

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI 3D
AURORA PRESENTATION PADA MATAPELAJARAN PRAKARYA DAN
KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi

Diajukan Oleh:

Laily Rohmahwati Suprpto

A210140087

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

OKTOBER, 2018

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Laily Rohmahwati Suprpto
Nim : A210140087
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D
Aurora Presentation Pada Matapelajaran Prakarya Dan
Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Di SMA Negeri 1 Karangdowo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 08 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,



Laily Rohmahwati Suprpto

NIM. A210140087

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI 3D
AURORA PRESENTATION PADA MATAPELAJARAN PRAKARYA DAN
KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**

Diajukan Oleh:

Laily Rohmahwati Suprpto

A210140087

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 08 Oktober 2018

Dosen Pembimbing



Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd

NIDN. 0613036301

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI 3D AURORA PRESENTATION PADA MATAPELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LAILY ROHMAHWATI SUPRAPTO

A210140087

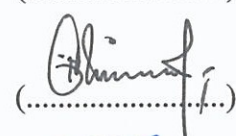
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada hari Kamis, 18 Oktober 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Sabar Narimo, MM., M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suyatmini, SE., M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Wafrotur Rohmah, SE., MM
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

(.....)

(.....)

Surakarta, 18 Oktober 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Harun Joko Prayitno, M. Hum
NIP. 196304219930310

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (QS. Al- Insyirah, 6-8)

“Jagalah Allah, niscaya Dia akan menjagamu.” (H.R Tirmidzi)

“Tak peduli apapun yang terjadi hari ini, milikilah senyum yang bisa membuatmu bahagia dan do’a yang membuatmu lebih kuat.” (Merry Riana)

“Jangan pernah bergantung pada orang lain, lakukan yang terbaik selagi ada kesempatan.” (Penulis)

“Never give up, Tidak ada yang tidak mungkin jika Allah sudah berkehendak”
(Penulis)

“Aku akan tetap kembali meski berulang kali ditolak, karena berjuang tidak cukup hanya sekali.” (Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat, hidayah serta kemudahan. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku tersayang, Bapak Suprpto dan Ibu Juminah yang selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
2. Kakakku tersayang Mar'atus Sholeha Yulia Suprpto yang selalu mengingatkan meskipun dengan cara yang kadang membuatku jengkel.
3. Adikku tersayang Latifah ummu Khulsum dan Arif Rohman Saleh yang tak pernah bosan mendengar berbagai keluhan kesahku.
4. Sahabat- sahabatku yang sangat kusayangi (Feby Hera Fitriyaningrum, Retno Palupi, Desi Trimulyani, Pujiasih) yang selalu memberikan bantuan tanpa diminta, semangat, serta selalu ada di sisiku sesulit apapun keadaan yang kuhadapi.
5. Teman-teman kelas C angkatan 2014 program studi Pendidikan Akuntansi yang telah menemani perjalanan masa perkuliahan.
6. Teman-teman kos wisma kiki (Anggita Dewi, Winta, Nor laili, Icha, Dini) yang selalu memberikan semangat.
7. Teman-teman KKN Mojopuro (Diana, Sutrisno, Nurul, Aning, Zaki, Ardi, Diki, Afad, Bondan) yang selalu saling mengingatkan serta memberi semangat.
8. Sahabatku yang selalu bertanya kapan aku wisuda (Leny Wulanita, Aulia Firdaus, Nia Oktavia N, Lilis Indria, Niva Kristiana, Jeselin Nochi Prawesti) sehingga membuatku termotivasi.

Terimakasih atas kehadiran kalian dalam hidupku, kalian adalah anugerah terindah dalam hidupku. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian serta memberikan segala kemudahan dalam urusan kalian.

ABSTRAK

Laily Rohmahwati Suprpto/ A210140087. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora Presentation Pada Matapelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Karangdowo.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Oktober, 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D *aurora presentation*, mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Karangdowo setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D *aurora presentation* dengan materi memahami perhitungan biaya pengolahan (harga pokok pengolahan) makanan awetan dari bahan pangan nabati.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini melalui lima tahapan dari model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Kelayakan media pembelajaran melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Serta melakukan uji coba media pembelajaran pada siswa diluar kelas eksperimen, penilaian sepuluh orang siswa tersebut memperoleh rata-rata skor sebesar 3,86 yang termasuk dalam katagori Sangat Baik. Peneliti juga melakukan eksperimen penggunaan media pembelajaran terhadap 36 siswa, serta memperoleh rata-rata skor sebesar 3,25 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Berdasarkan penilaia ahli materi dan media serta siswa, media tersebut berada pada kategori sangat baik, hal ini artinya media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D *aurora presentation* terhadap motivasai belajar siswa, terjadi peningkatan motivasi belajar yaitu sebesar 16,98 % dari 62,12% menjadi 79,10%. Pada pengujian uji t berpasangan diperoleh t hitung sebesar -10.874 dengan sig. 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D *aurora presentation* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi 3D *aurora presentation*, *motivasi belajar*

ABSTRACT

Laily Rohmahwati Suprpto/ A210140087. *Learning Media Development Based On Aurora Presentation 3D Application In Its Private Materials And Entrepreneurship To Improve Students 'Learning Motivation Of Class X In State 1 Karangdowo High School*. Essay. Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Surakarta. Oktober, 2018.

This study aims to: develop learning media based on 3D aurora presentation application, determine the feasibility of learning media based on the assessment of material experts and media experts, and to find out the increase in learning motivation of class X students at Karangdowo 1 State High School after the use of 3D-based aurora presentation application media with material understand the calculation of processing costs (processing costs) of preserved foods from plant foods.

This research is research and development. This research goes through five stages of ADDIE development model, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis techniques. Entrust the learning media through the assessment of material experts and media experts. Assessment of material experts obtained an average score of 3.8 which is included in the category of Very Good. While the assessment of media experts obtained an average score of 3.7 which is included in the category of Very Good. As well as testing the learning media for students outside the experimental class, the assessment of ten students obtained an average score of 3.86 which is included in the category of Very Good. Researchers also experimented with the use of learning media for 36 students, and obtained an average score of 3.25 which was included in the Very Good category. Based on the assessment of material and media experts and students, the media is in a very good category, this means that the learning media are suitable to be used as learning media. Based on the results of research using learning media based on 3D aurora application to motivate students to learn, there is an increase in learning motivation that is equal to 16.98% from 62.12% to 79.10%. In the paired t-test testing, t count is -10.874 with sig . 0,000. So it can be concluded that the development of learning media based on 3D aurora presentation applications can increase student learning motivation.

Keywords: learning media, 3d aurora presentation application, learning motivation

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI 3D AURORA PRESENTATION PADA MATAPELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARANGDOWO**. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Akuntansi. Penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan dan kerjasama dengan berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Prof. Dr. Harsono, SU., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membantu dalam terwujudnya skripsi ini.
3. Drs. Budi Sutrisno, M. Pd., Pembimbing Akademik yang telah memberikan semangat, motivasi, saran serta sabar selama saya menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Dr. Sabar Narimo, MM, M.Pd., Pembimbing penulisan skripsi yang banyak memberikan bimbingan, bantuan dalam penulisan skripsi dan selalu sabar dalam membimbing penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Agus Susilo, M. Pd., selaku ahli media pembelajaran dalam penelitian.
6. Novia Dewi Anggasari S. Si selaku guru mata pelajaran TIK sebagai ahli media dalam penelitian ini.
7. Dr. Trikuat, M. Pd., selaku ahli materi pembelajaran dalam penelitian.

8. Dwiwati, S. Pd selaku selaku guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebagai ahli materi dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang tisebutkan satu persatu dalam mendukung terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, semoga Allah memberikan balasan yang setimpal atas kemudahan dan pertolongan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat selesai sesuai harapan penulis. Semoga skripsi ini.

Surakarta, 08 Oktober 2018
Penulis,

Laily Rohmahwati Suprpto
NIM. A210140087

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	6
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	25
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	27
D. Kerangka Berpikir.....	28
E. Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	32
1. Pengembangan Produk.....	32
2. Uji Coba Produk.....	45
3. Penilaian Produk	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	56
B. Hasil Pengembangan.....	58
C. Pembahasan Produk	73
D. Produk Penelitian	84
E. Keterbatasan Pengembangan	86

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	88
B. Implikasi.....	88
C. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA	90
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	93
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	38
Tebel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	39
Tabel 3.3 Konversi Skor Aktual Menjadi Nilai Skala Empat.....	40
Tabel 3.4 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	43
Tabel 3.5 Skor Alternatif Jawaban Angket.....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa.....	48
Tabel 3.7 Kisi- kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	49
Tabel 3.8 Konversi Skor Aktual Menjadi Nilai Skala Empat.....	52
Tabel 4.1 Daftar Subyek Penelitian Pengembangan media	56
Tabel 4.2 Kompetensi Keahlian SMA Negeri 1 Karangdowo.....	57
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	58
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Tanggapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora <i>Presentation</i> oleh Ahli Media.....	74
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Tanggapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora <i>Presentation</i> oleh Ahli Materi	75
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Pada Siswa	76
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Eksperimen Media Pada Siswa.....	77
Tabel 4.8 Total Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah	78
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	80
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi <i>Prepaid Sample Statistics</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	15
Gambar 2.2 Jendela <i>Welcome</i> Aplikasi 3D <i>Aurora Presentation</i>	22
Gambar 2.3 Area Kerja Aplikasi 3D <i>Aurora Presentation</i>	23
Gambar 2.4 Menu Bar.....	23
Gambar 2.5 Toolbar	23
Gambar 2.6 Slide List	24
Gambar 2.7 Status Bar	24
Gambar 2.8 Interactive Window	24
Gambar 2.9 Kerangka Berfikir Penelitian Pengembangan Media	28
Gambar 3.1 Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE	30
Gambar 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran 3D <i>Aurora Presentation</i>	33
Gambar 3.3 Desain Awal Layar Utama Media Pembelajaran yang Akan Dikembangkan	34
Gambar 3.4 Desain Layar Utama Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi 3D <i>Aurora Presentation</i>	34
Gambar 3.5 Desain Uji Coba Media Pembelajaran	46
Gambar 4.1 Halaman Awal Layar Utama Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	63
Gambar 4.2 Menu Indikator Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan ...	63

Gambar 4.3 Menu Unsur Biaya Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	64
Gambar 4.4 Menu Biaya Tetap Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	64
Gambar 4.5 Menu Biaya Tidak Tetap Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	65
Gambar 4.6 Menu Contoh Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	65
Gambar 4.7 Menu Total Biaya Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan.	66
Gambar 4.8 Menu HPP Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	66
Gambar 4.9 Menu Harga Jual Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan ..	67
Gambar 4.10 Menu Laba Kotor Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	67
Gambar 4.11 Menu Laba Bersih Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	68
Gambar 4.12 Menu Diskusi Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan	68
Gambar 4.13 Menu Evaluasi Pada Media Pembelajaran yang Dikembangkan....	69
Gambar 4.14 Tampilan Menu Indikator Setelah Direvisi.....	70
Gambar 4.15 Tampilan Menu Evaluasi Setelah Direvisi.....	70
Gambar 4.16 Tampilan Menu Diskusi Setelah Direvisi	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	94
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 3 Instrumen Angket Tanggapan Ahli Materi.....	112
Lampiran 4 Instrumen Angket Tanggapan Ahli Media	118
Lampiran 5 Instrumen Angket Tanggapan Siswa Pada Media Pembelajaran	124
Lampiran 6 Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Validitas	133
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi...	137
Lampiran 8 Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Validitas	138
Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Ahli Materi	146
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Ahli Media.....	147
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Penilaian Media pembelajaran Oleh Siswa.....	148
Lampiran 12 Hasil Oleh Data Uji T dengan SPSS 16	149
Lampiran 13 Daftar Hadir Siswa Uji Coba EksperimenMedia Pembelajaran Oleh Siswa.....	150
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Eksperimen Media pembelajaran oleh Siswa.....	151
Lampiran 15 Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora <i>Presentation</i>	153
Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora <i>Presentation</i>	156

Lampiran 17 Hasil Evaluasi Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran	158
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	161
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	162
Lampiran 20 Storyboard	163
Lampiran 21 Foto Dokumentasi Penelitian.....	169