

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





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Bayu Mahendra**, NIM **105311107216** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 056 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 27 Februari 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 27 Februari 2021.

Makassar, 5 Sya'ban 1442 H
18 Maret 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Dr. Syarifuddin Ch Sida, M. Pd. (.....)
2. Nurindah, S.Pd., M. Pd. (.....)
3. Dr. Abdul Hakim, M. Si. (.....)
4. Drs. H. Hamzah, HS., MM. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Persentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Ilmu Pengetahuan Alam SMPN 1 Bontomarannu Kab. Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Bayu Mahendra**
Stambuk : **105311107216**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Maret 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Hakim, M. Si.


Drs. H. Hamzah Hs, MM.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM .860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Mahendra
Nim : 105311107216
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2020

Yang Membuat Pernyataan

Bayu Mahendra

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
NBM. 991 323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Mahendra

Nim : 105311107216

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation
terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten
Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim
penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi
apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan

Bayu Mahendra

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“TERLALU MEMPERDULIKAN APA YANG
ORANG PIKIRKAN ITU AKAN MEMBUAT
KAU SELALU MENJADI TAHANAN
MEREKA”

-LAO TZU-



Kupersembahkan Skripsi ini untuk Diriku
atas izin ALLAH SWT yang telah memberiku
nikmat yang banyak Terima kasih tak luput saya
ucapkan kepada Orang tua atas segala bentuk
kasih sayangnya kakanda dan adinda di
himatekpen, Teman- teman seperjuangan dan
Kanjopang Family yang selalu memberi motivasi

ABSTRAK

BAYU MAHENDRA 2020. *Pengaruh penggunaan media Aurora 3D Presentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Ilmu Pengetahuan Alam SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr Abdul Hakim M.Si dan Pembimbing II Drs.H.Hamzah Hs,Mm.

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 menunjukan bahwa: hasil belajar siswa menunjukkan rata- rata hasil pretest 52,87 dan rata-rata hasil positest 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*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin dan petunjuk Allah swt, sehingga skripsi dengan Judul **Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation Terhadap Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII Smp Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa** dapat diselesaikan. Ucapan rasa syukur kepada Allah swt atas pertolongannya kepada penulis dalam menyelesaikan karya ini tidak dapat diucapkan dengan kata-kata dan dituliskan dengan kalimat apapun.

Tak lupa juga penulis panjatkan shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah Muhammad Saw, beserta keluarga, sahabat, dan orang-orang yang senantiasa istiqamah memperjuangkan agama Allah swt hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan walaupun telah dilaksanakan dengan kemampuan semaksimal mungkin. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan penulis, referensi yang dimiliki penulis tenaga, materi, dan fasilitas lainnya yang menunjang penulisan ini. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun pertolongan Allah swt, motivasi dan bimbingan serta tuntunan berbagai pihak baik moril maupun materil kesulitan dan hambatan tersebut dapat teratasi.

Rasa terima kasih dan penghargaan yang teristimewa dengan segenap cinta dan hormat kepada Orang tua saya Ayahanda Eko Yulianto dan Ibunda Murtini

yang telah menjadikan saya bertahan menghadapi hidup di dunia yang kejam ini, dan senantiasa memberikan dukungan moril dan material, kasih dan cintanya, serta kepercayaan yang tak terhingga.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr Abdul Hakim M.Si dan Bapak Drs.H.Hamzah Hs,Mm selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktunya dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan semangat kepada penulis. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Baharullah, M.Pd Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. H. Nursalam, M.Si Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Drs. Syamsuriadi P. Salenda, M.Ag wakil Dekan IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Ketua Program Studi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd Sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah, Bapak Baharullah, M.Pd Penasehat Akademik selama proses perkuliahan pada jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Semua pihak civitas akademik Universitas Muhammadiyah Makassar, Dan kepada semua

pihak staf jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak sempat saya sebut satu persatu.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf SMP NEGERI 1 BONTOMARANNU, dan Ibu Siti Hadijah Nur S.Pd, M.Pd guru Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah tersebut yang telah memberikan bantuan untuk melakukan penelitian.

Tak lupa pula ucapan terimakasih kepada sahabat-sahabatku Kanjopang Family, Tekpen 16 C, Kakanda Aris S.Pd, M.Pd, Kakanda Rauddin S.Pd, M.Pd, Kakanda Sa'aduddin Makkulawu S.Pd, Kakanda Akram S.Pd, M.Pd, yang selalu memberikan bantuan, meluangkan waktunya, dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini dan rekan seperjuangan Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 Universitas Muhammadiyah Makassar.

Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu. Insya Allah tidak akan ada yang sia-sia, semua akan dibalas dengan indah oleh-Nya. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi ibadah dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Makassar, Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	
Rumusan Masalah	
Tujuan Penelitian	
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	7
Kajian Pustaka	7
1. Penelitian Relevan	7
2. Pengertian Pengaruh	8
3. Pengertian Media	9
4. Pengertian Media Pembelajaran	10
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
6. Manfaat Media Pembelajaran	15
7. Fungsi Media Pembelajaran	15
8. Kegunaan Media Pembelajaran	17
9. Aurora 3D Presentation	18
10. Hasil Belajar	21

11. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	23
B. Kerangka Pikir	24
C. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Variabel Penelitian.....	29
D. Instrumen Penelitian	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
1. Analisis deskriptif	33
2. Analisis inferensial	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	29
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	29
Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Siswa	34
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Siswa	34
Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas	37
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	38
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas	39
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi posttest Kelas Eksperimen	40
Tabel 4.7 Perbandingan Data Pretest dan Posttest	41
Tabel 4.8 Ringkasan Uji Normalitas	41
Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	42
Tabel 4.10 Ringkasan Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	44
Tabel 4.11 Ringkasan Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir

21



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan diwariskan, bukan sekedar diwariskan melainkan menginternalisasi dalam watak dan kepribadian. Upaya pendidikan melalui internalisasi nilai-nilai kemanusiaan menuntun untuk memanusiakan manusia. 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).

belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam behavioral potentiality (potensi behayioral) sebagai akibat dari reinforced practice (praktik yang diperkuat). Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku (Karwono, 2017:13). Selain itu, pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar. Pahlevi(2012) mengemukakan bahwa semakin aktif siswa berarti semakin besar materi yang masuk dalam pemikirannya sehingga materi yang diserap dapat maksimal.

Proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien dengan cara merancang sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat menciptakan suasana atau memberikan pelayanan kepada siswa dalam memperoleh suatu ilmu pengetahuan. Dengan adanya suatu pembelajaran yang menarik, maka dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus memperdalam

suatu ilmu. 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.

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*.

Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan, kurangnya semangat siswa, dan gangguan di dalam kelas perlu segera diatasi. Oleh karena itu, harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media banyak macamnya, salah satunya penggunaan media presentasi yaitu *Aurora 3D Presentation*. penggunaan media tersebut dapat menarik perhatian siswa serta dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa.

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 (Rakhmayati 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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: "Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar pada siswa Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?"

C. Tujuan Penelitian

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 mengefektikan proses belajar mengajar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman langsung tentang media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan referensi pembelajaran dalam kelas tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dan minat belajar siswa dalam menggunakan media.

c. bagi Sekolah

Mengaplikasikan media pembelajaran Aurora 3D Presentation terus digunakan, maka pengaruh prestasi belajar siswa dapat mempengaruhi kualitas Pendidikan disekolah tersebut.

d. Bagi Murid

Meningkatkan keterampilan siswa dalam penguasaan computer serta memotivasi untuk belajar



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan studi ini diantaranya penelitian yang dilakukan

- a. Febrina Puspita Rani (2019) dengan judul “ Penerapan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sub Kompetensi penataan hairpiece di SMKN 6 Surabaya” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation dengan hasil uji t sebesar 9,542 dengan taraf Sign (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada sub kompetensi penataan hairpiece di SMK Negeri 6 Surabaya.
- b. Riyanto, dkk (2019) dengan judul “ Penerapan media Aurora 3D untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa biologi IKIP Budi Utomo Malang ”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media Aurora 3D dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa Biologi 2006-A Ibu. Aurora 3D mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa di Pendidikan Biologi IKIP budi utomo malang, maka disarankan

kepada dosen agar menggunakan dengan Aurora 3D proses belajar mengajar biologi.

2. Pengaruh

Pengertian Pengaruh

- a. Alwi, dkk. (2005:849) "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang"..

Konsep Pengaruh

- a. Hugiono dan Poerwantana (2000:47) Berpendapat bahwa "Pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk atau merupakan suatu efek".
- b. Babadu dan Zain (2001:131) Mengatakan bahwa "Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain".
- c. Sedangkan Louis Gottschalk (2000:171) Mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif.

Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik.

3. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah pesan.

Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2017) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Association of Educatif and Communication Technology (AECT) 1977 mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping itu sebagai sistem penyampain atau pengantar, media yang sering ganti dengan kata *mediator*. Fleming (1987: 234) didalam buku Arsyad (2017) *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama

dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran Arsyad (2017:3).

4. Pengertian Media Pembelajaran

AECT (Communications Association for Educational Communications Technology) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan (Sanjaya: 2012). Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan "pem" dan akhiran "an" menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat "intervensi" agar menjadi proses belajar. Jadi pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar proses belajar pada diri individu yang belajar. Hakikat pembelajaran secara umum dilukiskan Gagne dan Briggs, adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari sesuatu kecakapan tertentu. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pemahaman karakteristik internal individu yang belajar menjadi penting. Proses pembelajaran merupakan aspek yang terintegrasi dari proses Pendidikan (Karwono: 2017).

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi siswa itu sendiri. Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada *visual* dan *audio* (Sudiratna: 2018).

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dan siswa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk media audio, media audio visual, dan media cetak, media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran (telinga) yang memanipulasi kemampuan suara. Media audio visual merupakan

jenis media yang melibatkan indera penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Sedangkan media cetak merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan (mata) (Sanjaya: 2012).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat penunjang saat proses belajar mengajar. Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan *Overhead Projector (OHP)* dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik secara mandiri maupun kelompok. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2012:28) yaitu:

- 1) Media grafis (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin, (2) Media audio (radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa), (3) Media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

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".

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi dari sudut mana melihatnya.

a) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.

- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
 - 3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsure jenis media yang pertama dan kedua.
- b) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:
- 1) Media yang memiliki daya *input* luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya *input* yang terbatas oleh ruang waktu seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- c) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, dapat dibagi kedalam
- 1) Media yang diproyeksikan seperti film *slide*, film *stripe*, transparansi, komputer dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film *slide* proyektor untuk memproyeksikan film *slide*, *OHP* (*Overhead projector*) untuk memproyeksikan transparansi, *LCD* untuk memproyeksikan komputer, tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini kurang berfungsi.

- 2) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya dan berbagai bentuk media grafis lainnya (Sanjaya: 2012).

6. Manfaat media pembelajaran

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah;

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu (Sumarsono: 2019).

7. Fungsi media pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya akan diuraikan dibawah ini.

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermanfaatan. Yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar berbeda (Sanjaya: 2012).



8. Kegunaan media pembelajaran

Terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pembelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat di serap oleh siswa.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di mana pun diperlukan. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pembelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan di konsultan atau penasihat siswa (Sanjaya: 2012).

9. Aurora 3D Presentation

a. Pengertian media *Aurora 3D Presentation*

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 menarik perhatian siswa. *Aurora 3D Presentation* dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam di kelas (Rakhmawati, 2015:19).

Jika dibandingkan dengan media presentasi lainnya seperti *Prezi Desktop* yang harus diubah dalam bentuk video sebagai bahan ajar peserta didik, media *Aurora 3D Presentation* dapat diberikan pada peserta didik tidak harus diubah kedalam bentuk video sehingga media *Aurora 3D Presentation* bisa langsung dipakai dalam bentuk media presentasi itu sendiri tanpa menginstall master aplikasinya. Media *Aurora 3D Presentation* dapat langsung digunakan oleh guru dan peserta didik. Kelebihan *Aurora 3D Presentation* dibandingkan *Power Point* adalah *Aurora 3D Presentation* telah menyediakan fitur-fitur tiga dimensi

sehingga lebih menghemat waktu dalam pembuatan media presentasi, lebih menarik dengan latar yang dapat bergerak, serta dapat menggabungkan video, tulisan dan animasi dalam satu slide.

Kelebihan dari aplikasi *aurora 3D Presentation* ini menurut Else (2011) yaitu:

1. Mudah dalam menghasilkan presentasi keren untuk gambar, teks,model video,dan data
2. Tidak perlu tahu teknik-teknik dasar desain 3D.
3. Pilih banyak cara untuk menampilkan konten
4. Anda dapat mengeksport file gambar atau video, dan import model 3D lainnya dan tekstur dari perangkat lunak desain 3D
5. *software offline*
6. file yang sudah di buat dapat disimpan dalam bentuk aplikasi desktop dengan berformat *exe file*. (Marfu'ah, 2017)

Media pembelajaran interaktif *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi yang hampir serupa dengan *Microsoft Powerpoint* hanya dalam pengelolaan 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*. Penyempurnaan yang dilakukan oleh *Aurora 3D Presentation* dari segi grafis, tampilan, dan lain-lain.

Dengan media *Aurora 3D Presentation*, disamping siswa mendapat materi yang mengandung unsur gabungan dari unsur audio-visual, software ini juga memberikan pilihan menu-menu yang dikemas secara menarik dengan adanya gabungan unsur grafis, animasi, dan suara. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran yang tentunya akan membuat siswa tertantang untuk mempelajari dan dapat memberikan pengalaman yang lebih, karena pada saat media ini digunakan ada dua indera yang berperan secara bersamaan yaitu indra penglihatan dan pendengaran.

h Manfaat dan Fungsi Media Aurora 3D Presentation Dalam Pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan *Aurora 3D Presentation* dapat memperjelas materi dengan menciptakan rasa lebih ingin tahu dalam memahami materi yang diberikan, dan membangkitkan perhatian minat siswa dan siswa juga dapat merasa senang karena bentuk yang dilengkapi dengan tiga dimensi yang menarik sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien

c Langkah-langkah Penggunaan Media Aurora 3D Presentation

Adapun Langkah-langkah membuat Presentasi dengan *Aurora 3D Presentation*, yaitu :

1. Install Software aplikasi *Aurora 3D Presentation*, lalu buka aplikasi tersebut
2. Untuk mengganti background klik icon background, salah satu contoh yaitu memilih menggunakan tipe Video
3. Pilih video yang akan dijadikan background. Lalu klik open pada kotak dialog
4. Untuk memasukkan text, klik icon text yang berada di menu common

5. Tambahkan Effect pada tulisan untuk lebih menarik dengan cara klik kanan, add action, node animation template dan pilih sesuai keinginan. Untuk melihat hasil sementara dapat menggunakan preview (f4)
6. Cara untuk menyisipkan image menggunakan new slide, lalu pilih layout Slide, Template, seperti salah satunya yaitu Wall 02
7. Menyisipkan bagan, klik menu object pada tab common, pilih Data Graph
8. Untuk menyimpan, klik file-pilih save/save as-pilih lokasi yang ditujukan/save
9. Untuk menyimpan dengan format video, klik file-pilih export to video-klip export. *Aurora3DTeam*.(online). www.presentation3d.com/products/presentation-3d.html
10. Hasil belajar
 - a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupannya. Dengan belajar, seseorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya, baik dalam segi ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah laku maupun dalam hal keterampilan dan kreativitasnya.

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil, proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula dimana terdapat hubungan antara proses pengajaran dengan hasil yang ingin dicapai nantinya. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang terdapat dalam diri siswa, dan faktor yang ada di luar diri siswa. Faktor internal berasal dari dalam diri anak bersifat biologis, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang sifatnya dari luar diri siswa.

1. Faktor Internal

a) Jasmani

Dalam faktor jasmani meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, jika kesehatan dan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna sangat mempengaruhi belajar.

b) Faktor psikologis

Pada faktor psikologis meliputi, perhatian, minat, bakat dan motif dari beberapa faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang minat belajar siswa tersebut.

2. Faktor Ekstern

a) Faktor keluarga

Keluarga adalah faktor yang sangat penting dalam mendidik anak. Di dalam faktor keluarga terdapat beberapa pengaruh yaitu, cara orang tua mendidik hubungan antara keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, beberapa faktor ini dapat menimbulkan hasil belajar yang baik jika berjalan dengan baik, tapi jika sebaliknya tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar anak akan mengalami penurunan karena terganggu atau terbebani oleh beberapa masalah tersebut.

b) Faktor sekolah

Sekolah sangat berperan aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya disiplin sekolah, hubungan guru dengan siswa, alat pelajaran dan metode belajar mengajar, beberapa faktor ini tentu guru yang harus lebih mengetahui akan kebutuhan siswanya.

c) Faktor masyarakat

Selain faktor keluarga dan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar terdapat juga faktor masyarakat diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat itu sendiri dimana ketiga saling berhubungan karena di dalam kehidupan bermasyarakat yang baik akan memberikan pengaruh yang positif bagi siswa.

11. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang sistematis dan berlaku secara umum (universal) yang membahas tentang sekumpulan data mengenai

gejala alam yang dihasilkan berdasarkan hasil observasi, eksperimen, penyimpulan, dan penyusunan teori (Djumhanam, 2009: 2).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, melainkan juga merupakan suatu proses penemuan. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA adalah ilmu untuk mencari tahu, memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya (Djumhanam, 2009: 4).

Akan tetapi IPA bukan hanya merupakan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, melainkan juga suatu proses penemuan dan pengembangan. Oleh karena itu untuk mendapatkan pengetahuan harus melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah serta menuntut sikap ilmiah.

Pendidikan IPA atau pembelajaran IPA pada sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Rustaman, 2011: 11).

B. Kerangka Pikir

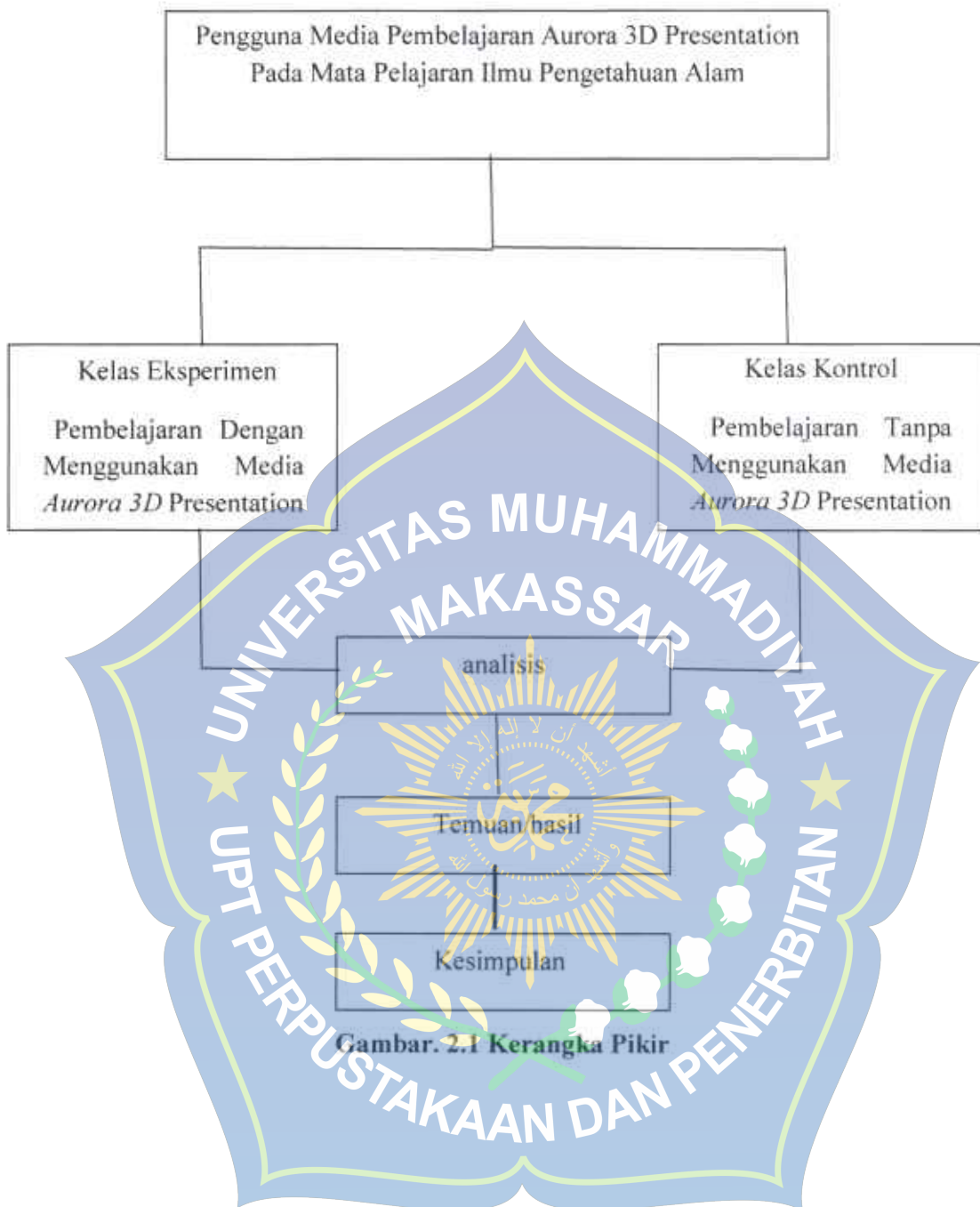
Kerangka pikir adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pikir dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian dan mempresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan antara konsep-konsep tersebut

Ketertarikan siswa diharapkan dapat timbul karena penggunaan media pembelajaran yang menarik, yang nantinya akan memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya

Hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa yang merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan ataupun kualitas suatu pembelajaran. Dalam mata pelajaran IPA perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah.

Media mempunyai dampak yang menguntungkan dalam proses belajar, media dapat menjelaskan hal - hal yang abstrak dan menunjukkan hal - hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, dan salah satu media berbasis komputer yang dapat digunakan yaitu *Aurora 3D Presentation*. Dimana dalam penggunaan media tersebut guru dapat menjelaskan materi pelajaran yang berhubungan pada materi yang dibawa pada saat itu. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, sangat diperlukan kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

Lebih jelasnya kerangka pikir diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut:



C. Hipotesis

Hipotesis merupakan anggapan sementara peneliti, jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah media *Aurora 3D Presentation* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII Smp Negeri 1 Bontomarannu



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis 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. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Dalam penelitian ini, pengamatan dilakukan sebelum perlakuan X diberikan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80) Populasi adalah keseluruhan kelompok yang terdiri dari subjek, objek, karakteristik yang terdapat pada penelitian. Yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontomarannu yang berjumlah 97 siswa, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	NamaKelas	Siswa		Jumlah
		LK	PR	
1	Kelas VII A	16	14	30
2	Kelas VII B	14	11	25
3	Kelas VII C	12	9	21
4	Kelas VII D	15	6	21
JUMLAH		57	40	97

Sumber : Tata Usaha Sekolah

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2008: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dalam 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.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	NamaKelas	Siswa		Jumlah
		LK	PR	
1	Kelas VII A	16	14	30

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* (variabel yang mempengaruhi), sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar IPA (variabel yang dipengaruhi).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam hal ini menggunakan instrumen penelitian antara lain : tes Dan lembar observasi

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dengan maksud agar memperoleh data yang objektif. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar cek (*checklist*). Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui tentang aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Pengambilan data dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*. Tes yang akan diberikan berupa soal-soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor yang terdiri dari empat pilihan jawaban yang diambil dari materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui media

Aurora 3D Presentation yang terkandung dalam buku paket IPA pegangan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan rangkaian penelaahan, pengelompokan, sistematis, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan alamiah. Analisis data dilakukan setelah data dari sampel melalui instrumen terkumpul. Melalui uji statistik ini, dapat digunakan untuk menghitung data-data yang yang diperoleh dan nantinya dapat dianalisis. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistika yang terdiri dari dua macam yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik statistik deskriptif yang digunakan adalah tabel frekuensi, persentase, rata-rata, varians, dan standar deviasi dengan maksud untuk menggambarkan karakteristik distribusi skor masing-masing penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui *mean* (rata – rata), median (skor yang membatasi 50 % di atas dan 50 % di bawah), minimum, dan maximum dari hasil belajar siswa. Analisis data bisa dilakukan jika sudah dilakukan uji analisis. Untuk uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Setelah sampel diberi perlakuan yang berbeda, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan belajar peserta

didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil tes akhir yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dan hasilnya diberlakukan satuan eksperimen. Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t-test dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data tentang skor hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa berdasarkan dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelompok-kelompok sampel yang diambil berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau homogen. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan uji t yang bertujuan untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Teknik analisis penelitian ini menggunakan *software SPSS (Statistical Package and Social Science) ver.26 for windows*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebagaimana yang telah diuraikan pada bab 1 bahwa 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 sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

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. Adapun pemaparan hasil belajar siswa sebagai berikut:

a. Analisis Aktivitas Siswa

Hasil analisis terhadap aktivitas belajar siswa merupakan gambaran kegiatan siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media Aurora 3D Presentation sesuai dengan yang diharapkan, siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan dengan menggunakan media Aurora 3D Presentation sangat

membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru memberikan sesi tanya jawab kepada siswa mengenai pokok bahasan materi yang telah di ajarkan, hal ini dilakukan agar guru dapat memastikan bahwa siswa telah memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil observasi aktivitas belajar siswa dari 30 siswa di kelas VII A Smp Negeri 1 Bontomarannu selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Siswa

