

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AURORA 3D PRESENTATION* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VII SMP NEGERI 1 BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA

Bayu Mahendra¹, Abdul Hakim², Hamzah Hs³
^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar pada siswa Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?" penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar IPA ilmu pengetahuan alam kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Analisis data yang digunakan yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan sampel yaitu kelas VII A sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes dan dokumentasi..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata hasil pretest 52,87 dan rata-rata hasil posttest 84,47. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Aurora 3D Presentation* mempunyai pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII A pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Kata kunci : *Media pembelajaran Aurora 3D Presentation, pengaruh*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang suatu sumber daya yang berkualitas. Untuk mewujudkan suatu pendidikan yang berkualitas maka perlu adanya suatu proses belajar yang mampu mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut.

Menurut Sanjaya (2012:123) secara jelas tujuan pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang, Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak secara peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bagi masyarakat, belajar memainkan peranan penting dalam meneruskan kebudayaan yang berupa kumpulan pengetahuan untuk diberikan kepada berikutnya. Melalui belajar, dimungkinkan memperoleh temuan-temuan berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat di sediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja ,tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Azhar, 2017:2).

Penggunaan media yang inovatif dirasa perlu untuk mendukung jalannya proses pembelajaran supaya lebih produktif. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan. Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada *visual* dan *audio* (Sudiratna: 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong setiap orang dengan mudah mengakses suatu informasi dari media komunikasi apapun. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang diciptakan adalah inovasi *software presentation* berbasis *Aurora 3D Presentation*. *Software Aurora 3D Presentation* merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki kemampuan menggabungkan

gambar, teks, video, data, tool dengan tekstur 3 dimensi sehingga menjadi satu kesatuan yang dapat menarik perhatian siswa terkait materi yang diajarkan (Rakhmawati dalam Pradana, 2015:19).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong setiap orang dengan mudah mengakses suatu informasi dari media komunikasi apapun. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang diciptakan adalah inovasi *software presentation* berbasis *Aurora 3D Presentation*. *Software Aurora 3D Presentation* merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki kemampuan menggabungkan gambar, teks, video, data, tool dengan tekstur 3 dimensi sehingga menjadi satu kesatuan yang dapat menarik perhatian siswa terkait materi yang diajarkan (Rakhmawati dalam Pradana, 2015:19).

Media *Aurora 3D Presentation* juga dapat memberikan daya tarik dalam pembelajaran karena media tersebut melibatkan jenis audio dan visual, dari segi penampilan media ini menarik karena menampilkan fitur-fitur 3D. Rakhmawati (2013:3) mengatakan presentasi yang dihasilkan *Aurora 3D Presentation* lebih menarik jika dibandingkan *Microsoft Powerpoint* dan penggunaannya lebih mudah jika dibandingkan *Macromedia flash* atau *Visual Basic*. pelajaran dengan animasi gambar dan latar grafis 3 dimensi, serta video yang membuat presentasi menjadi lebih hidup. *Aurora 3D Presentation* merupakan salah satu perangkat yang didalamnya terdapat gambar, teks, video, data, tool dengan tekstur 3 dimensi sehingga menjadi satu kesatuan yang menarik perhatian siswa. *Aurora 3D Presentation* dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga dapat diterapkan dalam di kelas (Rakhmawati, 2015:19).

Media *Aurora 3D Presentation* juga dapat memberikan daya tarik dalam pembelajaran karena media tersebut melibatkan jenis audio dan visual, dari segi penampilan media ini menarik karena menampilkan fitur-fitur 3D. Rakhmawati (2013:3) mengatakan presentasi yang dihasilkan *Aurora 3D Presentation* lebih menarik jika dibandingkan *Microsoft Powerpoint* dan penggunaannya lebih mudah jika dibandingkan *Macromedia flash* atau *Visual Basic*. pelajaran dengan animasi gambar dan latar grafis 3 dimensi, serta video yang membuat presentasi menjadi lebih hidup.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa, dalam proses pembelajaran guru terkadang menggunakan metode ceramah dan dalam memaparkan materi media yang digunakan berupa papan tulis putih dan spidol, sehingga muncullah verbalisasi karena kurangnya variasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, bahkan dalam pembelajaran tidak semua memakai pembelajaran berbasis IT sehingga ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menjadi berkurang. Hal ini membuat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam menjadi rendah. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu penggunaan media presentasi. Salah satu *software* yang dapat menampilkan media presentasi yaitu media *Aurora 3D Presentation*.

Menurut Sudjana (2005:101) disebutkan bahwa media dalam proses belajar-mengajar dibedakan menjadi dua yaitu “1) media pengajaran dua dan tiga dimensi, contohnya bagan, grafik, poster, gambar mati, peta datar, peta timbul, globe dan papan tulis, 2) Media pengajaran yang diproyeksi, contohnya film dan slide dan film strip”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengefektifkan proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media *Aurora 3d Presentation* terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan alam kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu yang berjumlah 97 siswa, penelitian ini tidak mengambil sampel

dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling* dan populasi dianggap homogen, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini adalah kelas VII A SMP Negeri 1 Bontomarannu sebanyak 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain tes dan lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana hasil dari penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu guna mengetahui pengaruh penggunaan media *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam. Data yang diperoleh dari penelitian ini yaitu berupa hasil tes yang terkumpul dari 20 butir soal. Eksperimen dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Purposive sampling*, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Aurora 3D Presentation* menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dari penggunaan media *Aurora 3D Presentation* sebagai media pembelajaran yang mencakup seluruh jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya dari pelaksanaan penelitian. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 65% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bontomarannu kelas VII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *Aurora 3D Presentation* sebagai media pembelajaran. Dari hasil analisis terlihat pengaruh penggunaan *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Pada *pre-test* kelas eksperimen siswa diberikan pembelajaran dengan metode konvensional lalu diberikan soal *pre-test* guna mengetahui hasil evaluasi belajar.

Kemudian siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *Aurora 3D Presentation* dan selanjutnya diberikan posttest sebagai evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Hasil *pre-test* dan *post-test* di isi oleh 30 siswa kelas VII A dengan 20 butir soal pilihan ganda yang telah terlampir. Hasil *post-tes* untuk kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 84.83 sedangkan nilai *pre-test* kelas eksperimen sebesar 52.83 dengan nilai *pretest* tertinggi (*maximum*) sebesar 86 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 26 sedangkan nilai *post-test* tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 65. Dengan demikian *post-test* kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih tinggi daripada *pre-test* yang dalam pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat pengetahuan saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil *pre-test* dan *post-test* keduanya berdistribusi normal hal ini diketahui setelah melakukan uji normalitas yang merupakan salah satu prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Data *pre-test* dan *post-test* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p > \alpha = 0,05$. Pengaruh dan efektifitas dari penggunaan *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam SMP Negeri 1 Bontomarannu telah dibuktikan pada hasil analisis inferensial. Hal ini ditunjukkan melalui uji hipotesis $-1,70113$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa penggunaan *Aurora 3D Presentation* yang telah dilaksanakan pada kelas VII A memperoleh respon positif dari siswa, memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengaruh dalam hasil belajar telah dibuktikan dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar dan analisis statistik inferensial hipotesis dari penelitian ini telah terjawab yakni Hipotesis diterima yaitu: terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya *Aurora 3D* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang telah dibuktikan dengan serangkaian hasil analisis data. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan. Namun, hal itu tidak terlepas dari adanya kendala yang dihadapi

selama proses penelitian berlangsung, salah satunya dengan adanya pandemi Covid-19.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media Aurora 3D Presentation terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Aurora 3D Presentation memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan dari hasil belajar karena penggunaan hasil belajar yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). The Influence Of The Application Of Power Point Learning Media On Ict Learning Outcomes. *Jurnal Galeri Pendidikan, 1*(01).
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Ayu, S., & Rosli, M. S. B. (2020). Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 6*(1), 145-155.
- Babadu, Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Djumhanam, N. 2009. *Pembelajaran Ipa*. Jakarta: Ikhlas Beramal. Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Efektivitas Pembelajaran Tematik Tematik di Sekolah Dasar, (Online), Vol.6, No.2. (<https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/>, diakses 29 januari 2020).
- Hugiono. Poerwantana. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara. Jakarta: Rineka Cipta.
- Karwono. Heni, Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Louis, Gottschalk. 2000. *Mengerti Sejarah*. Depok: Universitas Indonesia.
- Marfu'ah, 17 oktober 2017. *Media pembelajaran 3d dengan aurora 3d*

- presentation,(online).(<http://wongblawongtp.blogspot.com>)
- Puspita, F. R. (2019) *Penerapan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sub Kompetensi penataan hairpiece di SMKN 6 Surabaya.* (Online) (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/> di akses 3 september 2020).
- Rakhmawati. 2013. *3D Aurora Presentation 2012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di MTs Negeri Bobotsari.* Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Arab. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Kalijaga.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Riyanto, dkk .2019. *Penerapan media Aurora 3D untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa biologi IKIP Budi Utomo Malang .* (Online) (<http://ejurnal.budiotomomalang.ac.id/diakses> 3 september 2020)
- Rustaman, N. 2011. *Materi Dan Pembelajaran IPA.* Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sari, 2012, Pengaruh Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas x Apk Pada pelajaran Kearsipan di Smk Negeri Mojoagung
- Sari, Samawi. 2014. Pengaruh Penggunaan Media animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner.
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan.* Jakarta; Raja Grafindo Persada
- Sudiratna, 2018. *Media Pembelajaran Perakitan Komputer Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Peserta Didik Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Godean.* (skripsi). Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, Sianturi. 2019. *Peluang Media Interaktif dalam Menunjang*
- Suryani, Setiawan, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Syafriani, Susilawati, dkk. Penerapan Media Pembelajaran Hidrokarbon Berbasis Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas X1 Mipa Sma 1 kampar

Triwiyanto, 2015. Pengantar Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara