

PENGGUNAAN APLIKASI AURORA 3D PRESENTATION TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) SISWA PPTQ JAMI'UL QURRA' BAJENG BARAT

St. Nurhalisa¹⁾, Muhammad Nawir²⁾, Nurindah³⁾

^{1), 2), 3)} Universitas Muhammadiyah Makassa, Makassar, Indonesia

e-mail¹⁾: stnurhalisa075@gmail.com

Abstract. *The Effect of Using Aurora 3D Presentation Learning Media on Science Learning Outcomes of Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Students, Gowa Regency. Thesis for the Educational Technology Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Advisor I Muhammad Nawir and Advisor II Nurindah. This study aims to determine the Effect of Using Aurora 3D Presentation Learning Media on Science Learning Outcomes of Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Gowa Regency Students. The sample in this study was class VIII students of Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat for the 2021/2022 academic year, a total of 16 students. From the results of these data it can be concluded that through the Aurora 3D Presentation learning media in science learning class VIII students of Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat and gave a positive response to the learning media. Based on the results of research and data analysis regarding the comparison of statistical values and comparison of learning outcomes categories, it has been proven that there is a positive effect of using Aurora 3D Presentation media on student learning outcomes in class VIII Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat, which can be seen from student learning outcomes through descriptive statistical analysis before using the Aurora 3D Presentation media, the average student score is still in the low interval category and after using the Aurora 3D Presentation media, the average student score is in the high interval category. It is known that the average value of the Pretest results is 28.43 and the average value of the Posttest results is 72.5 where the Posttest value is greater than the Pretest value. Furthermore, based on the results of inferential statistical analysis using the t test formula, it is known that the tcount obtained is 15.69 with a frequency $df = 16-1 = 15$, at a significant level of 0.05 or 5%, the ttable is 1.753. So $tcount > ttable$ or H_0 is rejected, H_1 is accepted.*

Keywords: *Media Aurora 3D Presentation, Learning Outcomes, Junior high school students*

Abstrak. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi 3D Aurora Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Skripsi untuk Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Nawir dan Pembimbing II Nurindah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi 3D Aurora Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 16 siswa. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada pembelajaran IPA siswa kelas VIII Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar terbukti adanya pengaruh positif penggunaan media Aurora 3D Presentation terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media Aurora 3D Presentation rata-rata nilai siswa masih dalam kategori interval rendah dan setelah menggunakan media Aurora 3D Presentation rata-rata nilai siswa berada di kategori interval tinggi. Diketahui nilai rata-rata hasil Pretest adalah 28,43 dan nilai rata-rata hasil Posttest adalah 72,5 dimana nilai Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t diketahui thitung yang diperoleh sebesar 15,69 dengan frekuensi $df = 16-1 = 15$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh ttable sebesar 1,753. Jadi $thitung > ttable$ atau H_0 ditolak, H_1 diterima.

Kata Kunci : Media Presentasi Aurora 3D, Hasil Belajar, Siswa SMP

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Tidak hanya dunia pendidikan pun yang semakin berkembang, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga sangat pesat dan berpengaruh

terhadap perkembangan dalam bidang lain, termasuk bidang pendidikan. Guru yang berperan penting dalam bidang pendidikan perlu memiliki media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan IPTEK. Dalam menciptakan suasana belajar dalam kelas, guru memerlukan media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa untuk dapat aktif dan kreatif dalam pemecahan masalah disekolah.

Para guru dituntut agar mampu menggunakan 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

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

Media *Aurora 3D Presentatiton* 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 bahwa “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 jauh lebih hidup.

Mata pelajaran IPA 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. Komari (2015:76) mengatakan bahwa “Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar”. Disamping itu, minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan atau usaha-usahanya. Cara membangkitkan minat belajar anak diperlukan beberapa syarat yaitu belajar harus menarik perhatian, sebagai contohnya mengajar dengan cara yang menarik, mengadakan selingan, menjelaskan dari yang mudah kesukar atau dari yang konkret ke abstrak, penggunaan alat peraga. Obyek atau keadaan yang kekuatannya menarik dan menimbulkan minat belajar misalnya menyelenggarakan percobaan, dan menyelenggarakan berbagai macam bentuk keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 Januari 2022 di PPTQ Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Peneliti melihat bahwa guru mengajar IPA umumnya masih menerapkan metode lama dan tanpa menggunakan media pembelajaran dimana guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan gurru hanya menyuruh peserta didik mencatat saja yang menyebabkan ketelibatatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga nilai siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Menanggapi hal tersebut media pembelajaran interakrtif *Aurora 3D Presentation* dapat djadikan pilihan guru sebagai media interaktif di sekolah Pptq Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa. Maka

peneliti tertarik meneliti “Pengaruh penggunaan aplikasi *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar IPA siswa Pptq Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa”.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dan pendekatan *eksperimen* karena ada berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experiment* dengan model penelitian *one group pretest posttest*. Sugiyono, (2019: 98) mengemukakan bahwa “hasil eksperimen yang merupakan variabel independen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random”.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di pondok pesantren Tahfizh Al-Quran Jami’ul Qurra’. Terletak di Jl. Poros Manjalling – Galesong Mattoangin Desa Mandalle Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa Sulawesi Selatan. Pondok pesantren Jami’ul Qurra’ merupakan pondok pesantren yang pertama di Bajeng Barat yang setingkat dengan SMP yang belum terakreditasi dan sementara pengajuan izin operasional. Pondok ini didirikan tahun 2020 dimana peletakan batu pertamanya dihadiri dan sambutan oleh Bapak Dr. Adnan Purichta Ichsani Yasin Limpo, S.H., M.H. selaku (Bupati Gowa) dan kepala kantor kementerian agama Kab Gowa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 80) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Pptq Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Tabel 1. Keadaan Populasi

No.	Kelas	Laki-laki	Jumlah
1	VII	15	15
2	VIII	16	16
Jumlah			31

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang mewakili populasi tersebut. Sugiyono (2013: 81) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan cara *stratified random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan menetapkan pengelompokan populasi dalam kelompok-kelompok tingkatan tertentu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.

Tabel 2. Data Sampel Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Jumlah
1.	VIII	16	16

Desain Penelitian

Model penelitian yang akan digunakan peneliti ini merupakan *One Group Pretest Posttest Design*, dengan memberikan *Pretest* terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan sehingga hasil dari perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain *One Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

X = perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif *Aurora 3D* dalam proses pembelajaran

O₁ = Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* (Variabel X) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA siswa Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebagai (variabel Y).

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat disebut sebagai variabel bebas dan diberi symbol (X). Sedangkan hasil belajar siswa Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Kabupaten Gowa sebagai variabel terikat dan diberi symbol (Y).

Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel merupakan pengetahuan variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup objek penelitian yang akan diteliti. Definisi operasional perlu dilakukan dalam suatu penelitian, karena akan menunjukkan alat pengambilan data yang cocok untuk digunakan. Agar tidak terjadi kekeliruan dalam pengambilan perbedaan penafsiran tentang materi penelitian ini, maka perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang definisi operasional pada setiap variabel yang akan diteliti. Yaitu sebagai berikut:

Aurora 3D Presentation

Aurora 3D Presentation merupakan media yang digunakan untuk presentasi yang berbentuk atau presentasi yang digunakan untuk presentasi yang berbentuk atau dengan tampilan tiga dimensi. *Aurora 3D Presentation* media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang lebar, dan tinggi. Sebuah *Software* untuk membuat slide presentasi 3d, animasi yang disajikan lebih menonjolkan pada gambar, tulisan, tampilan, grafis dan lain-lain dengan efek tiga dimensi, model, video dan data.

Hasil Belajar Siswa

Supratiknya (2012:5) bahwa “secara umum, hasil belajar siswa adalah pola perubahan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan serta peningkatan, hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu”. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada seseorang akibat dari proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian atau langkah-langkah penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Prosedur ini terbagi menjadi dalam beberapa tahapan yaitu:

- Tahapan persiapan yaitu melakukan observasi
- Tahapan pelaksanaan

- Tahapan akhir

Instrument Penelitian

Instrument penelitian data merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data. Bagian ini sangat penting digunakan agar kegiatan pengumpulan data menjadi lebih mudah dan sistematis. Adapun instrumen penelitian ini adalah:

Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA. Soal tes tersebut bertujuan sebagai alat ukur keterampilan hingga kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu atau kelompok yang menjadi subjek penelitian.

Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumen ini dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental dari seseorang.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

- Mengamati kegiatan dan situasi pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*
- Mengamati kendala serta hal-hal yang mempermudah belajar peserta didik.

Tes

Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*. Lembar tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diambil dari materi yang telah diajarkan kepada siswa melalui media *Aurora 3D Presentation* yang terkandung dalam buku paket IPA pegangan siswa Pptq Jami'ul Qurra' Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan dari dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian meliputi, gambaran umum sekolah, struktur organisasi dan personalia, foto-foto dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi dan wawancara.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posstest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *one group pretest posstest design* adalah sebagai berikut.

Analisis data statistik deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data. Teknik analisis data ini akan melakukan analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor hasil tes pretest dan posttest serta aktivitas belajar siswa. Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Gambar 2. Hasil belajar (arikunto, 2006)

Keterangan :

P = Angka persentase

F = jumlah skor perolehan

N = jumlah skor maksimal

100% = bilangan tetap

Analisi Data Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan aplikasi *Aurora 3D Presentation*.

Tabel 3. Kategori Aktivitas Siswa

No	Interval	Kategori
1	75 – 100	Baik
2	50 – 74	Cukup
3	25 – 49	Kurang
4	0 – 24	Tidak baik

Analisis data hasil belajar siswa

Analisis data ini digunakan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran menurut Aqib dan zaenal (2009;41) dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4. Kategori hasil belajar siswa

Interval	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah
55-64	Sedang
64-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan : [1]

Md : mean dari perbedaan *Pretest dan Posstest*

X1 : hasil belajar sebelum perlakuan (*Pretest*)

X2 : hasil belajar setelah perlakuan (*Posstest*)

d : deviasi masing-masing subjek

\sum : jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

- Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus
- Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus
- Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak berarti penggunaan model pembelajaran *Aurora 3D Presentation* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Pptq Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

Membuat kesimpulan apakah model pembelajaran *Arora 3D Presentation* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Pptq Jami’ul Qurra’ Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di pondok pesantren Tahfizh Al-Quran Jami’ul Qurra’. Terletak di Jl. Poros Manjalling – Galesong Mattoangin Desa Mandalle Kec. Bajeng Barat Kab. Gowa Sulawesi Selatan. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas VIII di mana kegiatannya menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Aurora 3D Presentation*, maka setiap siswa kelas VIII akan diberikan tes pembelajaran.

Analisis Deskriptif Penelitian

Aktifitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dari 16 Orang. Maka data ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 5. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi				Persen (%)		
		I	II	III	Rata-rata	I	II	III
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Aktif dalam pembelajaran dengan media Aurora 3D Presentation	16	16	15	37	100	100	93,75
2	Memperhatikan penjelasan guru dengan media Aurora 3D Presentation	16	16	15	37	100	100	93,75
3	Mengikuti dan melaksanakan aturan dalam proses pembelajaran dengan media Aurora 3D Presentation	15	15	15	35	93,75	93,75	93,35
4	Dapat bekerjasama dengan baik	15	15	15	35	93,75	93,75	93,75
5	Tidak mengejek teman lain yang tidak bisa menjawab pertanyaan	16	16	15	37	100	100	93,75
6	Antusias pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan media Aurora 3D Presentation	15	15	15	35	93,75	93,35	93,75
7	Bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dengan media Aurora 3D Presentation	16	15	15	37	100	93,35	93,75
8	Mampu menyelesaikan soal-soal latihan	16	16	15	37	100	100	93,35
9	Mampu membuat kesimpulan hasil diskusi	16	16	15	37	100	100	93,35

10	Berani mengemukakan pendapat	5	7	8	14,66	31,25	43,75	50
Jumlah persentase aspek siswa						912,5	917,9	880,1
Persentase aktivitas siswa						91,25	91,79	89,01
Kategori						Baik	Baik	Baik

Sumber : Data Primer 2022

Hasil analisis data aktivitas siswa dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 91,25%, pertemuan kedua 91,79% dan pada pertemuan ketiga yaitu 89,01%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi kedua tes (*Pretest dan posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 16 orang siswa kelas VIII di PPTQ Jami'ul Qurra' dapat diketahui gambarannya sebagai berikut

Pengolahan Pretest

Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai Pretest siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada materi system gerak pada manusia mata pelajaran IPA pada 16 siswa, terdapat 68,75% pada kategori sangat rendah, 31,25% pada kategori rendah, dan pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi 0%. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	11	68,75%
2	35-54	Rendah	5	31,25%
3	55-64	Sedang	0	0%
4	65-84	Tinggi	0	0%
5	85-100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			16	100

Sumber; Data primer 2022

Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 7. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Pretest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai Tertinggi	45
2	Nilai Terendah	10
3	Nilai Rata-rata	28,43
4	Standar Deviasi	9.612
5	Sampel	16

Sumber: Data Primer 2022

Pengolahan Posttest

Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran IPA materi system gerak pada manusia yaitu 0% pada kategori sangat rendah dan rendah, pada kategori sedang 12,5%, pada kategori tinggi 81,25%, dan pada kategori sangat tinggi 6,25%.

Tabel 8. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-34	Sangat Rendah	0	0%
2	35-54	Rendah	0	0%
3	55-64	Sedang	2	12,5%
4	65-84	Tinggi	13	81,25%
5	85-100	Sangat Tinggi	1	6,25%
Jumlah			16	100

Sumber: Data primer 2022

Nilai Statistik Hasil Belajar

Tabel 9. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar IPA (*Posttest*)

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	60
3	Nilai Rata-rata	72,5
4	Standar Deviasi	7.527
5	Sampel	16

Sumber: Data primer 2022

Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara Pretest dan Posttest

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi Hasil Belajar IPA *Pretest* dan *Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel	16	16
Nilai Tertinggi	45	85
Nilai Terendah	10	60
Nilai Rata-rata	28,43	72,5
Standar Deviasi	9.612	7.527

Dari tabel 10 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* yaitu 28,43 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* yaitu 72,5. Dengan demikian, dapat dilihat hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation*.

Analisis Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - K = 16 - 1 = 15$ maka diperoleh data $t_{tabel} = 1,753$, Setelah diperoleh $t_{hitung} 15,69 > 1,753$. Berdasarkan t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dalam hasil belajar IPA siswa kelas VIII PPTQ Jami'ul Qurra Bajeng Barat.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat ditinjau dari aspek hasil belajar, maka dilakukan uji-t pada data yang telah diperoleh.

Tabel 11. Hasil Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2-X1	d ²
1	20	60	40	1.600
2	25	75	50	2.500
3	15	80	65	4.225
4	20	80	60	3.600
5	35	65	30	900
6	30	70	40	1.600
7	30	70	40	1.600
8	45	85	40	1.600
9	35	75	40	1.600
10	30	65	35	1.225
11	30	80	50	2.500
12	40	80	40	1.600
13	20	60	40	1.600
14	10	70	60	3.600
15	30	70	40	1.600
16	40	75	35	1.225
Jumlah	455	1.160	705	32.575

Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{705}{16} \\
 &= 44,06 \qquad [2]
 \end{aligned}$$

Keterangan Md : mean dari perbedaan pretest dan posttest

Mencari nilai $\sum x^2 d$ dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 32.575 - \frac{(705)^2}{16} \\
 &= 32.575 - \frac{492.804}{16} \\
 &= 362.575 - 30.800,25 \\
 &= 1.774,75 \qquad [3]
 \end{aligned}$$

Menentukan nilai t hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{44,06}{\frac{\sqrt{1.774,75}}{16-1}}$$

$$t = \frac{44,06}{42,12}$$

$$t = \frac{15}{2,808}$$

$$t = 15,69 \quad [4]$$

Menentukan nilai t tabel

Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $df = N - k = 16 - 1 = 15$ maka diperoleh data t tabel = 1,753 Setelah diperoleh t hitung $15,69 > 1,753$. Berdasarkan hasil dari t hitung dan tabel dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dalam hasil belajar IPA siswa PPTQ Jami'ul Qurra Bajeng Barat.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* terhadap hasil belajar IPA siswa PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat dengan mengambil populasi seluruh siswa PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat yang berjumlah 31 orang. Pemberian tes sebelum perlakuan (*pretest*) diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*, kemudian siswa diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation*. Kemudian peneliti memberikan tes setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil rekapitulasi hasil belajar IPA siswa kelas VIII PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation*, hasil belajar pada *pretest* nilai mean (rata-rata) yaitu 28,43. Sedangkan pada *posttest* nilai mean (rata-rata) yaitu 72,5. Nilai median pada *pretest* yaitu 30 dan nilai *posttest* yaitu 72,5. Nilai minimum pada *pretest* yaitu 10 dan nilai maximum yaitu 45. Sedangkan pada *posttest* nilai minimum yaitu 60 dan nilai maximum yaitu 85. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa hasil nilai *posttest* lebih tinggi dari *pretest*. Hasil penelitian yang signifikan dapat dilihat dari analisis statistic deskriptif, untuk menguji hipotesis dari penelitian ini dapat diuraikan dengan hasil analisis data inferensial dengan menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 15,69. Dengan frekuensi (*df*) sebesar $16 - 1 = 15$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} sebesar 1,753. Oleh karena t_{Hitung} pada taraf signifikans 0,05, maka H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat pada sistm gerak pada manusia.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat, setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada materi system gerak pada manusia memperoleh hasil yang lebih tinggi. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta dijadikan sumber belajar baik didalam lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

IV. PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa dalam materi system gerak pada manusia kelas VIII PPTQ Jami'ul Qurra' Bajeng Barat. Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah: dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru dan pihak sekolah agar dapat menggunakan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation* dalam pembelajaran dan menambah wawasan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Prsentation* memudahkan bagi siswa dan juga bisa dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Penggunaan media *Aurora 3D Prsentation* memudahkan belajar bagi siswa serta memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam belajar baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah..

REFERENSI

- [1] Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Caswanto, T. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Aurora 3D Presentation Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII di MTS Salafiyah Kota Cirebon*. Cirebon: 2013.
- [3] Dalle, M. L. (2015). Aurora 3D Presentation Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung Di Kelas IX SMPN 24 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika UIN*, 103-122.
- [4] Depdikbud. (2003). *Kurikulum Pendidikan Dasar Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP)*. Jakarta: Dikmenum.
- [5] Djumhana, N. (2013). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Repository Jurnal UIN Malang*, 31-39.
- [6] Faidah, F. P. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Subkompetensi Penataan Hairpiece Di SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 7-8.
- [7] Falahuddin, I. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkar*, 104-117.
- [8] Febrina Puspita Rani dan Dr. Mutimmatul Faidah, S. M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sub Kompetensi Penataan Hairpiece di SMKN 6 Surabaya. *e-journal*, 32-38.
- [9] Komari, N. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tngerang. *Bahasa dan Sastra*, 50-62.
- [10] KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2015). *Pengaruh*. Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan. Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Repository Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 27-34.
- [11] Miftah, M. (2013). fungsi dan peran media pembelajaran . *sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*, 95-104.
- [12] Muhammad Sholeh Muntasir, d. (2020). Pengembangan Aurora 3D Presentation Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Rumbia. *Repository Universitas Muhammadiyah Metro*, 50-58.
- [13] Rahardjo. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Bangkalan: PT Raja Grafindo Persada.
- [14] Rahmadani. (2018). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantu 3D Aurora Pada Materi Ajar Fungsi Menu dan Ikon Microsoft Excel Siswa Kelas VII SMPN 2 Batang. *Edu ElektriKa*, 6-7.
- [15] Rahmawati, T. H. (2013). *3D Aurora Presentation 2.012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTS Negeri Bobotsari*. Yogyakarta: Institutional Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- [16] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- [17] Supratiknya. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Non Tes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- [18] Susilawati, R. &. (2019). Penerapan Media Aurora 3D Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Biologi IKIP Budi Utomo Malang. *Pendidikan Biologi dan Terapan*, 52-56.
- [19] Terjemahannya, A.-Q. d. (2016). Bandung: Departemen Agama RI.
- [20] Tindaoun, R. L. (2016). *Pengaruh Komunikasi, Informasi, dan Edukasi Melalui Media Leafleat dan Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Rmaja Tentang Paparan Pornografi Di SMP Negeri 1 Sidamanik Kec. Sidamanik Kab. Simalungun Tahun 2016*. Medan : 2016.
- [21] Undang-undang Dasar. 2003 No. 20 Tentang Pendidikan Nasional
- [22] Widayanti, W. &. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A MTS Negeri Dono Mulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013 . *Fisika Indonesia*, 24-25.
- [23] Zulfiana, S. &. (2016). Jenis-jenis media dalam pembelajaran . *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 50-63.