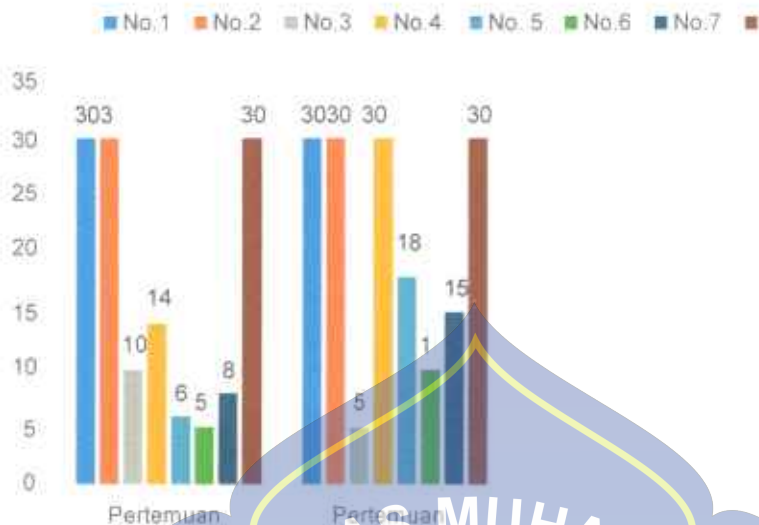
Pertemuan 1

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1	Persentase (%)
1.	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.	30	100
2.	Siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai.	30	100
3.	Siswa yang keluar masuk forum <i>online</i> .	10	33
4.	Siswa yang memperhatikan materi.	14	47
5.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari.	6	20
6.	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung.	5	17
7.	Siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri.	8	27
8.	Siswa yang mengerjakan tugas.	30	100

Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Siswa

Pertemuan 2

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 2	Persentase (%)
1.	Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan Media Aurora 3D Presentation	30	100
2.	Siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai dengan menggunakan Media Aurora 3D Presentation	30	100
3.	Siswa yang keluar masuk forum <i>online</i> .	5	17
4.	Siswa yang memperhatikan materi menggunakan Media Aurora 3D Presentation	30	100
5.	Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari menggunakan Media Aurora 3D Presentation	18	60
6.	Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan Media Aurora 3D Presentation	10	33
7.	Siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri.	15	50
8.	Siswa yang mengerjakan tugas.	30	100



Grafik 4.1 Hasil Observasi Siswa Selama Proses Pembelajaran

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 65% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.1 skor rata-rata pertemuan 1 ialah 55% dan pertemuan 2 ialah 70% maka dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam penelitian ini telah berpengaruh. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama dua pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai 100%, siswa yang keluar masuk forum *online* pada pertemuan pertama 33% dan pertemuan kedua yaitu 17%, siswa yang memperhatikan materi pada pertemuan pertama 47% dan pertemuan kedua yaitu 100%, siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari pada pertemuan pertama 20% dan pertemuan kedua yaitu 60%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung pada pertemuan pertama 17% dan pertemuan kedua yaitu 47%, siswa yang mampu menjelaskan konsep

yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri pada pertemuan pertama 25% dan pertemuan kedua yaitu 59%, dan siswa yang mengerjakan tugas pada pertemuan pertama dan kedua yaitu 100%

- b. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam

1. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil pretest kelas eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

Statistics	
Pretest	
N	Valid 30
	Missi 0
	Ng
Mean	52.87
Median	54.00
Mode	60
Std. Deviation	12.797
Minimum	26
Maximum	86
Sum	1586

Sumber: Data *Pretest* dan *posttest*

kelas Eksperimen Berdasarkan tabel hasil *pretest* dari 30 siswa kelas VII A yang dijadikan sampel penelitian dan belum diberikan perlakuan mengenai *aurora 3d presentation*, kemudian data yang didapatkan dihitung menggunakan SPSS 26 diperoleh nilai tertinggi

yaitu 86 dan nilai terendah 26, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 52.87 , standar deviasi sebesar (Sd) 12.797 , nilai tengah (*median*) 54.00 dan modus 60.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *pretest* Kelas Eksperimen

Pre-test Eksperimen

Pretes					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26	1	3.3	3.3	3.3
	33	2	6.7	6.7	10.0
	40	3	10.0	10.0	20.0
	45	2	6.7	6.7	26.7
	46	2	6.7	6.7	33.3
	50	2	6.7	6.7	40.0
	53	3	10.0	10.0	50.0
	55	5	16.7	16.7	66.7
	60	6	20.0	20.0	86.7
	66	2	6.7	6.7	93.3
	80	1	3.3	3.3	96.7
	86	1	3.3	3.3	100.0
	Tot Al	30	100.0	100.0	

Sumber: Data Oleh Distribusi Frekuensi *pretest* Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa *pretest* dari 30 siswa kelas VII IPA SMP Negeri 1 Bontomarannu sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 30 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 86 sebanyak 1 siswa (3.3%) dan siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 26 (3.3%), kemudian siswa yang memperoleh nilai 33 sebanyak 3 siswa (6.7%), nilai 40 sebanyak 3 siswa (10.0%), nilai 45 sebanyak 2 siswa (6.7%), nilai 46 sebanyak 2 siswa (6.7%), nilai 50 sebanyak 2 siswa (6.7%), nilai 53 sebanyak 3 siswa (10.0%), nilai 55 sebanyak 5 siswa (16.7%), nilai 60

sebanyak 6 siswa (20.0), nilai 66 sebanyak 2 siswa (6.7%), dan nilai 80 sebanyak 1 siswa (3.3%).

2) Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

Hasil belajar post-test diperoleh setelah siswa diberikan perlakuan (*treatment*) yang sebelumnya hasil belajar *pretest* telah dihitung dalam kelas eksperimen. Hasil *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Perlakuan (*post-test*)

Statistics		
posttest		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		84.47
Median		86.00
Mode		80 ^a
Std. Deviation		9.073
Minimum		65
Maximum		100
Sum		2534

Sumber: Data *Pretest* dan *postes*

Kelas Eksperimen Berdasarkan tabel 4.5 hasil *post-test* dari 30 siswa kelas VII A yang dijadikan sampel penelitian dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) mengenai *Aurora 3D Presentation*, kemudian data yang didapatkan dihitung menggunakan SPSS 26 diperoleh data sampel

yang valid berjumlah 30 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 65 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 84.47, standar deviasi sebesar (Sd) 9.073, nilai tengah (*median*) 86 dan modus 80 pada pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi *post-test* Kelas Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	3.3	3.3	3.3
	66	1	3.3	3.3	6.7
	75	4	13.3	13.3	20.0
	80	7	23.3	23.3	43.3
	85	1	3.3	3.3	46.7
	86	7	23.3	23.3	70.0
	90	2	6.7	6.7	76.7
	93	2	6.7	6.7	83.3
	95	2	6.7	6.7	90.0
	100	3	10.0	10.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Sumber: Data Oleh Distribusi Frekuensi *post-test* Kelas Eksperimen

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa *post-test* dari 30 siswa kelas VII A ilmu pengetahuan alam SMP Negeri 1 Bontomarannu sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 30 siswa yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 100 sebanyak 3 siswa (10.0%), siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 1 siswa dengan nilai 65 (3.3%), kemudian siswa yang memperoleh nilai 66 sebanyak 1 siswa (3.3%), nilai 75 sebanyak 4 siswa (13.3%), nilai 80 sebanyak 7 siswa (23.3%), nilai 85 sebanyak 1 siswa

(3.3%), nilai 86 sebanyak 7 siswa (23.3%), nilai 90 sebanyak 2 siswa (6.7%), nilai 93 sebanyak 2 siswa (6.7%), nilai 95 sebanyak 2 siswa (6.7%).

