

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Media dalam Proses Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” (Azhar Arsyad, 2003: 3). Dientje Borman Rumampuk (1988: 3) mengemukakan istilah media adalah kata jamak dari medium yang dalam arti umum digunakan untuk menunjukkan alat komunikasi.

Media pembelajaran sangat penting penggunaannya dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai wadah dari materi dalam proses pembelajaran. Oemar Hamalik (1986: 23) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah serangkaian alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Kedudukan media dalam dunia pengajaran terletak pada komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dan siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama

media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode belajar yang diterapkan guru.

Dari beberapa penapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Tujuan penggunaan mediapembelajaran adalah agar maksud atau informasi yang hendak disampaikan dapat diterima dengan baik danbturut meningkatkan interaksi yang dilakukan guru dan siswa.

b. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media yang digunakan. Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Manfaat media pembelajaran menurut Dale (Azhar Arsyad, 2003: 24) antara lain:

- 1) Meningkatkan rasa pengertian dan simpati dalam kelas,
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa,
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa,
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa,
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa,

- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar,
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari,
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan,
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat,
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan system gagasan yang bermakna.

Manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 6-7) adalah untuk memperjelas bahan pengajaran dan sebagai variasi pada saat guru menyampaikan materi. Dengan demikian, kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru menjadi tidak monoton dan mampu menarik perhatian siswa.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media mempunyai kedudukan yang penting dalam dunia pendidikan, yaitu mampu merubah perilaku siswa ke arah yang positif, memberikan variasi pengalaman dalam belajar, dan mendorong partisipasi belajar siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudy Bretz (dalam Arif S. Sadiman, 2005: 20) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Di samping itu, Bretz juga mengklasifikasikan media menjadi delapan klasifikasi, antara lain:

- 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-

gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Hal senada juga diungkapkan Azhar Arsyad (2003: 29), bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Berbeda dengan Azhar Arsyad, menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 3-4) jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media grafis yang meliputi media dua dimensi yang mempunyai panjang dan lebar, media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model kerja, dan diorama, media proyeksi seperti slide dan film, dan penggunaan lingkungan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dipilih pendapat yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad yang dapat disimpulkan bahwa media terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan hasil teknologi cetak dan komputer. Adapun media audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* yang dikembangkan termasuk ke dalam media pembelajaran audio visual.

d. Prinsip dan Kriteria Umum Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran, tidak dapat dilakukan begitu saja tanpa alasan dan pertimbangan yang jelas. Dalam pemilihan media, ada prinsip

yang harus diperhatikan. Menurut Dientje Borman Rumampuk (1988: 19), prinsip pemilihan media antara lain:

- 1) Tujuan pemilihan media harus jelas.
- 2) Pemilihan media harus secara obyektif.
- 3) Tidak ada satu pun media yang dipakai untuk semua tujuan. Tiap-tiap media memiliki kelebihan dan kekurangannya.
- 4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan dan materi pelajaran.
- 5) Untuk dapat memilih media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri media.
- 6) Pemilihan media supaya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.
- 7) Pemilihan media juga harus didasarkan pada kemampuan, gaya belajar siswa.

Adapun pendapat menurut Rusman, dkk (2012: 175), dalam memilih media, guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip media pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya ialah sebagai berikut :

- 1) Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ketepatangunaan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media

haruslah dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembentukan kompetensi.

2) Relevansi

Media yang dipilih merupakan media yang sesuai dengan karakteristik materi, alokasi waktu, fasilitas, potensi guru maupun siswa.

3) Efisiensi

Pemilihan media haruslah memperhatikan aspek kesesuaian biaya pembuatan, waktu pembuatan dan tenaga yang dikeluarkan, dengan manfaat dari media itu sendiri.

4) Dapat digunakan

Media tersebut diusahakan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi.

5) Kontekstual

Sebisa mungkin media yang dibuat merupakan perwujudan materi dengan memperhatikan lingkungan sosial budaya siswa sebagai pendukungnya.

6) Fleksibel

Media pembelajaran harus memiliki fleksibilitas, dalam artian, mudah dibawa atau dipindahkan untuk digunakan dalam pembelajaran di ruang dan waktu yang berbeda.

Berbeda dengan Rusman, ada beberapa kriteria umum yang dijadikan patokan dalam pemilihan media. Menurut Walker dan Hess (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 143), kriteria pemilihan media pembelajaran berdasarkan pada kualitas:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, yang di dalamnya terdiri dari ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas pembelajaran, yang di dalamnya terdiri dari kemampuan memberikan kesempatan dan bantuan belajar, memotivasi, fleksibel dalam penggunaan, dan dapat memberi dampak bagi siswa.
- 3) Kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, penanganan jawaban, pengelolaan program, serta kualitas pendokumentasiannya.

Dari berbagai pendapat di atas, maka dipilihlah kriteria penilaian media pembelajaran menurut Walker dan Hess yang memandang penilaian media dari beberapa aspek, antara lain kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis. Menurut peneliti, pendapat ini dinilai memiliki cakupan penilaian yang paling lengkap dilihat dari beberapa aspeknya, sehingga penilaian media dapat dilakukan secara menyeluruh.

2. Media Audio Visual

Menurut Azhar Arsyad (2003: 30), teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin

mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar-mengajar, seperti menggunakan proyektor film atau proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual menurut Azhar Arsyad (2003: 31) adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linear.
- b. Bersifat dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/ pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah media audio visual merupakan media yang bercirikan penggunaan perangkat keras selama proses belajar seperti proyektor, serta penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol serupa.

Kelebihan media audio visual seperti video, antara lain: a) dapat digunakan dalam semua fase pengajaran mulai dari pengantar atau pembukaan ketika memperkenalkan topik bahasan sampai kepada evaluasi hasil belajar siswa; b) media audio-visual dapat diputar berkali-kali atau berulang-ulang sehingga lebih praktis dan murah; c) penyajiannya lebih menarik karena dapat disertakan pula dengan grafik, animasi, video, maupun suara; dan d) dapat digunakan dengan jumlah audiens yang banyak.

Kekurangan yang terdapat dalam media audio visual antara lain pembuatan media yang tidak mudah karena pembuatnya harus mampu memilah dan menyesuaikan antara materi yang ingin disampaikan dengan media yang hendak digunakan. Selain itu, pembuatan media ini juga memerlukan ketrampilan, keaktifan, serta keserasian media yang disampaikan sehingga tampilan media menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

3. Hakekat Pembelajaran IPS

Pada dasarnya, banyak pendapat yang mengemukakan pengertian ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terkenal dengan sebutan Studi Sosial, menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* (Supardi: 2011: 182) adalah:

“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as

well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural science.”

Adapun pendapat lain seperti yang diungkapkan oleh Daldjoni (1981: 9) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang membicarakan hubungan antara manusia (*human relationships*) dan mencakup hubungan individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, serta kelompok dengan alam.

Pendapat yang dikemukakan oleh Trianto (2013:171), bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang ada sehingga dapat mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah studi yang di dalamnya terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan IPS tidak hanya menyoroti sebuah peristiwa dari satu sisi saja, namun dari berbagai sisi yang kompleks dan menyeluruh, serta mencakup hubungan antara individu dengan individu, dengan kelompok, maupun antar kelompok.

Menurut Numan Somantri (2001: 44), tujuan pendidikan IPS adalah:

- a. Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama.
- b. Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan.
- c. Menekankan pada *reflective inquiry*.

Adapun pendapat lain menurut Trianto (2013:176), mengemukakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang ada, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Supardi, 2011: 185) dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersikap demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- d. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- e. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Dari beberapa tujuan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk menciptakan warga negara yang baik dan mampu memecahkan berbagai permasalahan sosial yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, IPS juga

bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang ada.

Karakteristik pembelajaran IPS yang membedakannya dengan mata pelajaran yang lainnya. Menurut Supardi (2011:186), karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari berbagai sudut pandang antara lain:

a. Menurut sifat dan statusnya

Karakteristik pembelajaran IPS menurut sifat dan statusnya antara lain:

- 1) IPS merupakan mata pelajaran yang terutama di berikan di tingkat sekolah.
- 2) IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

b. Menurut materinya

Ruang lingkup materi IPS meliputi:

- 1) Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual jika materi IPS didesain secara terpadu.
- 2) Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta tuntutan dunia global.
- 3) Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep, dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan nilai-nilai spiritual.

Hal senada juga dikemukakan oleh Trianto (2013: 174-175) yang mengemukakan bahwa mata pelajaran IPS di SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama,
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi suatu tema tertentu,

- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial masyarakat yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner,
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup.

