilan Produk

Media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP ini adalah media presentasi tiga dimensi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation 2.012*. Menggunakan media *Aurora 3D Presentation* dengan materi sistem peredaran darah manusia menyajikan materi-materi berupa teks, juga dilengkapi dengan animasi 3D, audio, gambar dan video sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Aurora 3D Presentation* ini dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih efektif, interaktif dan meningkatkan kualitas belajar serta hasil belajar siswa.

Media presentasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation* memiliki banyak keunggulan seperti dukungan berbagai jenis konten, gambar, teks, video, model 3D, tabel, navigasi, gambar wall, data grafik, dan partikel. Selain itu Media ini juga dapat di-publish dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan *image*. Sehingga akan membuat pembelajaran lebih menarik, berkesan, dan interaktif. Dengan menggunakan aplikasi akan lebih menarik perhatian siswa dalam belajar serta pelajaran akan sangat mudah untuk di ingat jika belajar dengan menggunakan aplikasi ini.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran salah satu caranya yaitu dengan penggunaan media yang tepat yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, dengan adanya minat siswa dalam belajar maka akan semakin memudahkan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan dalam mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia adalah media *Aurora 3D Presentation* karena media ini memiliki banyak keunggulan seperti dukungan berbagai jenis konten, gambar, teks,

video, model 3D, tabel, navigasi, gambar wall, data grafik, dan partikel. Selain itu media ini juga dapat di *publish* dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan *image*. Penggunaan media *Aurora 3D Presentation* ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif.

Seharusnya pengembangan media ini dibuat secara keseluruhan untuk semua mata pelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dalam menerima pembelajaran dan agar proses pembelajaran tidak membosankan. Namun karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan, maka penulis membatasi pengembangan media *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran IPA semester 1 dengan materi sistem peredaran darah manusia.

I. Manfaat Penelitian

Diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPA ini adalah :

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Diharapkan media ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran yang tepat dan mampu menunjang proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta menjadi bahan masukan mengetahui pengembangan media *Aurora 3D Presentation* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran.
- b. Mendorong guru untuk berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik dikelas dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* dikelas VIII SMP, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* dikelas VIII SMP dirancang menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation 2.012*. Sebelum merancang peneliti menganalisis dan mulai membuat *flowchart*, *storyboard*, dan mengumpulkan bahan dan materi sebelum mulai mengembangkannya di dalam aplikasi *Aurora 3D Presentation 2.012*. Produk multimedia dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan gambar, video, serta penggunaan efek 3D pada multimedia berbasis *Aurora 3D Presentation* ini. Produk yang telah dihasilkan kemudian dilakukan uji validitas dan praktikalitas untuk memperoleh nilai kelayakan dan nilai kepraktisan.
2. Hasil uji validitas materi pada produk multimedia berbasis *Aurora 3D Presentation* yang telah dihasilkan secara keseluruhan dinyatakan layak dari hasil penilaian validator materi, pada aspek penilaian substansi materi, kedalaman materi, dan kebahasaan evaluasi dengan jumlah yaitu dengan persentase 83,52%. Hasil validasi yang diperoleh dari 2 orang validator media menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Aurora 3D Presentation* yang telah dihasilkan pada aspek penilaian

tampilan, navigasi, dan kesesuaian memperoleh hasil dengan pencapaian 89,50% dengan kriteria “ Sangat layak”.

3. Hasil praktikalitas yang penilaiannya dilakukan dari pedoman penilaian angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap multimedia berbasis *Aurora 3D Presentation* pada aspek tampilan, penyajian materi, dan kebermanfaatan yaitu mendapatkan 93,51% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran IPA dikelas VIII SMP dapat menjadi media pembelajaran pada siswa kelas VIII SMP di Sekolah Menengah Negeri 4 Padang karena layak digunakan dan praktis digunakan serta menimbulkan motivasi dan minat belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian telah dinyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran IPA dikelas VIII SMP sudah divalidasi oleh validator dan layak digunakan maka disarankan:

1. Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama, agar melakukan pengadaan media pembelajaran dengan aplikasi *Aurora 3D Presentation* sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Bagi pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Aurora 3D Presentation* dengan memuat mata pelajaran atau tingkat kelas yang lain.

