

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D AURORA
PRESENTATION PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Sisri Wahyuni, Dina Fitria Handayani

Surel: WahyuniSisri1985@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a 3D aurora presentation based learning media. This type of research is R&D (development). The practicality of this learning media was carried out by 4 practical people (1 educator and 3 students). The effectiveness of this learning media was carried out by 3 students. The results of the research were in the form of aurora-based 3D teaching media product in the form of a slide presentation. The results of the validation: 1) the first material expert was 82% with a very valid category and the proportion of the second material expert was 80% in the valid category, 2) the validation result of the media expert was 92.5% with the very valid category. Results Educator Practicality 95.8% with very practical category. The results of the practicality of the first and second students, 91.6% with the very practical category, and the third students getting 93.7% with the very practical category. The average practical result of students was 92.3% with the very practical category. The results of the first students were 80% in the effective category, the second students were 90% in the very very effective category, and the third students were 75% in the effective category, on average, they had 80% of the effective category. This shows that the 3D aurora-based learning media theme presentation 8 of our friend's environment, sub-theme 2 changes to the learning environment 2 for grade V SD is very valid, practical and effective and is suitable for use as a medium in learning activities.

Keywords: Media, Aurora 3D Presentation, Thematic.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis presentasi aurora 3D. Jenis penelitian ini adalah R&D (pengembangan). Kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 4 orang praktikan (1 pendidik dan 3 siswa). Keefektifan media pembelajaran ini dilakukan oleh 3 orang siswa. Hasil penelitian berupa produk media ajar 3D berbasis aurora berupa slide presentasi. Hasil validasi: 1) ahli materi pertama sebesar 82% dengan kategori sangat valid dan proporsi ahli materi kedua sebesar 80% dalam kategori valid, 2) hasil validasi ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil Kepraktisan Pendidik 95,8% dengan kategori sangat praktis. Hasil kepraktisan siswa pertama dan kedua, 91,6% dengan kategori sangat praktis, dan siswa ketiga mendapatkan 93,7% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikum siswa adalah 92,3% dengan kategori sangat praktis. Hasil siswa pertama 80% dalam kategori efektif, siswa kedua 90% dalam kategori sangat sangat efektif, dan siswa ketiga 75% dalam kategori efektif, rata-rata mereka memiliki 80% kategori efektif. . Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D aurora berbasis penyajian tema 8 lingkungan teman kita, subtema 2 perubahan lingkungan belajar 2 untuk kelas V SD sangat valid, praktis dan efektif serta cocok digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Presentasi Aurora 3D, Tematik.

PENDAHULUAN

Salah satu faktor kesulitan yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran yang belum memadai, serta kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk mengatasi hal yang demikian, hendaklah pendidik merancang RPP dengan menarik, dan sesuaikan dengan media pembelajaran yang praktis dan efektif dalam pembelajaran di kelas. Peneliti memilih salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *3D Aurora Presentation*, yang media *3D Aurora Presentation* ini akan membantu pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai tema dan subtema yang diajarkan, serta pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V.

Dari permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti: (1) Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *3D Aurora Presentation* tema lingkungan sahabat kita pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD? (2) Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran *3D Aurora Presentation* tema lingkungan sahabat kita pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD? (3) Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran *3D Aurora Presentation*

tema lingkungan sahabat kita pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan produk-produk pendidikan berupa materi, media atau strategi yang berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development) karena pertimbangan kemampuan waktu dan biaya.

Jenis data penelitian ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari dosen dan pendidik yang diambil melalui angket pengujian validitas. Data tersebut ialah skor validasi dari dosen, skor angket respon dari pendidik.

Angket validitas di isi oleh validator yaitu dosen, sesuai bidang kajiannya. Tujuan angket validitas adalah untuk mengetahui data tentang tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validitas yang dibuat sesuai dengan kelayakan isi dan kebahasaan. Skala penilaian untuk lembar validasi menggunakan skala *likert* seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
81-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
61 – 80	Valid	Tidak Revisi
41-60	Cukup Valid	Sebagian Revisi
21-40	Tidak Valid	Revisi
0-20	Sangat Tidak Valid	Revisi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai, disajikan dalam bentuk tabel. Untuk mengetahui validitas modul maka ditentukan terlebih dahulu skor maksimum pada lembar validitas. Untuk menentukan skor maksimum maka skor dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2012: 89) sebagai berikut:

$$NA = \frac{S}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA = Nilai akhir validitas masing-masing validator

S = Skor yang diperoleh

SM = Skor Maksimum

Kemudian dicari rerata skor dari nilai akhir semua validator dengan rumus:

$$\bar{x}_{NA} = \frac{\sum_{i=1}^n N_{Ai}}{n}$$

Keterangan :

\bar{x}_{NA} = rerata hasil penilaian dari semua validator

N_{Ai} = nilai akhir penilaian validator ke-I

n = banyak validator

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini menyajikan hasil dari pengembangan media pembelajaran Berbasis 3D *aurora presentation* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas V SD. Berdasarkan tahap pengembangan yang digunakan yaitu tahap 4-D yaitu: (1) tahap pendefinisian, yang mana pada tahap ini berisi tentang (a) analisis kurikulum, yang mana pada analisis kurikulum ini berisi analisis kondisi di lapangan tempat yang diteliti, (b) analisis kebutuhan, pada analisis kebutuhan lebih di fokuskan mencari informasi mengenai analisis Kurikulum, karakteristik peserta didik, analisis materi/konsep dan

analisis media pembelajaran. (c) analisis peserta didik, pada analisis siswa ini dijadikan gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis 3D *aurora presentation* untuk kelas V SD. (d) analisis konsep, pada analisis konsep ini berisi tentang dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran. (2) tahap perancangan, pada tahap ini berisi tentang langkah-langkah penyusunan media pembelajaran. (3) tahap perancangan, pada tahap ini berisi tentang rancangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. (4) tahap penyebaran, pada tahap ini dilakukan dalam skala kecil yang di uji cobakan kepada beberapa peserta didik saja. Berikut ini penjabaran tentang validasi media pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Modul Oleh Ahli Desain

Aspek	Jumlah tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Media	74	80	92,5 %	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Modul Oleh Ahli Materi

Aspek Materi	Jumlah tiap Aspek	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Validator 1	82	100	82 %	Sangat Valid
Validator 2	80	100	80 %	Valid

Berdasarkan uraian diatas dapat secara keseluruhan hasil dari validasi

Media pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 . Hasil Akhir Validasi Modul Oleh Validator

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Validitas	Kriteria Validasi
1.	Desain	92,5%	Valid/ layak digunakan
2.	Materi	Validator 1	Valid/ layak digunakan dengan sedikit revisi
		Validator 2	Valid/ layak digunakan dengan sedikit revisi
Rata-rata		84,8%	Valid

Pembahasan

Pada hasil diatas peneliti sudah melaksanakan validasi dan di dapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti termasuk pada ketegori valid dan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Pada tahap pendefinisian telah dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis konsep. Pada tahap perancangan telah dilaksanakan perancangan media berbasis 3D *aurora presentation* yang valid. Pada tahap pengembangan telah dilakukan validasi dengan mendapatkan hasil bahwa media yang dirancang diaktegorikan valid dan layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Pada tahap penyebaran dilaksanakan dalam skala kecil.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, Validasi media pembelajaran dilakukan oleh satu orang dosen ahli materi yaitu Ibu Yusmanila, M.Pd., satu orang dosen ahli bahasa yaitu Bapak Dr. Jendriadi,

M.Pd., dan satu orang ahli media pembelajaran yaitu Bapak Febri Andika Putra, S.Kom. Dari setiap validator memberikan saran perbaikan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mendapatkan produk yang lebih baik. Hasil persentase yang diperoleh oleh validator 1 ahli materi yaitu sebesar 82 % dengan kriteria sangat valid, dari validator 2 ahli bahasa adalah 80 % dengan kriteria valid, sedangkan validator 3 ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 92 % dengan kriteria sangat valid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil angket validitas Media pembelajaran berbasis 3D *aurora presentation* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Pengembangan Media pembelajaran berbasis 3D *aurora presentation* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN 30Timbulun Surantih, Kecamatan

Sutera Kabupaten Pesisir Selatan dengan tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), subtema 2 (Perubahan Lingkungan), pembelajaran 2, menggunakan metode *research and devolopment* atau R&D dan berdasarkan prosedur 4-D diyatakan sangat valid setelah melakukan uji validasi.

- Kevalidan Media pembelajaran berbasis 3D *aurora presentation* di kelas V SDN 30 Timbulun Surantih, Kecamatan Sutera Kabupaten Pesisir Selatan oleh validator ahli materi dengan persentase (82%) validasi oleh ahli bahasa (80%), dan validasi

ahli media pembelajaran (92%) dengan kriteria keseluruhan valid setelah melakukan uji validasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Hernawati, Kusnari. 2012. *Modul: Membuat Slide Presentation dengan Aurora 3D Presentation*. Yogyakarta: PPM Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.