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengetahuan baru mengenai materi yang diajarkan setelah diberikan perlakuan. Berikut tabel perbandingan *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.7 Perbandingan Data *Pre-test* dan *Post-test*

Kelas Eksperimen		
Statistik	Pre-test	Post-test
N	30	30
Nilai Minimum	26	65
Nilai Maksimum	86	100
Mean	52.87	84.47
Modus	60	80
Sd	12.797	9.073

Sumber: Data *Pretest* dan *postes*

Kelas Eksperimen Berdasarkan tabel di atas menunjukkan perbandingan antara *post-test* dan *pre-test*, dengan N=jumlah siswa keduanya sebanyak 30 orang, nilai tertinggi *pre-test* 86 dan nilai

terendah 26, dengan rata-rata 52.87, modus 60 dan (Sd) sebesar 12.797, sedangkan nilai tertinggi *post-test* 100 dan nilai terendah 65, dengan rata-rata 84.47, modus 80, dan (Sd) sebesar 9.073. hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistic inferensial digunakan untuk menguji hipoteis yang telah dipaparkan pada bab III. Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Statistic For Social Science* (SPSS) versi 2.6. Sebelum analisis statistic inferensial dilakukan uji normalitas, uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji-t.

Tabel 4.8 Ringkasan Uji Normalitas

Test of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
hasil pretest	.155	30	.063	.959	30	.298	
Posttest	.133	30	.186	.956	30	.243	
St							
a. Lilliefors Significance Correction							

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII a berdistribusi normal atau tidak. Kenormalan data pada uji normalitas adalah jika

$\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil dari perhitungan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel diatas,. Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena ketentuan terhadap Kolmogorov-Smirnov Test adalah $\text{sig} > 0,05$ yang diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok *pre-test* dan *post-test*. Adapun pengambilan keputusan yaitu jika probabilitas $> 0,05$ maka varian dikatakan homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas dengan Teknik Test Homogenitas of Variance

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasi	Based on Mean	1.442	1	58	.235
	Based on Median	1.498	1	58	.226
	Based on Median and with adjusted df	1.498	1	50.842	.227
	Based on trimmed mean	1.587	1	58	.213

c. Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aurora 3D Presentation terhadap hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Perhitungan menggunakan uji t dengan kriteria pengujian yaitu penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan nilai $p < 0,05$.

Tabel 4.9 Ringkasan Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test								
		Paired Differences			T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
			n	Mean	Lower	Upper		
Pair 1	Pre-Test Eksp	-	-	-	-	-		
	Post-Test	32.000	12.170	2.404	36.918	-27.082 -13.308	29	.000

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada sampel dengan dua data yaitu data *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Berikut tabel untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.10 Ringkasan Uji Paired Sample Statistic

Paired Samples Statistics						
Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	T	Table t
1					hitung	
Pretest	52.83	30	13.110	2.394	-13.308	1.70113
Pos-test	84.83	30	9.143	1.669		

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 52.87 dan rata-rata *post-test* sebesar 84.83 sehingga mengalami peningkatan sebesar 4.04. Didapatkan juga $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan mempunyai nilai $p < 0,05$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yang berbeda.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

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 statistic 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.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. 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.

B. Saran

Berdasarkan simpulan pada penelitian ini maka peneliti menyarankan:

1. Guru dapat menggunakan *media Aurora 3D Presentation* dalam proses pembelajaran dan dapat menjadikan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam
2. Setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing oleh karena itu diharapkan bagi guru mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. 2005. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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
- Hugiono. Poerwantana. 2000. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- 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.
- Riyanto, dkk .2019. *Penerapan media Aurora 3D untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa biologi IKIP Budi Utomo Malang* . (Online) (<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/> di akses 3 september 2020)
- Rustaman, N. 2011. *Materi Dan Pembelajaran IPA*. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Samawi. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner*.

- Sari, 2012, *Pengaruh Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas x Apk Pada pelajaran Kearsipan di Smk Negeri Mojoagung*
- Syafriani, Susilawati, dkk. *Penerapan Media Pembelajaran Hidrokarbon Berbasis Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di Kelas XI Mipa Sma 1 kampar*
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, Sianturi. 2019. *Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Tematik di Sekolah Dasar*, (Online), Vol.6, No.2. (<https://www.ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/>, diakses 29 januari 2020).
- Suryani, Setiawan, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triwiyanto, 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudiratna. 2018. *Media Pembelajaran Perangkat Komputer Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Untuk Peserta Didik Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Godean*. (skripsi). Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.



L

A



N

SOAL TES POSTTEST

Soal Tes Materi Kualifikasi Makhluk Hidup

* Wajib

Nama Siswa Kelas VII A :

- ☒ Addi Ananda Putra Ramadhan
☐ Akbar Saputra
☐ Andika
☐ Asder

✓ 1. Tujuan dari klasifikasi makhluk hidup adalah ... *

- ☒ A. mempermudah pengenalan makhluk hidup
☐ B. memilih makhluk hidup yang dapat dimakan
☐ C. menentukan asal-usul makhluk hidup
☐ D. memberikan nama pada setiap makhluk hidup

Tambahkan masukan instruksi!

✓ 2. Ilmu yang mempelajari klasifikasi makhluk hidup disebut ... *

- ☐ A. Botani
☐ B. Zoologi
☒ C. Taksonomi
☐ D. Genetika

Tambahkan masukan instruksi!

✓ 3. Penitisan kata nama yang dia dapat dalam Kode Internasional yang disebut dengan ... *

- ☒ A. Binomial nomenklatur
☐ B. penggolongan
☐ C. epistatafentikasi



UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



✓ 10. Salah satu ciri khas yang membedakan ganggang dengan jamur adalah ?

- ☐ A. ganggang tidak berklorofil
- ☒ B. jamur tidak berklorofil
- ☐ C. jamur berklorofil
- ☐ D. ganggang bersel satu



Tambahkan masukan individual

✗ 11. Salah satu ciri khas yang membedakan ganggang dengan jamur adalah ?