Berdasarkan penjelasan dari kedua ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS merupakan ilmu yang terintegrasi dengan berbagai unsur-unsur keilmuan seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama. Selain itu, standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial masyarakat yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

4. Tinjauan tentang *Aurora 3D Presentation*

Aurora 3D Team (www.presentation-3d.com/products/presentation-3d.html) mengemukakan bahwa *Aurora 3D Presentation* merupakan aplikasi presentasi tiga dimensi dengan latar belakang dan grafis tiga dimensi yang dikembangkan sejak 1998. Dengan aplikasi perangkat lunak ini, dapat menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, video, data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. Menurut Aurora 3D Team, ada beberapa kemudahan dalam media ini, antara lain:

- a. Dukungan dari berbagai jenis konten, gambar, teks, video, model 3D, tabel, navigasi, gambar *wall*, data grafik, dan partikel.

- b. Mudah dalam membuat *slide* presentasi dengan mengambil dari *template* yang tersedia, meliputi: *template* presentasi banyak, *template slide*, dan *template animasi*.
- c. Dapat di-*publish* dalam berbagai format, dapat dijalankan secara langsung atau di-*ekspor* sebagai urutan gambar, video, dan *image*.

Penjelasan dari bagian-bagian tampilan *Aurora 3D Presentation* antara lain:

- a. *Show Welcome*, muncul saat membuka *Aurora 3D Presentation* yang terdapat berbagai menu di antaranya *getting started*, yaitu menampilkan beberapa tutorial *Aurora 3D Presentation*, *recent presentation* yang menampilkan presentasi yang telah dibuat, serta *news and support* yang menampilkan informasi tentang *Aurora 3D Presentation*.
- b. *Menu Bar*, mempunyai beberapa menu, antara lain *file*, *edit*, *view*, *presentation*, *slide*, *tools*, serta *help*.
- c. *Toolbar*, berisi alat yang berfungsi untuk mengoperasikan dalam mendesain presentasi. Di dalamnya terdapat dua menu, yaitu *common* dan *presentation*.
- d. *Slide List*, yaitu tampilan kumpulan *slide* presentasi yang telah dibuat, di dalamnya terdapat menu *slide* dan *hierarchy*.
- e. *Render Window*, yaitu tempat di mana semua pekerjaan membuat *slide* presentasi seperti membuat dan mengedit teks, bentuk, objek, dan lain-lain.

- f. *Status Bar*, yaitu menampilkan pesan atau status yang ada pada suatu *slide*, yang di dalamnya terdapat beberapa tombol untuk mengoperasikan secara cepat.
- g. *Interactive*, yang di dalamnya terdapat beberapa menu atau perintah untuk melengkapi ketika mengedit *action slide*, *animation*, dan lain-lain.

Aurora 3D Presentation menggunakan teknik yang efektif untuk memungkinkan dalam mengembangkan presentasi yang profesional dan menarik dalam berbagai format. Dalam menciptakan solusi yang efektif, dapat menggabungkan gambar, teks, dan video sedemikian rupa untuk menarik perhatian *audiens*. Kelebihan *Aurora 3D Presentation* menurut Aurora 3D Team antara lain:

- a. Mudah dalam membuat presentasi tiga dimensi interaktif dengan gambar, teks, video, dan tata model.
- b. Tidak perlu mahir dasar-dasar tiga dimensi.
- c. Ada berbagai pilihan untuk menampilkan sesuai keinginan.
- d. Tidak perlu belajar *Flash*, *AE*, *Photoshop*, atau aplikasi tiga dimensi lainnya untuk merancang presentasi yang efektif dan menakjubkan.
- e. *Real* ruang tiga dimensi, yaitu objek tiga dimensi yang nyata.
- f. *Eksport* ke *EXE* mandiri, *Mac App*, atau *file* video dan *import* model tiga dimensi atau tekstur dikembangkan dengan perangkat lunak tiga dimensi.
- g. Menghemat uang dengan menggunakan berbagai desain interaktif tiga dimensi.

Langkah-langkah dalam membuat *slide* atau tayangan dengan *Aurora 3D Presentation* adalah:

- a. Pastikan komputer yang akan digunakan telah mempunyai software dan menginstal *Aurora 3D Presentation*.
- b. Nyalakan komputer Windows dan klik menu *Start* di pojok kiri bawah.
- c. Pilih dan klik menu *All Programs*.
- d. Pilih dengan *double* klik pada menu *Aurora 3D Presentation* maka akan muncul jendela kerja.
- e. Klik *File*, pilih *New*. Desain tampilan yang ingin dibuat dengan menggunakan *Common* untuk mengedit tampilan dan *Presentation* untuk memasukkan *background* suara, mengganti video, atau mem-*preview* tampilan yang telah dibuat.
- f. Setelah selesai, simpan media yang telah dibuat dengan cara klik *File*, pilih *Export as EXE*, beri nama dan simpan pada media penyimpanan yang dikehendaki, dan tunggu beberapa saat hingga proses penyimpanan selesai.
- g. Hasil media yang telah disimpan mempunyai format *---.exe* yang dapat dibuka secara mandiri.

Pada pembuatan media pembelajaran ini melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama yaitu menentukan konsep media yang dikembangkan. Penentuan konsep ini nantinya akan dikembangkan menjadi narasi-narasi untuk mengembangkan ide yang ada pada materi yang telah dipilih.

Setelah menentukan konsep. Selanjutnya dibuatlah naskah yang disaring dari isi materi pelajaran. Dalam pengembangan ini, narasi yang dibuat diambil dari materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia. Pembuatan naskah media audio-visual yang dikembangkan menceritakan tentang pengertian, jenis-jenis, serta persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia. Pembuatan naskah ini bertujuan untuk memvisualisasikan atau menggambarkan materi pembelajaran yang disampaikan.

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*. Menurut Ranang (2010: 75), *storyboard* adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambar detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa – sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan – catatan lain yang penting. Dalam pengembangan media audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* ini, *storyboard* menjadi panduan dalam pendesainan layout dan mengatur proporsional serta tata letak dari tampilan slide yang dikembangkan.

Setelah disusunnya *storyboard*, langkah selanjutnya adalah pembuatan media. Media yang telah didesain dalam *storyboard* selanjutnya dibuat dan dikembangkan, serta dirancang dengan memasukkan video maupun suara sedemikian rupa. Selain itu, pengembangan media ini juga dilengkapi dengan soal-soal evaluasi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang media dan materi yang telah dikembangkan. Setelah media yang dikembangkan

jadi, maka dilakukan validasi media dan uji coba untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dari Reza Armin Abdillah Dalimunthe (2013) dengan judul “*Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS dengan Tema “Waspada Banjir” untuk SMP Kelas VII*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual memiliki kualitas yang baik dan telah memenuhi standar validasi dari ahli materi dan ahli media. Penelitian ini memiliki nilai kelayakan baik yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan adalah dalam hal jenis media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran audio visual. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah *software* yang digunakan, yaitu *Aurora 3D Presentation*.
2. Penelitian dari Tutut Her Rakhmawati (2013) dengan judul “*3D Aurora Presentation 2.012 Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Negeri Bobotsari*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sebesar 85%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada perangkat lunak yang digunakan, yaitu

Aurora 3D Presentation. Perbedaan penelitian ini adalah pada materi dan subjek penelitian.

C. Kerangka Pikir

Pada latar belakang yang telah diungkapkan terdapat adanya berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Diharapkan dalam pembelajaran IPS dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas yaitu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga tercipta juga sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pembelajaran yang berkualitas, maka siswa juga akan turut menikmati setiap pembelajaran yang diberikan dan dapat meminimalisir permasalahan dan hambatan yang dihadapi.

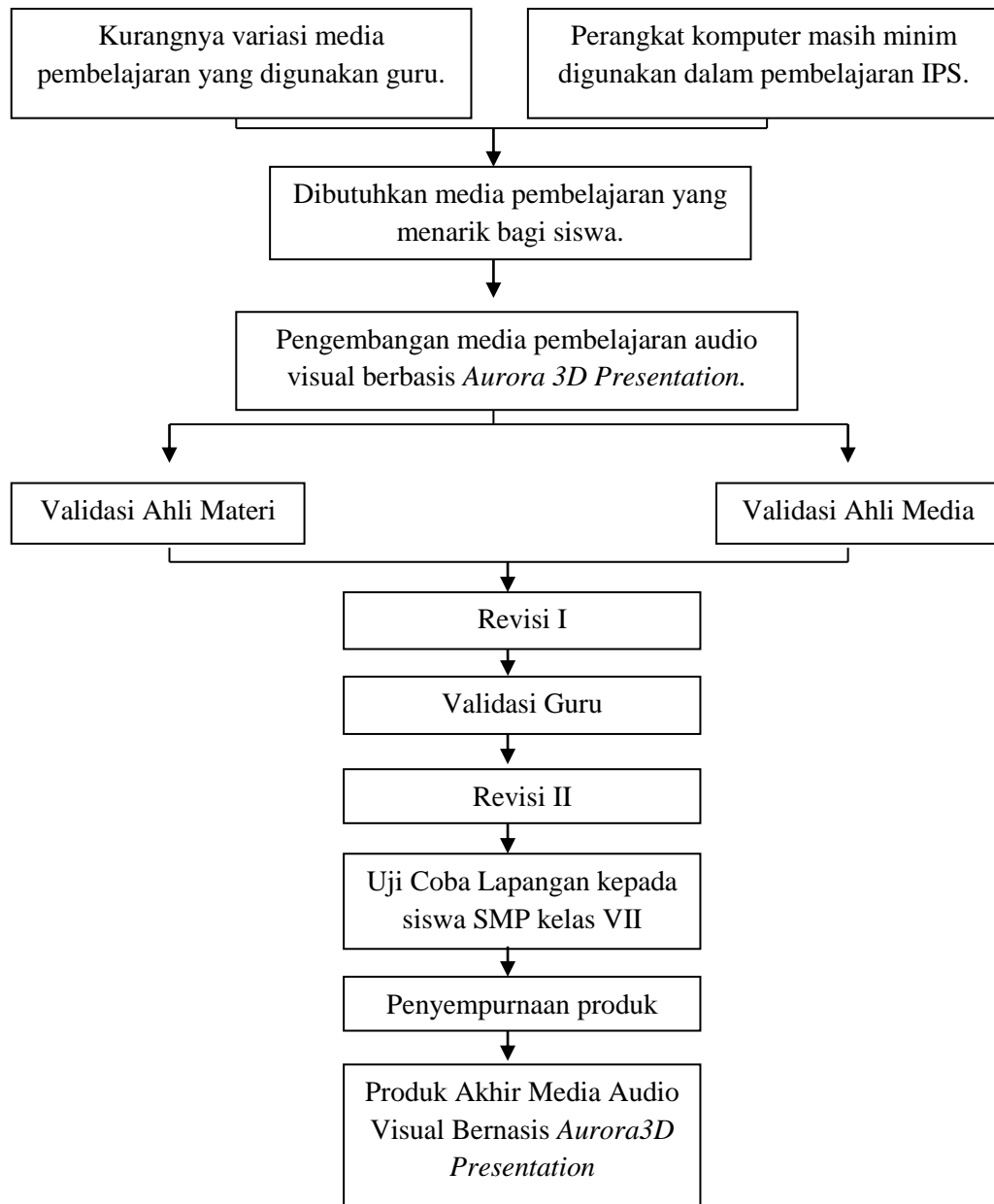
Kenyataannya, kualitas pembelajaran IPS masih jauh dari harapan. Siswa banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menjenuhkan, sehingga siswa menjadi kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan komputer di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa, sebagaimana diketahui bahwa salah satu fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Maka media berperan dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran dan bagi siswa, media berguna untuk memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi dalam suatu proses komunikasi tersebut kadangkala menghadapi

hambatan. Untuk mengatasi hambatan tersebut maka dibutuhkan media sebagai alat bantu penyaluran pesan yang mampu memvisualisasikan hal-hal yang tergambar abstrak menjadi nyata.

Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan merupakan program pembelajaran berupa media presentasi yang memuat evaluasi interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Di mana media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia. Setelah dikembangkan media pembelajaran ini akan diimplementasikan ke sekolah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan melalui pengisian angket.

Secara visual kerangka pikir dapat ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP yang dikembangkan oleh peneliti?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP yang dikembangkan oleh peneliti?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP yang dikembangkan oleh peneliti?
4. Bagaimana penilaian dari guru IPS mengenai kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP yang dikembangkan oleh peneliti?
5. Bagaimana respon siswa mengenai media pembelajaran audio visual berbasis *Aurora 3D Presentation* pada materi pokok potensi dan sebaran sumber daya

alam Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP yang dikembangkan oleh peneliti?