3. Bagi Pembaca diharapkan untuk melakukan kajian penelitian yang lebih mendalam khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran agar media pembelajaran yang digunakan siswa lebih bervariasi dan pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT (*Association Of Education And Communication Technology*). 1977. *Buku Teks Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rajawali.
- Agustiana, I Gusti Ayu Tri. 2014. *Konsep Dasar IPA (Aspek Biologi)*. Yogyakarta: Ombak Dua
- Aini, Qurroti. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Aurora 3d Presentation Berbasis Kontekstual Dalam Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Siswa Kelas X Sma Srijaya Negeri Palembang*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. www.googlecendikia.co.id. Diakses 6 November 2021.
- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: e-learning Unesa
- Aly, Abdullah. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arif S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- _____. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto & Yuliana. 2012. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Balitbang, Puskus. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kemdiknas Balitbang Puskur.
- B. Uno Hamzah, Nurdin Mohammad. 2014. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Candra, Oriza dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Diklat Memperbaiki Motor Listrik Guna Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. Vol X, No. 2. Perspektif.
- Cecep dan Bambang. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Cecep dan Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Chiappeta, E.L.&Koballa, T.R. 2010. *Science Instructionin The Middle and Secondary School: Developing Fundamental Knowledge and keterampilanls*. Pearson Education
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Depdikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 69 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendiknas.
- Eliza, Fivia. 2015. Multimedia Interaktif Memperbaiki Motor Listrik Berbasis Aurora 3d Presentation (Studi Kasus Smk Negeri 1 Tanjung Raya). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. VOL. 8 NO. 1 Maret 2015.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- E. Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Eveline Siregar , Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Evrida. 2016. *Pengemangan Media Berbasis 3D Aurora Presenation Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang*. Skripsi: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malik Ibrahim Malang
- Fayrus Zabadi Pradana. 2014. “ Peningkatan hasil belajar siswa kelas X TGB 3 dengan media pembelajaran Aurora 3D Presentation 2.012 pada mata pelajaran imu bangunan di SMK Negeri 2 Surabaya”. Skripsi. www.googlecendikia.co.id. Diakses 20 Maret 2020.
- Gerlach dan Ely.1971. *Teaching and Media A systemic Approach*. Second Edition, by V.S.

- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Dia Pres
- Irfan Riansyah. 2014. *Pengaruh Penggunaan Aurora 3D Presentation 2.012 Terhadap Hasil Belajar Domain Kognitif Siswa Dalam Mata Peajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Menengah Pertama (Kuasi Eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP*. Skripsi: Laboratorium UPI Bandung. www.googlecendikia.co.id diakses 20 Maret 2020.
- I Made Alit Mariana dan Wandy Praginda. (2009). *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. Bandung: Janwar Arista
- Iswadi, E. K. 2014. Analisis Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Menggunakan. Vol. 1 No.01. Oktober 2014 , 45- 54.
- Khaerotin, Rahmah. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif 3D Aurora Presentation untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 5, No. 1. Al Mahāra.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Muntasir, dkk. 2020. Pengembangan Aurora 3d Presentation Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 1 Rumbia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.8. No.1 (2020) 50-58. Jurnal Promosi.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Perkasa.
- Prawiradilaga & Salma. 2012. *Wawasan Tekologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Putra & Risema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rakhmawati & Tuter Her. 2013. *Aurora Presentation 2.012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab di Mts Negeri Bobat Sari*.
- Riduwan.2017. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi,Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Ruslandi, Landi dan Susilawati. 2014. *Membuat Slide Presentasi 3D*. Bekasi: Gramata Publising.

- Sadani, S.P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aurora 3D Presentation pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Volume 9, Nomor 2.
- Sadiman, Arief S dkk.2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santoso, Budi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3d Pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*-Vol. 06 No. 01 Tahun 2017, 45-51.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung:Alfabeta.
- Suparjrin Nadori. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Kelas X Pada Pokok Bahasan Pengukuran Dengan Menggunakan Software Aurora 3D Presentation 2.012*. Artikel. www.googlecendikia.co.id. Diakses 20 maret 2020.
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Skripsi: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Syafril. 2010. *Statistika*.Padang: Sukabina Press.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2.
- Undang undang Nomor 18 Tahun 2002. *Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.
- Undang undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Utomo, Prasetyo. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Tiga Dimensi Menggunakan Aurora 3d Presentation 2012 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP NU Kesesi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 4 No. 1 Januari 2016 Hal 19 – 24. SELTA.
- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara

- Wahyuni, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Aurora 3 Dimension (3d) Presentation Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Untuk Kelas XI Mia SMA/MA*. www.googlecendikia.co.id . Diakses pada 6 November 2021.
- Warsita, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.