- ☒ A. ganggang tidak berklorofil
- ☐ B. jamur tidak berklorofil
- ☐ C. jamur berklorofil
- ☐ D. ganggang bersel satu



SOAL TES PRETEST

Alama : ADEAN SARIPPA
Kelas : VII B

1. c. komputer asal kata serbup daly
2. a. Beker
3. d. Klasifikasi
4. a. Cattle - kelas - famili - genus - species
5. b. samudra serbup
6. d. genus
7. a. karniboraga
8. a. genus
9. a. salata. Beryard
10. b. samudra Ritt. Luchwick
11. d. asal. Luch. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
12. a. probalium
13. d. Fertil
14. d. samudra
15. d. Hapch
16. c. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
17. d. samudra
18. a. Beryard
19. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
20. d. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard

1. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
2. c. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
3. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
4. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
5. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
6. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
7. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
8. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
9. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
10. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
11. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
12. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
13. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
14. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
15. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
16. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
17. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
18. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
19. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard
20. a. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard. Beryard

INSTRUMEN AKATIVITAS SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Bontomarannu

Kelas/Semester : VII/I

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan alam

Pertemuan : Satu dan dua

Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian

Amatilah hal-hal yang menyangkut aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar observasi/pengamatan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir pembelajaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai, menyangkut aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

		Aspek yang diamati							
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	AIDIL ANANDA PUTRA RAMADHAN								
2.	AKBAR SAPUTRA								
3.	ANDIKA								
4.	ASDAR								
5.	DEDE								
6.	DEVA KARNIA								
7.	DEVI KARNIA								
8.	FADIL HABIBI								
9.	FHATIR ALMUHAJIR								
10.	FIRZGI WALFAUZAN ISMAIL								
11.	JIHAN PAHIRA								

12.	JOHANDI DEVANDRA								
13.	M.SYahrul SAPUTRA								
14.	MARIA BAREK LOHLING								
15.	MUH FADIL NUR ADNAN								
16.	MUH RAYHAN PRADINATA								
17.	MUH CHAIDIR								
18.	MUH FADHIL M								
19.	MUHAMMAD JULIAN KHARIANY								
20.	NAUFAL JASIR NUR								
21.	NUR SAVIRA INDAH SARI								
22.	NUR SUCI AMELIA								
23.	NUR SUCI RAHMADANY								
24.	PUTRI ANDIRA								
25.	RASTI ANANDA								
26.	RINDI AINI								
27.	SEPTYA SUCI RAMADHANI								
28.	TRIANGGA SAPUTRA								
29.	UTHI KUSUMAWATI								
30.	WINDA								

Keterangan aspek yang diamati:

1. Siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai.
3. Siswa yang keluar masuk forum online
4. Siswa yang memperhatikan materi.
5. Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari.
6. Siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
7. Siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri.
8. Siswa yang mengerjakan tugas.

ANALISIS AKTIVITAS SISWA

Pertemuan 1		Aspek yang diamati							
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	AIDIL ANANDA PUTRA RAMADHAN	√	√	√			√		√
2.	AKBAR SAPUTRA	√	√		√	√		√	√
3.	ANDIKA	√	√		√				√
4.	ASDAR	√	√	√					√
5.	DEDE	√	√		√				√
6.	DEVA KARNIA	√	√	√					√
7.	DEVI KARNIA	√	√	√					√
8.	FADIL HABIBI	√	√		√	√		√	√
9.	FHATIR ALMUHAJIR	√	√		√	√		√	√
10.	FIRZGI WALFAUZAN ISMAIL	√	√		√				√
11.	JIHAN PAHIRA	√	√		√				√
12.	JOHANDI DEVANDRA	√	√						√
13.	M.SYahrul SAPUTRA	√	√					√	√
14.	MARIA BAREK LOHLING	√	√		√				√
15.	MUH FADIL NUR ADNAN	√	√		√			√	√
16.	MUH RAYHAN PRADINATA	√	√		√			√	√
17.	MUH CHAIDIR	√	√		√				√
18.	MUH FADHIL M	√	√		√				√
19.	MUHAMMAD JULIAN KHARIANY	√	√		√				√
20.	NAUFAL JASIR NUR	√	√						√
21.	NUR SAVIRA INDAH SARI	√	√						√
22.	NUR SUCI AMELIA	√	√	√			√		√
23.	NUR SUCI RAHMADANY	√	√			√		√	√
24.	PUTRI ANDIRA	√	√		√	√		√	√
25.	RASTI ANANDA	√	√						√
26.	RINDI AINI	√	√						√
27.	SEPTYA SUCI RAMADHANI	√	√	√					√
28.	TRIANGGA SAPUTRA	√	√	√			√		√
29.	UTHI KUSUMAWATI	√	√						√
30.	WINDA	√	√						√

ANALISIS AKTIVITAS SISWA

Pertemuan 2		Aspek yang diamati							
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	AIDIL ANANDA PUTRA RAMADHAN	√	√		√				√
2.	AKBAR SAPUTRA	√	√		√	√		√	√
3.	ANDIKA	√	√		√	√		√	√
4.	ASDAR	√	√	√	√		√		√
5.	DEDE	√	√		√	√		√	√
6.	DEVA KARNIA	√	√		√		√		√
7.	DEVI KARNIA	√	√		√		√		√
8.	FADIL HABIBI	√	√		√	√			√
9.	FHATIR ALMUHAJIR	√	√		√			√	√
10.	FIRZGI WAEFAUZAN ISMAIL	√	√		√				√
11.	JIHAN PAHIRA	√	√		√		√		√
12.	JOHANDI DEVANDRA	√	√		√	√		√	√
13.	M.SYAHRI SAPUTRA	√	√		√	√		√	√
14.	MARIA BAREK LOHLING	√	√		√	√			√
15.	MUH FADIL NUR ADNAN	√	√		√	√		√	√
16.	MUH RAYHAN PRADINATA	√	√		√	√			√
17.	MUH CHAIDIR	√	√	√	√		√		√
18.	MUH FADHIL M	√	√		√			√	√
19.	MUHAMMAD JULIAN KHARIANY	√	√		√		√	√	√
20.	NAUFAL JASIR NUR	√	√		√		√		√
21.	NUR SAVIRA INDAH SARI	√	√		√		√		√
22.	NUR SUCI AMELIA	√	√		√	√		√	√
23.	NUR SUCI RAHMADANY	√	√		√	√		√	√
24.	PUTRI ANDIRA	√	√		√	√			√
25.	RASTI ANANDA	√	√		√	√		√	√
26.	RINDI AINI	√	√		√	√			√
27.	SEPTYA SUCI	√	√		√	√		√	√

	RAMADHANI								
28.	TRIANGGA SAPUTRA	√	√	√	√		√		√
29.	UTHI KUSUMAWATI	√	√		√	√		√	√
30.	WINDA	√	√		√	√		√	√



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING (DALAM JARINGAN)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Bontomarannu
Mata Pelajaran	: IPA
Kelas/ Semester	: VII/ 1
Materi pokok	: Klasifikasi Makhluk Hidup
Alokasi waktu	: 2 x 40 menit

1. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengenal Klasifikasi makhluk hidup

2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan salam, ucapan syukur dan mengawali pembelajaran dengan kalimat motivasi dan memberikan beberapa contoh Klasifikasi makhluk hidup (lewat aplikasi zoom)

B. Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi Klasifikasi makhluk hidup (melalui video singkat yang sudah dibuat sebelum pembelajaran, berisi : salam, memberikan semangat dan tayangan gambar kelompok makhluk hidup sejenis yang dipahami siswa)
2. Siswa memperhatikan tayangan video bagaimana cara mengenal Klasifikasi makhluk hidup ((lewat WA Grup kelas)
3. Guru melakukan tanya jawab secara kelompok tentang persiapan alat-bahan yang disiapkan praktek pengenalan pengelompokan makhluk hidup (via WA Konferen kelompok)
4. Guru membimbing siswa untuk mencoba praktek pengelompokan makhluk hidup dari gambar yang disediakan guru (lewat WA Grup kelas)
5. Guru menerima pertanyaan siswa bila siswa belum jelas (lewat WA Grup kelas secara konferensi bergiliran sesuai kelompok)
6. Guru menjawab pertanyaan siswa (lewat WA Grup kelas)
7. Guru memantau siswa belajar di rumah dengan mengecek siswa yang online
8. Guru membuat pertanyaan yang dikirim lewat WA yaitu: Soal :
 1. Lakukanlah pengelompokan makhluk hidup yang ada di LKS

di rumah saja ?

2. Bagaimana cara pengenalan mengelompokkan makhluk hidup yang baik ?
9. Siswa mengerjakan tugas di rumah (di tulis di buku kemudian difoto)
10. Siswa mengirim jawaban melalui WA japri sesuai waktu penyelesaian tugas

C. Kegiatan Penutup

1. Guru memberi reward kepada siswa yang sudah mengirim tugas (lewat WA)
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi sajian
3. Guru menutup pembelajaran
4. Guru mengirim hasil pantauan pembelajaran DARING (lewat WA)
3. Alat dan bahan : Laptop, Hp android, buku referensi siswa, buku tulis siswa, alat peraga contoh kelompok makhluk hidup
4. Metode : DARING (Dalam Jaringan via WA karena sudah familiar dengan anak-anak)
5. Penilaian/ Assesment : 1. Sikap (disiplin, cermat dan teliti mengerjakan tugas di rumah)
2. Pengetahuan (jawaban soal yang dikirim siswa)

Gowa, 13 Juli 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Nurdin Pakalang, S.pd, M.Si

St. Hadijah, S.Pd, M.Pd



LAMPIRAN MEDIA AURORA 3D PRESENTATION







DATA INFERENSIAL

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	52.83	30	13.110	2.394
	post test	84.83	30	9.143	1.669

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre test & post test	30	.342	.064

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
						Lower	Upper		
Pai	pre test -	-32.000	13.170	2.404	-36.918	-27.082	-13.308	29	.000
r 1	post test								

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.442	1	58	.235
	Based on Median	1.498	1	58	.226
	Based on Median and with adjusted df	1.498	1	50.842	.227
	Based on trimmed mean	1.587	1	58	.213

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	14978.400	1	14978.400	121.726	.000
Within Groups	7136.933	58	123.051		
Total	22115.333	59			

DOKUMENTASI







KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Bayu Mahendra
NIM : 105311107216
Pembimbing I : Dr. Abdul Hakim, M. Si
Pembimbing II : Drs. H. Hamzah HS. MM
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation terhadap hasil belajar siswa ilmu pengetahuan alam kelas VII Smp Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa

Lokasi Penelitian : Smp Negeri 1 Bontomarannu

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD
1	Pengantaran surat penelitian	18/11/2020	
2	Konsultasi kepada guru	18/11/2020	
3	Pengenalan media	20/11/2020	
4	Penggunaan media	21/11/2020	
5	Pengambilan surat felekan penelitian	22/02/2021	
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Makassar, November 2020

Mengetahui Kepala Sekolah



MURDIN PALALANG S.Pd, M.Si

NIP.19670312 198903 1 016



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 BONTOMARANNU**

Jalan Mallino Km 20, Pakatto Caddi, Telp.(0411) 8212526 Kode Pos 92171

SURAT KETERANGAN

No. 020 /DISDIK.GW/SMPN.1.BTM/ KP/ II/ 2021

Berdasarkan surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel No. 7769/S.01/PTSP/2020 tanggal 26 Oktober 2020 dan REKOMENDASI PENELITIAN dari BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK Kab. Gowa No. 503/744/DPMPSTP/11/2020 tanggal 02 November 2020 tentang Izin PENELITIAN maka kepada yang tersebut Namanya dibawah ini :

Nama : Hayu Mahendra
NIM : 105311107216
Program studi : Teknikologi Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar yang bersangkutan telah mengadakan *Penelitian* di SMPN 1 Bontomaranu Kab Gowa mulai dari tanggal 26 Oktober sd 26 November 2020 dengan judul skripsi PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AURORA 3D PRESENTATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS VII SMP NEGERI 1 BONTOMARANNU KABUPATEN GOWA.

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakatto Caddi, 22 Januari 2021

Kepala Sekolah

Nordin Palalang, S.Pd., M.Si
NIP.19670312 198903 1 016

Bayu mahendra 105311107216

by Tahap Skripsi .



mission date: 22-Jan-2021 02:21PM (UTC+0700)

mission ID: 1492039810

name: SKRIPSI_PRINT_PERTAMA_1.docx (110.4K)

d count: 6804

racter count: 43593

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

jurnalmahasiswa.unesa.ac.id

Internet Source

5%

www.scribd.com

Internet Source

4%

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

abihabibigurufisikasmanor.blogspot.com

Internet Source

2%

lenterakecil.com

Internet Source

2%

goodjasadesaingrafis.blogspot.co.id

Internet Source

2%

eprints.unm.ac.id

Internet Source

2%

eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%



RIWAYAT HIDUP



Bayu Mahendra, Lahir di sungguminasa kabupaten gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Pada tanggal 04 Januari 1998. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri Eko Yulianto dan Murtini Yang beralamat di Kompleks PKG Kabupaten Gowa

Penulis pertama kali masuk Pendidikan Taman kanak-kanak (TK) pada tahun 2002 dan tamat tahun 2003, Penulis melanjutkan Pendidikan di SD Inpres Sandikka pada tahun 2003 dan tamat tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Hasanuddin 2009 Dan tamat pada tahun 2012, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Somba Opu pada tahun 2013 Dan tamat pada tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan SI pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2021 dengan menyelesaikan studi dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas VII Smp Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa