

## **Penggunaan Media Pembelajaran *Aurora 3D Presentation* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah**

### **The Use of Learning Media *Aurora 3D Presentation* to Increase Student Interest and Learning Outcomes in History Subjects**

**Endang Wahyuni**

*SMK Negeri 3 Palu*

*Jl. Tanjung Santigi No. 19 Palu-Sulawesi Tengah, Indonesia*

---

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* pada siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TMP B yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu tahun pelajaran 2018/2019. Peningkatan minat belajar siswa pada siklus I dengan skor rata-rata 2,8 kategori sedang kemudian meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 3,4 kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 75,43 dengan persentase keruntasan 62,5%. Namun meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 84,3 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,78%.

**Kata Kunci** Media pembelajaran, *Aurora 3d presentation*, Minat belajar, Hasil belajar

---

**Abstract** This study aimed to determine the increase in student interest and learning outcomes through the use of *Aurora 3D Presentation* learning media in grade 10<sup>th</sup> of TMP B SMKN 3 Palu, 2018/2019 Academic Year. This research was a classroom action research. Each cycle consisted of planning, implementing the action, observing (observing) and reflecting. The subjects of this study were all students of class 10th TMP B, with the total of 36 students. Data collection techniques included observation and tests. The data were analysed used a qualitative descriptive analysis. The results showed that the use of *Aurora 3D Presentation* learning media can increase interest and learning outcomes of grade 10th TMP B SMKN 3 Palu in the 2018/2019 academic year. The increase in student interest in learning in the first cycle with an average score of 2.8 in the medium category then increased in the second cycle with an average score of 3.4 in the high category. The increase in student learning outcomes can also be seen from the average value and the percentage of classical completeness. In the first cycle, the students' average score was 75.43 with 62.5% completeness. However, it increased in cycle II with an average value of 84.3 with a percentage of classical completeness of 86.78%.

**Keywords** Learning media, *Aurora 3d presentation*, Learning interests, Learning outcomes

**Corresponding Author\***

E-mail: [yunisutarto66@gmail.com](mailto:yunisutarto66@gmail.com)

Received 11 January 2021; Revised 20 February 2021; Accepted 01 March 2021; available Online 18 March 2021

doi:

---

## **1. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjabarkan bahwa pendidikan bertujuan mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman

dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara. Karena pentingnya pendidikan menjadi salah satu komponen untuk mewujudkan cita-cita bangsa, maka pembelajaran sejarah menjadi salah satu jalan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tersebut (Alfian, 2011). Kurikulum merupakan salah satu komponen dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga pemerintah mencoba memperbaiki kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan kurikulum 2013. Dalam pengembangan kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Dalam kurikulum 2013 khususnya pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), mata pelajaran sejarah mendapat porsi waktu yang cukup besar. Ini menunjukkan perhatian pemerintah untuk mewujudkan cita-cita pendidikan melalui mata pelajaran sejarah. Namun kenyataan di lapangan masih banyak siswa menunjukkan ketidaktertarikan terhadap mata pelajaran sejarah. Sehingga disini peran guru sebagai fasilitator sesuai kurikulum 2013 harus dimaksimalkan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Guru merupakan titik central dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X TMP B menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah masih sangat rendah. Skor rata-rata minat belajar hanya mencapai 1,90 (sangat rendah). Aspek yang dilihat dalam minat belajar antara lain rasa suka, partisipasi, perhatian dan ketekunan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu berdasarkan data hasil ulangan harian mata pelajaran sejarah di kelas X TMP B menunjukkan sekitar 80% siswa memperoleh nilai dibawah KKM mata pelajaran sejarah. Artinya masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Ini merupakan permasalahan yang dihadapi oleh guru Sejarah di SMK Negeri 3 Palu. Dari hasil wawancara dengan teman sejawat yang mengajar mata pelajaran Sejarah di SMKN 3 Palu ditemukan beberapa factor penyebab permasalahan tersebut, salah satunya adalah guru menggunakan media pembelajaran yang biasa yaitu power point. Media pembelajaran *PowerPoint* kurang menarik karena hanya menampilkan materi saja sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikelas.

Media memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses belajar (Adila, 2017; Purwanto, 2020; Setiawan & Mahmud, 2020; Serevina, 2015). Selain itu, penggunaan alat peraga membuat siswa mampu mengembangkan daya pikir dan lebih mandiri (Fadilah & Lubis, 2017).

*Aurora 3D Presentation* merupakan sebuah software untuk membuat slide presentasi tiga dimensi (3D). Animasi yang disajikan *Aurora 3D Presentation* lebih menonjolkan pada gambar, tulisan, tampilan, grafis dan lain-lain dengan efek tiga dimensi. Kerja dari *Aurora 3D Presentation* dapat dikemas dalam bentuk file .exe. *Aurora 3D Presentation* adalah aplikasi yang hampir sama dengan *Microsoft powerpoint*, dimana

kedua-duanya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Masita, 2018). Bahkan *Aurora 3D Presentation* memiliki kelebihan dalam tampilan yaitu efek tiga dimensi serta menawarkan menu-menu yang dikemas secara menarik dengan adanya gabungan unsur grafis, animasi dan suara. Penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menimbulkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajarnya.

Minat belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pelajaran berlangsung, karena kegiatan yang mereka lakukan merupakan kunci dari minat mereka. Menurut Nasution (2000) bahwa “minat belajar terhadap pelajaran akan tampak pada ketekunan dalam belajar. Minat berperan penting bagi siswa karena minat belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Pengertian minat menurut Slameto (2003) minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Sehingga siswa yang memiliki minat belajar terhadap sesuatu akan terlihat dari tingkah lakunya.

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang cenderung menetap di ranah kogniti, afektif dan psikomotor (Jihad & Haris, 2012). Diharapkan setelah mengikuti pembelajaran dapat mencapai tujuan belajar yang disebut hasil belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pradana dan Dorintan (2015) menyimpulkan bawa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* pada siswa kelas X TGB 3 di SMK Negeri 2 Surabaya dan terdapat peningkatan kegiatan belajar siswa di kelas. Penelitian yang juga dijadikan acuan adalah Masita (2018), dengan penelitian yang menggunakan metode *Reseach and Deveploment* (R & D) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *aurora* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Aurora 3D* pada aspek validasi pembelajaran dinyatakan layak dengan perolehan rating sebesar 80%, aspek kepraktisan media pembelajaran yang ditinjau dari responden dinyatakan sangat praktis. Selain itu dari tes hasil belajar siswa dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas control dan kelas eksperimen.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu dengan menggunakan *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran Sejarah.

## 2. Metode Penelitian

Jenis peneltian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMKN 3 Palu dengan dua siklus. Subyek peneltian ini adalah siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu yang berjumlah 36 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi minat belajar dan tes. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Peneltian Tindakan Kelas (PTK) ini dalam dua siklus. Masing-masing siklus melalui tahapn perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan,

sebelum mengadakan penelitian disusun terlebih dahulu rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, menyiapkan instrument penelitian serta perangkat pembelajaran. Tahap Tindakan dan pengamatan atau observasi, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya untuk membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari penggunaan media pembelajaran Aurora 3D Presentation. Pada tahap refleksi diperlukan untuk mengkaji serangkaian kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Pengkajian kembali dapat digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan berdasarkan tindakan dan pengamatan yang dilakukan, yang kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus I yang akan dilaksanakan pada siklus II agar mencapai hasil yang optimal.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus I guru sudah menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation dengan baik walaupun masih ada beberapa kendala yang disebabkan karena media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* merupakan media yang baru pertama kali digunakan di kelas X TMP B SMKN 3 Palu. Pebaikan pada siklus I diterapkan pada siklus II, sehingga pembelajaran pada siklus II berjalan lancar dan sesuai perencanaan yang sudah dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun skor minat belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat terlihat pada tabel 1 dibawah ini :

**Tabel 1.** Rata-rata Minat Belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu

No	Indikator Minat Belajar Siswa	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
1	Rasa suka siswa terhadap pelajaran	3,7	Tinggi	3,8	Tinggi
2	Partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar	2,11	rendah	2,7	Sedang
3	Perhatian selama proses belajar mengajar	3,6	Tinggi	3,7	Tinggi
4	Ketekunan belajar siswa	2,00	Rendah	3,4	Tinggi
	Jumlah skor rata-rata	2,8	Sedang	3,4	Tinggi

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah skor rata-rata minat belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah skor rata-rata sebesar 2,8 dengan kriteria sedang kemudian meningkat pada siklus II sebesar 3,4 dengan kriteria tinggi. Masing-masing indikator dijabarkan sebagai berikut, indicator rasa suka siswa terhadap pelajaran baik pada siklus I dan siklus II sudah berada pada kriteria tinggi. Indikator partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar mengalami sedikit kenaikan yaitu dari kriteria rendah pada siklus I menjadi kriteria sedang pada siklus II. Indikator perhatian siswa selama proses belajar mengajar, pada siklus I pada kriteria tinggi dan siklus II juga pada kriteria tinggi. Indikator ketekunan belajar mengalami kenaikan dari kriteria rendah pada siklus I menjadi kriteria tinggi pada siklus II. Gambaran kenaikan minat belajar siswa dapat di tunjukan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar siswa

Gambar 1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan jumlah skor rata-rata minat belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu dari siklus I dan siklus II. Peningkatan terjadi karena indikator yang diamati berada pada kriteria tinggi artinya siswa menunjukkan rasa suka untuk memperhatikan guru dan adanya perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media Aurora 3D Presentation.

Terjadinya peningkatan minat belajar siswa menyebabkan terjadi pula peningkatan hasil belajar siswa. Setelah siklus I dan siklus II berakhir, siswa diberi tes untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation. Hasil Belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar siswa siklus I dan siklus II

Jumlah siswa	Nilai rata-rata		Peningkatan	Jumlah siswa Tuntas		Jumlah Tidak Tuntas		Ketuntasan Kalsikal		Peningkatan	Ket
	Sik. 1	Sik. II		Sik. I	Sik. II	Sik. I	Sik. II	Sik. I	Sik. II		
35	75,43	84,30	8,87	15	32	21	4	62,5%	86,78%	24,28%	Tuntas

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 75,43 kemudian meningkat pada siklus II sebesar 84,30. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 8,87 dari siklus I ke siklus II. Selain itu ketuntasan klasikal menunjuka adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 62,5% dan siklus II meningkat menjadi 86,78%. Untuk grafik peningkatan hasil belajar siswa X TMP B SMKN 3 Palu dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan hasil belajar siswa siklus ke siklus II

Berdasarkan Gambar 2 analisis hasil belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu diatas, dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 75,43 dengan persentase ketuntasan 62,5% dan kategori minat belajar siswa sedang. Pada siklus II meningkat dengan rata-rata nilai sebesar 84,3 dan persentase ketuntasan 86,78% dengan kategori minat belajar tinggi.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X TMP B SMKN 3 Palu tahun pelajaran 2018/2019. Dimana minat belajar siswa meningkat dari kategori sedang pada siklus I menjadi kategori tinggi pada siklus II. Hasil belajar pada siklus I rata-rata nilai sebesar 75,43 meningkat menjadi 84,30 pada siklus II.

Peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah karena adanya penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation*. Karena Media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Pada prinsipnya media itu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien (Rusyan, 1993). Ditambahkan lagi hasil penelitian ini didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Supriyono (2018) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* lebih menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Dimana hal diatas dipertegas oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Santoso dan Agung (2017) bahwa media pembelajaran berbasis *Aurora 3D* termasuk pada kategori media pembelajaran yang "Sangat Baik".

Timbulnya minat belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu juga mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sobandi dan Nurhasana (2016), yang menyatakan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui peningkatan minat belajar siswa. Artinya semakin baik minat belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin baik. Minat diduga kuat sebagai factor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan peneltian yang dilakukan.

## **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TMP B SMKN 3 Palu tahun pelajaran 2018/2019. Peningkatan minat belajar siswa pada siklus I dengan skor rata-rata 2,8 kategori sedang kemudian meningkat pada siklus II dengan skor rata-rata 3,4 kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal.

Pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 75,43 dengan persentase keruntasan 62,5%. Namun meningkat pada siklus II dengan rata-rata nilai 84,3 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,78%.

Bagi yang baru pertama kali menggunakan aplikasi Aurora 3D Presentation sebaiknya mempelajari fitur atau menu-menu yang ada dalam aplikasi ini sehingga akan memudahkan untuk membuat slide presentasi yang lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adila, M. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Delanggu Tahun 2016/2017. Thesis. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2), 1-8.
- Fadilah, Z., & Lubis, P. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Alat Peraga Sel Surya Terhadap Hasil Belajar Fisika Materi Listrik Dinamis Pada Kelas XII di SMA Negeri 8 Palembang. Prosiding seminar Nasional pendidikan IPA: STEM untuk pembelajaran SAINS abad 21, Palembang, 23 September 2017.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi Paikem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta, Indonesia: Prestasi Pustaka Publisher
- Jihad., & Haris. (2012). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Masita, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 7 (1). 33 - 40.
- Nasution, N. (2000). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta, Indonesia: PT. Rineka Cipta.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128 – 135.
- Pradana, F.Z., & Dorintan, N.F. (2015). Peningkatan Hasil Belajar siswa Kelas X TGB 3 dengan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di SMKNegeri 2 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 89 – 97.
- Purwanto. (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Belajar, 2010.
- Rusyan A. T. (1993). *Proses Belajar- Mengajar yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar*. Bandung, Indonesia: Bina Budaya.
- Santoso, B., & Agung, Y, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 45 – 51.
- Serevina, V. (2015). Pengembangan Alat Praktikum Medan Magnet Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA. *Prosiding SNF*, 4.
- Setiawan, D. G. E., & Mahmud, S. A. (2020). Penerapan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gelombang Mekanik. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 8(2), 50-53.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta, Indonesia: PT Rineka Cipta.