

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AURORA 3D PRESENTATION PADA MATA PELAJARAN MARKETING KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN DI SMK NEGERI 2 TUBAN

Lin Ningsih Agustina

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email : linagustina@mhs.unesa.ac.id

Harti

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email : harti@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini, bermanfaat guna, 1) mengembangkan media belajar berbasis *Aurora 3 dimensi Presentation* untuk KD 3.4 dan 4.4 menerapkan cara untuk penyebaran pemasaran, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Aurora 3D Presentation*, 3) mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Aurora 3D Presentation*. Jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri Pendefinisian, Perancangan, pengembangan, Penyebaran. apabila dalam penyebaran tidak dilakukan dikarenakan keadaan kondisi tempat, keterbatasan dan biaya. Jadinya, tahap yang akan dilakukan ada tiga tahap yaitu Tahap Pendefinisian, Tahap Perancangan, dan Tahap Pengembangan. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa yang layak media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* di peroleh yaitu hasil rata - rata skor validasi ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat bagus, hasil rata-rata skor validasi ahli media sebesar 88% dengan kriteria sangat layak. Nilai respon siswa dan siswi pada uji coba terbatas memperoleh rata - rata 75% dengan kriteria layak, sedangkan untuk hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata sebesar 82% dengan kriteria sangat layak.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Aurora 3D Presentation, Menerapkan strategi bauran pemasaran.*

Abstract

This research ,useful for, 1) developing Aurora 3 Dimensi Presentation-based learning media in KD 3.4 and 4.4 applying marketing mix strategies, 2) knowing the feasibility of Aurora 3D Presentation-based learning media, 3) knowing students' responses to development Aurora 3D Presentation based learning media. This research is a type of development research that refers to the 4D development model which consists of Define, Design, Develop, Disseminate (deployment). However, the deployment phase was not carried out due to field conditions, limitations and costs. So that the stages carried out only three stages, namely the Defining Phase, Design Phase, and Development Phase. The results showed that the feasibility of the Aurora 3D Presentation learning media obtained an average score of 90% material expert validation with very decent criteria, an average score of 88% media expert validation with a very decent criterion. Evaluation of students' responses in limited trials gained an average of 75% with reasonable criteria, while for the results of field trials obtained an average of 82% with very decent criteria.

Keywords:. *Learning Media, Aurora 3D Presentation, Implementing the marketing mix strategy.*

PENDAHULUAN

Perkembangan lmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah di ketahui oleh semua kehidupan. Masyarakat pada era ini sudah tidak asing dengan teknologi sebagai alat penunjang kehidupan. Hal ini bisa dilihat dari penggunaan teknologi di bermacam bidang, seperti ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan lain sebagainya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tidak lepas dari peran pendidikan adalah dasar untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Pada dasarnya, terdapat tujuan dalam pendidikan yang akan dicapai, membentuk watak serta peradaban

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan yang sebagaimana ada di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 pasal 3.

Pendidikan itu adalah sesuatu hal yang wajib di ketahui bagi seluruh kehidupan manusia. Tercapainya tujuannya pendidikan karena berjalannya proses belajar berjalan dengan baik. Menurut pendapat (Purwanto, 2006:102) Faktor-faktor yang berpengaruh ialah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berada tiap individual pelajar misalnya motivasi, kecerdasan, latihan diri dan kematangan berpikir. Faktor

eksternal ialah faktor yang ada di luar individu seperti cara mengajarnya, lingkungan, alat atau media yang digunakan untuk mengajar, guru dan keluarga.

Untuk waktu ini perkembangan jaman sangat cepat, ilmu pengetahuan dan teknologi tumbuh lebih cepat dari tiap tahun. Apalagi pada dunia pendidikan, pendidikan sangat penting untuk menumbuhkan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas dan terjamin. Tumbuh kembangnya kehidupan manusia, tak terlepas dari peranan penting pendidikan di dalamnya. Tidak ada pendidikan, manusia pasti tidak tumbuh dan berkembang dengan pesat.

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan, sangat butuh media belajar yang sesuai dengan penyampaian materi dengan mudah di pelajari dan lebih paham, siswa siswi dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan minat dan kemauan untuk kegiatan belajar. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terbentuk perangkat lunak yaitu software Aurora 3D dengan beragam fitur dan tampilan visual 3D yang sangat cocok untuk media belajar buat siswa. Pemakaian media Aurora 3D memberikan cara cepat untuk sebagai media yang memiliki banyak fitur dengan tampilan 3 dimensi yang menunjang cara untuk belajar.

Suasana lingkungan yang menarik akan mendukung kegiatan belajar siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Disini media memiliki fungsi yang begitu penting dalam membantu efektivitas pencapaian hasil belajar dan kelancaran proses pembelajaran (Sukiman, 2012: 38).

Sebagaimana adanya untuk majunya ilmu pengetahuan dan teknologi terjadilah bentuk software Aurora 3D dengan berbagai fitur dan tampilan visual 3 dimensi yang sangat pantas untuk media belajar untuk para siswa. Pemakaian media Aurora 3D memberikan cara cepat untuk sebagai media yang memiliki banyak fitur dengan tampilan 3 dimensi yang menunjang cara untuk belajar.

Berdasar pada observasi pada SMK Negeri 2 Tuban sudah mempunyai sarana dan prasarana yang seperti tersedianya fasilitas Wifi (Wireless Fidelity) dan LCD(Liquid Crystal Display) di dalam kelas. Namun, sarana dan prasaran belum dapat dioptimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah, dan media yang digunakan masih terbatas pada Microsoft PowerPoint karena media ini dianggap paling mudah dalam pembuatan dan penggunaannya. Sedangkan kondisi penggunaan IPTEK masih terbilang ketinggalan, karena ada beberapa guru yang belum mengetahui informasi penggunaan teknologi untuk membantu dalam mengajar, tidak hanya itu dalam penggunaan IPTEK di pembelajaran ada beberapa guru yang sulit menggunakan atau mengoperasikan sehingga guru kembali menerapkan pembelajaran dengan ceramah dan media yang biasanya digunakan. Sehingga dalam proses pembelajaran guru menggunakan

pembelajaran konvensional berupa ceramah, dan media yang digunakan masih terbatas pada Microsoft PowerPoint karena media ini dianggap paling mudah dalam pembuatan dan penggunaannya. Namun, Microsoft PowerPoint yang digunakan hanya tulisan materi-materi yang dipindah di Microsoft PowerPoint, hal itu membuat siswa cenderung bosan dan jenuh dalam pembelajaran.

Dengan media Aurora 3D Presentation, di samping siswa diberikan unsur gabungan materi yang berupa audio-visual, dengan adanya gabungan unsur animasi, suara, dan grafis software ini memberikan beberapa pilihan menu yang dibentuk secara menarik. Hal ini mampu memberikan pengalaman yang lebih, karena saat media ini dijalankan ada dua indra yang bersangkutan secara bersama yaitu indra pendengaran dan penglihatan, dan dilakukan agar membuat siswa tertantang untuk mempelajari dan menarik perhatian siswa.

Penelitian sama persis pernah dilakukan dengan Santoso dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika" dengan total rata - rata kelayakan sebesar 88.2% yang sebagaimana media itu layak menggunakan.

Berdasarkan paparan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Presentation pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 2 Tuban"

Adanya rumusan masalah pada penelitian ini ialah : (1) Bagaimana pengembangan media belajar berupa Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar menerapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban ? (2) Bagaimana kelayakan media belajar Aurora 3 Dimensi Presentation untuk pelajaran Marketing Kompetensi Dasar di terapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban ? (3) Bagaimana respon siswa menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar menerapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban ?

Tujuan Penelitian : (1) Mengembangkan media Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar menerapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar menerapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban. (3) di ketahui respon siswa menggunakan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing Kompetensi Dasar menerapkan strategi bauran pemasaran kelas X SMK Negeri 2 Tuban. (1) Yang dapat diambil secara teoritis : Hasil Penelitian memberikan cara yang bagus bagi dunia pendidikan dan dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya. (2) Manfaat praktis : Sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan

dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan model pembelajaran aktif dan menyenangkan sekaligus nalar siswa melalui penggunaan media Aurora 3D Presentation sebagai pembelajaran dikelas yang efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2015:407) ialah metode penelitian yang di pakai untuk memberikan suatu produk serta menguji tingkat efektivitas produk tersebut.

Model pengembangan ini menggunakan pengembangan 4D, yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2014:232). Berdasar uraian diatas, maka tahapan prosedur penelitian sebagai berikut :

Define. Tahap ini memiliki tujuan yaitu menetapkan dan merincikan syarat-syarat belajar diawalan dengan analisis bertujuan dan batas materi yang di kembangkan perangkat. Dalam tahapan ini ada berapa langkah ialah : (a) Tahap Analisis Awal. Tujuannya untuk memunculkan dan menetap masalah dasar yang di hadapi dalam belajar marketing khususnya dalam pembelajaran strategi bauran pemasaran yang digunakan yaitu tanya jawab yang menyangkut materi, akan tetapi peserta didik merasa jenuh karena dalam pembelajaran guru cenderung melakukan metode atau cara pembelajaran dengan media yang membuat siswa bosan, Sedangkan kondisi penggunaan IPTEK masih dibilang ketinggalan, karena ada beberapa guru yang belum mengetahui informasi penggunaan teknologi untuk membantu dalam mengajar, tidak hanya itu dalam penggunaan IPTEK di pembelajaran ada beberapa guru yang sulit menggunakan atau mengoperasikan sehingga guru kembali menerapkan pembelajaran dengan ceramah dan media yang biasanya digunakan, sehingga peneliti memberikan solusi yaitu media pembelajaran aurora 3d presentation, dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. (b) Tahap Analisis Pada Siswa. Demi mengetahui karakter siswa siswi yang nantinya dapat di jadikan sebagai tujuan dalam pengembangan media belajar. Analisis ini meliputi karakteristik, kemampuan akademik dan motivasi terhadap mata pelajaran marketing. Hal ini dimasukkan untuk menyesuaikan pada media belajar yang akan pakai. (c) Tahap Analisis Untuk Tugas. Meliputi cara untuk kegiatan siswa siswi selama memakai media aurora 3d presentation dalam cara belajar. Penelitian ini mengulas tentang tugas yang akan di berikan kepada siswa dan siswi, tugas diberikan berupa kuis soal pilihan ganda. Pada tahap ini cara cepat media berguna untuk mengetahui pengetahuan. Analisa tugas ini telah di samakan dengan melalui Kompetensi Dasar (KD) yaitu menerapkan strategi bauran

pemasaran. (d) Tahap Analisis Konsep. Di terapkan dengan memakai konsep dari media pembelajaran yang di kembangkan. Diantaranya adalah *lay out* dan struktur media yang di kembangkan, materi yang relevan serta langkah - langkah untuk menjalankan media. (e) Analisis Perumusan Tujuan Belajar Disesuaikan dengan Kompetensi Dasar serta indikator mata pelajaran marketing kurikulum 2013, yang memuat materi definisi strategi bauran pemasaran, tujuan strategi bauran pemasaran, fungsi strategi pemasaran, cara menetapkan bauran pemasaran, menjelaskan pemasaran 4P. .Sebagaimana pada setiap konten media belajar yang di kembangkan akan terisi dari pedoman untuk belajar.

Design. Tahap ini adalah tahap untuk cara perancangan media belajar yang di kembangkan, pada tahap ini terdapat bermacam langkah ialah : (a) Menyusun Materi. Materi yang dimasukkan dalam media yaitu definisi strategi bauran pemasaran, tujuan strategi bauran pemasaran, fungsi strategi pemasaran, cara menetapkan bauran pemasaran, menjelaskan pemasaran 4P. Selain itu juga membuat soal untuk latihan siswa dan siswi. (b) Pemilihan Media. Harus sama dengan keinginan untuk belajar. Agar media yang di kembangkan sama dengan yang berada dalam kompetensi inti dan dasar marketing. (c) Pemilihan Format. Dalam berkembangnya media ini tujuannya untuk mendesain atau merencanakan isi belajar, pemilihan strategi pendekatan metode belajar, pemilihan format di lakukan sebagaimana mengkaji beberapa format perangkat lunak yang sudah ada. Dengan memikirkan dengan mantap beberapa hal di antaranya kriteria menarik, memudahkan serta membantu cara pemahaman materi dalam kegiatan belajar. (d) Rancangan Awal. Ialah berupa gambaran desain awalan produk yang akan di kembangkan, dalam hal ini media aurora 3D presentation berbentuk prototipe produk.



Gambar 1. Tampilan Halaman Menu
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Development. Pada tahap pengembangan adalah tahap untuk memulai mengembang luaskan media. Beberapa tahap yaitu diantaranya : (a) Validasi Ahli. Pengembangan media belajar *Aurora 3D Presentation* dilaksanakan verifikasi oleh para pengetahuan atau ahlinya di bidangnya. Dalam bidang media oleh Bapak Andi Kristanto S.Pd., M.Pd selaku

dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Bidang materi oleh Bapak Andy Alywafa selaku guru mata pelajaran perencanaan bisnis dan Ibu Dr. Harti, Dra., M.Si. selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. (b) Uji coba. Media yang sudah divalidasi, selanjutnya akan dilakukan penyebaran angket pada peserta didik kelas X BDP2 SMKN 2 TUBAN. Hal ini dilakukan agar memahami respons siswa terhadap penggunaan media. Percobaan tes akan dilaksanakan sebesar dua kali yakni yang pertama grup kecil sebesar 10 siswa kelas X BDP1. Kedua grup besar sebesar 25 siswa kelas X BDP1. Dan pada saat media selesai digunakan, peserta didik diharapkan agar memenuhi respons kuesioner.

Desain uji coba yang akan dilakukan di SMK Negeri 2 Tuban kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran peneliti akan melakukan uji coba sebanyak dua kali. Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian berupa media materi menerapkan strategi bauran pemasaran (marketing mix), akan diuji untuk atau kepada siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran. Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif.

Data yang diperoleh dianalisis sampai beberapa tahap. Analisis dilakukan untuk memperoleh kesimpulan dari data yang dikumpulkan. (1) Analisis Angket Lembar Telaah Ahli Media dan Ahli Materi. Teknik analisis data akan dilaksanakan oleh peneliti memakai analisis deskriptif kualitatif, yang merupakan hasil saran dan tanggapan narasi dari kesimpulan dari tiap lembar telaah ahli media dan ahli materi. (2) Analisis Angket Hasil Validasi. Teknik analisis data angket hasil validasi media maupun materi memakai analisis deskriptif kuantitatif, yang merupakan hasil dari lembar angket validasi ahli media dan ahli materi. Analisis validasi ahli media dan ahli materi menggunakan kriteria penilaian skala likert.

Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur kelakuan, pendapat maupun persepsi seorang atau perkumoulan tentang suatu kejadian.

Tabel 1 Skala Penelitian Validasi Media dan Materi

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber :Riduwan (2013:13)

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Media

Keterangan	Skor
Sangat Layak	81-100%
Layak	61-80%
Cukup Layak	41-60%
Kurang Layak	21-40%
Tidak Layak	0-20%

Sumber : Riduwan (2013)

Dari hasil penelitian angket validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, akan dicari hasil persentase dengan rumus sebagai berikut :

Perhitungan Persentase kelayakan :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

1. Analisis Hasil Angket Respon Siswa

Analisis respon siswa di dapatkan dari hasil penyebarluasan angket oleh diisi oleh siswa, setelah media diuji cobakan. Hasil data dari angket tersebut diolah dengan skala likert.

Tabel 3 Skala Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Riduwan (2013)

Hasil dari angket siswa akan dihitung untuk memperoleh persentase media, dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi kelayakan media belajar *Aurora 3D Presentation* pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar strategi bauran pemasaran dapat disimpulkan bahwa, dikatakan layak digunakan apabila rata-rata persentase yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi menyentuh angka 61% atau >61%. Sedangkan respon siswa dikatakan baik atau positif, apabila hasil angket respon siswa memperoleh skor 61% atau >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Proses pengembangan luasan media belajar berbasis *Aurora 3 Dimensi Presentation*, memakai model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Yang terdiri 4 tahapan yakni, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Tapi, dalam tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan dikarenakan keterbatasan tenaga, uang dan waktu oleh peneliti.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian atau *define* di lakukan oleh peneliti melihat masala yang ada pada lapangan. tahapan tersebut meliputi : (1) tahap pertama ialah tahapan yang di lakukan berdasarkan hasil analisis awal yang di peroleh dari kebenaran lapangan bahwa proses pembelajaran marketing telah memanfaatkan fasilitas dari sekolah, namun pemanfaatan fasilitas tersebut belum sepenuhnya maksimal. (2) Tahap kedua yaitu hasil analisis siswa dan siswi di ketahui jumlah

peserta didik pada kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 2 di SMK Negeri 2 Tuban berusia 16-17 tahun dengan jumlah peserta didik satu kelas berjumlah 35 siswa yang berkategori 34 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki. Dan pada tahap ini peserta didik melakukan pembelajaran Marketing pada materi Strategi Bauran Pemasaran. (3) Tahap ketiga yaitu berdasarkan analisis tugas dari guru pengampu mata pelajaran marketing dapat di simpulkan bahwa tugas yang di berikan pada siswa dan siswi yaitu dengan memberikan soal kuis untuk menggali kemampuan. Dan pada tahap ini peserta didik melakukan pengamatan pada media tersebut yang sudah ditampilkan diberi pengarahannya bagaimana cara mengoperasikan, setelah melakukan pengamatan pada media tersebut peserta didik diberikan beberapa soal latihan untuk menggali kemampuan pada peserta didik, setelah peserta didik mengerjakan soal latihan tersebut dan memperoleh hasil bahwa media tersebut sangat membantu dalam proses pembelajaran didalam kelas. (4) Tahap keempat yaitu untuk melakukan analisa konsep untuk memberitahu cara agar konsep belajar yang di lakukan atau di terapkan oleh sekolah terhadap tujuan pencapaian kurikulum 2013 revisi pada mata pelajaran marketing. (5) Tahap kelima merupakan tahap perumusan tujuan pembelajaran untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah dicapai setelah peserta didik.

Tahap kedua adalah tahap perancangan, pada tahap *design* media pembelajaran mulai dibuat dan dirancang oleh peneliti. Adapun rancangan dalam media dimulai dari menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format (gambar, konten, audio, dan video), dan rancangan awal pada media.

Tahap ketiga pada tahap pengembangan dalam penelitian ini merupakan tahap terakhir, peneliti melakukan pembuatan media, telaah, revisi, validasi media dan uji coba lapangan. Dalam langkah pembuatan media peneliti melakukan dari hasil perancangan yang sudah dibuat.

Berikut hasil dari pengembangan media Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran Marketing kompetensi dasar Strategi Bauran Pemasaran yaitu :



Gambar 2 Tampilan Menu Media Pembelajaran

Kelayakan Materi

Kelayakan materi pada media *aurora 3D presentation* pada siswa kelas X BDP didapat dari perolehan hasil validasi para ahli sebagai validator materi. Para ahli melakukan penilaian berdasarkan pada angket yang telah disediakan. Adapun hasil validasi materi yang telah diisi oleh Dr. Harti, M.Si adalah sebagai berikut, dapat diketahui bahwa, materi dinyatakan sangat layak dengan rata-rata hasil 90% digunakan sebagai konten dalam media *aurora 3D presentation*. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yasinta (2015) bahwa materi dengan kriteria sangat layak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan Media

Sedangkan hasil validasi media yang telah diisi oleh Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Kelayakan Media

Komponen	Rata-rata Persentase	Kriteria
Kualitas Isi Dan Tujuan	87%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	97%	Sangat Layak
Rata-rata Kelayakan Materi	90%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa, media *aurora 3D presentation* dinyatakan sangat layak dengan hasil rata-rata 88% untuk dijadikan sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran marketing untuk para siswa dan siswi kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Tuban karena telah memenuhi kriteria sumber belajar dengan baik yaitu ekonomis karena tidak menggunakan uang, mudah tersedia dan cukup dengan mengirim media sudah bisa menggunakannya, praktis karena media tersebut bersifat efisien.

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari angket respon yang disebar dengan dua kali uji coba, uji coba terbatas (kelompok kecil) yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang diuji cobakan. Setelah mendapatkan hasil respon siswa dan siswi dari angket yang sudah disebar, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan media untuk digunakan uji coba lapangan (kelompok besar).

Tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (lapangan) tidak terdapat perbedaan yang signifikan, dalam melakukan uji coba pada media peserta didik dijelaskan bagaimana cara penggunaan media atau tata

cara dalam penggunaan media. Pada saat uji coba kelompok besar, peneliti memberikan arahan terkait alur pengembangan yang akan dilaksanakan dan gambaran umum terkait isi materi yang tertera pada media aurora 3D presentation agar dipelajari secara mendalam.

Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengerjakan evaluasi pada soal test agar dapat diketahui seberapa pengaruh media yang dikembangkan pada peserta didik. Dan pada tahap terakhir peserta didik diharapkan menilai produk yang dikembangkan dengan melakukan pengisian pada angket respon. (Riduwan 2013)

Hasil nilai respon siswa dan siswi terhadap media belajar aurora 3D presentation baik pada uji coba terbatas (kelompok kecil) maupun uji coba tempat (kelompok besar) adalah sangat baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Santoso (2017) menunjukkan bahwa hasil penilaian dari angket respon peserta didik pada media pembelajaran sudah sangat baik dan layak dijadikan sebagai alternatif belajar.

Dari hasil analisis angket respon siswa dan siswi peneliti dapat mengetahui karena variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh hasil sebesar 78%, variabel kualitas instruksional memperoleh hasil sebesar 85%, selanjutnya pada variabel kualitas teknis memperoleh hasil sebesar 82%. Dan rata-rata yang diperoleh dalam semua variabel pada media pembelajaran yaitu sebesar 82%.

Hasil penilaian respon siswa dan siswi tersebut maka dapat di simpulkan bahwa respon siswa dan siswi terhadap pengembangan media belajar Aurora 3D Presentation mendapatkan kriteria yang layak sangat baik dikarenakan mencapai skor persentase lebih dari 61%

KESIMPULAN

Simpulan

Sebagaimana penelitian ini dari proses perkembangannya hingga uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti memberikan sebuah produk berupa Media Aurora 3D Presentation pada Kompetensi Dasar Strategi Bauran Pemasaran di Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Tuban, dapat di simpulkan bahwa : (1) Proses penelitian adalah untuk berkembang di media belajar mengadopsi model pengembangan oleh Thiagarajan yaitu model perkembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dessimunate*) atau Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Tapi dalam tahap penyebaran tidak akan dilakukan di karenakan keadaan tempat, keterbatasan dan biaya. Sebagaimana tahap yang akan dilakukan ada tiga tahap yaitu Tahap Pendefinisian, Tahap Perancangan, dan Tahap Pengembangan. (2) Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation di beritahukan sangat layak dengan nilai oleh validator materi dan validator media dengan hasil yang layak di berikan yaitu materi sebesar 90% dan hasil kelayakan media sebesar 88%. (3) Respon siswa dan siswi terhadap Media belajar Aurora 3D Presentation di nyatakan sangat bagus, sebagaimana hasil nilai yang diberikan oleh peserta didik kelas X

Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Tuban, dengan nilai uji coba kelompok kecil sebesar 75% dan nilai uji coba pada tempat (kelompok besar) sebesar 82%.

DAFTAR RUJUKAN

- Ngadiman, Dkk. (2008). *Marketing Jilid 2*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Rani, Febriana Puspita.(2019). *Penerapan Media belajar Aurora 3d Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Sub Kompetensi Penataan Hairpiece Di Smkn 6 Surabaya*.Vol. 8
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Santoso, Budi dan Agung Yudha Anggana. (2017). *Pengembangan Media belajar berbasis Aurora 3D pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Nganjuk*. Vol. 6
- Sari, Yenny Novita. (2012). *Pengaruh Media Pembelajaran Aurora 3d Presentation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Apk Pada Pelajaran Kearsipan Di Smk Negeri Mojoagung*. Vol. 1
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenad Media Group.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model belajar Inovatif, Progresif, dan Konseptual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif /TKI)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yasinta, Maria dan Hariyanto Lilik. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Videoscribe Dan Aurora 3D Presentation Pada Materi Konstruksi Pelengkung Tiga Sendi". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*. Vol. 4 (1): Hal. 1-5.