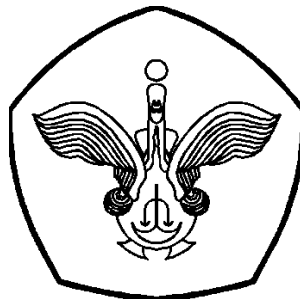


ARTIKEL ILMIAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
MENGUNAKAN AURORA 3D PRESENTATION DAN WINDOWS
MOVIE MAKER PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA
SOSIAL DI KELAS VII SMP N 20 MUARO JAMBI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
MENGUNAKAN AURORA 3D PRESENTATION DAN WINDOWS
MOVIE MAKER PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA
SOSIAL DI KELAS VII SMP N 20 MUARO JAMBI**

Ahmad Mujahid¹⁾, Jefri Marzal²⁾, Yelli Ramalisa²⁾

- 1) Alumni Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi
 - 2) Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi
- Email :ahmad_mujahid57@yahoo.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika dengan materi Aritmatika sosial merupakan pembelajaran yang cukup membingungkan bagi siswa. Salah satu sebabnya adalah keterbatasan sumber belajar yang hanya pada buku teks saja. Media pembelajaran yang menarik tentunya akan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika, salah satunya mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP serta untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini memanfaatkan software Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker Dengan Pendekatan Berbasis Masalah dalam pembuatan media pembelajaran dan pemberian angket untuk mengetahui persepsi siswa. Setelah media pembelajaran dibuat maka media pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, instrumen, materi dan ahli media pembelajaran sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan. Setelah media pembelajaran divalidasi dan direvisi, maka selanjutnya dilakukan ujicoba. Uji coba dilakukan dengan meminta tanggapan dari guru matematika dan siswa sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut, media pembelajaran kembali direvisi jika kembali ditemukan kelemahan dan dilakukan evaluasi dan perbaikan sesuai saran dan komentar para ahli. Selanjutnya media pembelajaran tersebut diterapkan pada kegiatan pembelajaran yang sebenarnya pada siswa kelas VII di SMP Negeri 20 Muaro Jambi

Dari hasil pengembangan yang dilakukan terhadap angket persepsi siswa mengenai media yang telah dibuat pada materi peluang, dihitung dengan rata-rata dari 5 indikator yaitu mencapai 87% siswa menjawab baik dan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker Dengan Pendekatan Berbasis Masalah dinyatakan layak dijadikan sebagai sumber belajar alternatif untuk siswa.

Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran, Aurora 3D Presentation, Windows Movie maker, PBL, Persepsi, Aritmatika Sosial.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
MENGUNAKAN AURORA 3D PRESENTATION DAN WINDOWS
MOVIE MAKER PADA POKOK BAHASAN ARITMATIKA
SOSIAL DI KELAS VII SMP N 20 MUARO JAMBI**

Ahmad Mujahid¹⁾, Jefri Marzal²⁾, Yelli Ramalisa²⁾

1) Alumni Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi

2) Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jambi

Email :ahmad_mujahid57@yahoo.com

PENDAHULUAN

Matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dipelajari oleh siswa mulai dari tingkat pendidikan dasar, menengah sampai ke pendidikan tinggi. Bahkan sejak taman kanak-kanak sudah mulai dikenalkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan matematika, namun sudah menjadi gejala umum juga bahwa mata pelajaran matematika kurang disukai oleh kebanyakan siswa. Lebih parah dari itu, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena sangat sukar dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 20 Muaro Jambi Kelas VII pada tanggal 16 Februari 2015, di dapat bahwa hanya 38,1 % dari 21 orang siswa dalam satu kelas yang dapat menangkap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru di depan kelas. Hal ini terjadi karena beberapa hal, yaitu, pemahaman matematika dasar yang sangat rendah, Sumber belajar yang tersedia terbatas dan kurang tertariknya siswa terhadap materi yang diajarkan itu sendiri. Dalam hal media pembelajaran, guru hampir tidak pernah menggunakan media berbasis computer dalam memberikan materi pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut juga didapatkan bahwa dalam pembelajaran matematika, guru belum banyak menggunakan variasi model pembelajaran, hal

ini dapat menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, juga masih sangat jarangnyapenggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep matematika kedalam permasalahan nyata pada kegiatan belajar mengajar, sehingga mayoritas siswa masihbingung dan menjadi kurang tertarik dalam mempelajari materi tersebut dan akhirnya tidak bisa sepenuhnya memahami konsep – konsep tersebut dengan baik.

Menurut Warsita (2008:123) salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di atas yaitu dengan inovasidalam manajemen kelas, metode pembelajaran,sertamediapembelajaranyang relevan. Sepertiyangsaatinisering diperbincangkanakan penggunaan mediadalam pembelajaran karena mediapembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Mediapembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam konteks dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar namun sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkan media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari

media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul bila pengetahuan akan ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar.

Media pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi kelancaran proses mengajar dan Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengefektifkan dan memudahkan proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat mengakomodir kebutuhan tersebut adalah Aurora 3D Presentation, yang dalam media pembelajaran ini pengaplikasiannya di gabungkan dengan Windows Movie Maker sebagai software editing video yang nantinya di gunakan untuk membuat video sebagai visualisasi permasalahan yang ada di dunia

nyata. Aurora 3D Presentation merupakan sebuah tool untuk membuat slide presentasi 3D. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, serta memilik banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. Aurora Presentasi 3D memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuat nyadari templat dengan mudah, sehingga dapat memudahkan pengguna baik saat pemrosesan pengerjaan media ataupun penggunaannya setelah media selesai dibuat dan tentunya hasil tampilannya akan sangat menarik. Pradana (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Aurora 3D Presentation pada siswa SMKN 2 Surabaya dapat hasil belajar yang sangat baik, dengan ketuntasan siswa mendekati 93 %. Sedangkan Windows movie maker merupakan software yang digunakan untuk mengcapture audio dan video dari kamera video, web kamera atau sumber video lainnya, lalu kemudian mengedit hasil capture tersebut menjadi sebuah movie. Selain itu, windows movie maker dapat digunakan untuk mengimport audio, video, foto maupun gambar/image untuk dipakai bersama movie yang dibuat. Proses import

yang dilakukan windows movie maker jauh lebih sederhana, sehingga bagi siapapun tidak akan mengalami kesulitan untuk proses ini.

Dengan adanya unsur multimedia didalam Media Pembelajaran tersebut merupakan salah satu upaya untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik minat dan motivasi siswa. Seperti yang telah dikemukakan Niken Ariani (2010), Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman pada siswa ketika materi pembelajaran di sajikan dalam bentuk Multimedia (Suara dan diagram) dibanding dengan cara konvensional seperti selama ini, dan Daya ingat siswa tentang materi pelajaran dengan cara multimedia ternyata bagus. Bukan hanya itu dengan dikembangkannya unsur multimedia dalam Media Pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa akan lebih mudah memahami konsep dan terdorong untuk lebih mandiri sehingga hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

Dengan menerapkan strategi dan media pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu selain Media Pembelajaran di atas diperlukan juga suatu pendekatan yang dapat menguatkan persepsi tersebut, melalui model pembelajaran yang mudah diterima oleh peserta didik dan bersifat real world atau berhubungan erat dengan permasalahan - permasalahan di dunia nyata, yang artinya siswa diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah di kehidupan nyata. Pendekatan seperti ini biasa di kenal dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Pembelajaran Berbasis Masalah di kembangkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berfikir, memecahkan masalah, dan keterampilan

intelektual. Dutch, Allen, dan White dalam (Hamruni 2011: 104) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menyediakan kondisi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan memunculkan “budaya berpikir” pada siswa. Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah dengan menggalakkan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memacu proses berpikir. Sejalan dengan definisi itu Dedeh Tresnawati Choridah (2013), mengemukakan bahwa Dalam beberapa penelitian pendidikan terbukti pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi siswa.

Dalam langkah pembelajaran yang melibatkan kelompok siswa dipacu untuk berkomunikasi dengan temannya. Demikian pula pada saat mempresentasikan hasil kelompok siswa dituntut untuk berkomunikasi dengan teman dan guru. Sedangkan kreatifitas siswa dituntut pada saat siswa menyelesaikan lembar kerja siswa. Dengan membiasakan pembelajaran berbasis masalah diharapkan siswa percaya diri, gigih, berpikir fleksibel dalam mengeksplorasi ide-ide matematis, dan senang belajar matematika sehingga meningkat disposisi matematisnya.

Pada mata pelajaran matematika SMP kelas VII, salah satu materi pelajaran yang dianggap siswa sulit dan sukar di pahami adalah Aritmatika sosial, meskipun sesungguhnya materi aritmatika social ini adalah materi yang sangat sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu siswa perlu diperkuat konsep dasarnya, supaya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Dan diharapkan nantinya para siswa bukan hanya memahami materi aritmatika social, tetapi juga mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika social di kehidupan sehari-hari. Untuk itu perlu dicari sumber belajar yang dapat menarik minat siswa dan dapat menjadikan hal-hal yang bersifat abstrak tersebut menjadi konkrit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud ingin melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMPN 20 Muaro Jambi”

Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP
2. Mengetahui Persepsi siswa terhadap Media Pembelajaran yang dikembangkan dengan Berbasis Masalah dan Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP

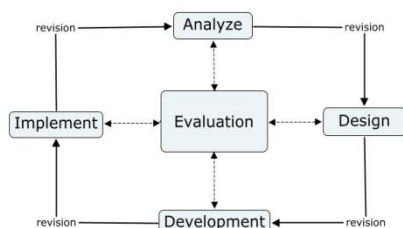
METODE PENGEMBANGAN

Sesuai dengan masalah yang telah diungkapkan, Penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan atau *Development Research*. Menurut Borg dan Gall dalam Setyosari (2013:215), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba produk sesuai latar dimana produk tersebut akan dipakai, melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

3.2 Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model

pengembangan ADDIE. Branch (2009:2) menyatakan “ADDIE is an acronym from Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate. ADDIE is a product development concept. The ADDIE concept is being applied here constructing performance-based learning.” Dalam bahasa Indonesia berarti “ADDIE adalah singkatan dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE sedang diterapkan dalam membangun pembelajaran berbasis kinerja”. **Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE menurut Branch (2009:2) yaitu :



Gambar 3.1Bagan Pengembangan Model ADDIE

Analyze

Menurut Branch (2009:25), yang umum dilakukan pada tahap ini yaitu memvalidasi kesenjangan kinerja, menetapkan tujuan, menganalisis peserta didik, sumber daya yang tersedia, dan rencana kerja.

1. Memvalidasi kesenjangan kinerja

Menurut Branch (2009:25) tujuan dari memvalidasi kesenjangan kinerja adalah untuk menghasilkan sebuah pernyataan yang berkaitan dengan sebuah masalah, mencari tau penyebabnya dan terakhir mencari solusi dari kesenjangan atau masalah yang timbul. Untuk mengetahui masalah yang terjadi dapat dilakukan baik dengan wawancara maupun lembaran observasi berupa angket, yang ditujukan untuk guru maupun untuk siswa.

2. Menetapkan tujuan

Setelah menemukan masalah maka langkah selanjutnya dari tahapan analisis ini adalah menetapkan tujuan. Menurut Branch (2009:33) adalah untuk menghasilkan sesuatu

yang merespon kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

3. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan awal, pengalaman, preferensi, dan motivasi pembelajaran (Branch, 2009:37). Untuk dapat mengetahui hal ini dapat dilakukan dengan wawancara maupun dengan lembaran observasi yang ditujukan kepada peserta didik.

4. Sumber daya yang tersedia

Menurut Branch (2009:47) ada empat jenis sumber daya yang harus diketahui yaitu sumber konten, sumber daya teknologi, fasilitas pengajaran dan sumber daya manusianya sendiri. Semua jenis sumber daya itu harus diketahui agar dapat menyelesaikan proses ADDIE.

5. Rencana kerja

Pada tahap ini menurut Branch (2009:52) dibuat sebuah rencana kerja. Dimana akan menegaskan tentang gambaran produk yang akan dihasilkan oleh peneliti pada tahap akhir pengembangan.

3.2.1 Design

Menurut Branch (2009:60) prosedur umum yang dilakukan pada tahap desain yaitu mengadakan atau membuat hal yang dibutuhkan, menyusun evaluasi formatif design, dan menghasilkan strategi pengujian.

1. Mengadakan atau membuat hal yang dibutuhkan

Menurut Branch (2009:61) pada tahap ini semua hal yang dibutuhkan akan dibuat sesuai dengan yang ada pada tahap analisis. Semua mulai direalisasikan untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun produk yang akan dihasilkan oleh peneliti berupa multimedia yang digunakan sebagai media pada saat proses pembelajaran, dengan langkah-langkah:

1. Membuat rancangan konten
2. Membuat story board

3. Membuat media dengan Aurora 3d Presentation dan Windows Movie Maker
2. *Menyusun evaluasi formatif design*

Setelah design selesai dibuat, tahap selanjutnya menurut Branch (2009:68) adalah menyusun evaluasi formatif design. Adapun yang akan dilakukan peneliti pada tahap ini adalah memvalidasi media dan menentukan persepsi siswa terhadap media.

Development

Menurut Branch (2009:83) development atau pengembangan dalam model ADDIE adalah tahap dimana media dikembangkan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah media direvisi sesuai saran, maka dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan proses mengumpulkan data yang digunakan untuk merevisi sebelum implementasi. Tujuan dari evaluasi formatif juga untuk melihat Persepsi dari sebuah media (Branch, 2009:122). Langkah yang umum dilakukan pada tahap ini menurut Branch (2009:123) yaitu uji perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1. Uji coba perorangan (one-to-one trial)

Uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan awal tentang media pembelajaran. Subjek uji coba perorangan ialah satu orang guru yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidangnya. Pada uji coba perorangan digunakan angket terbuka untuk memperoleh masukan awal terhadap media, dimana data yang diperoleh merupakan data kualitatif.

2. Uji coba kelompok kecil (small group trial)

Pada tahap uji coba kelompok kecil subjek uji coba terdiri atas 6-20 orang, dimana siswa subjek ujicoba pada ujicoba kelompok kecil merupakan siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba kelompok kecil ini dipakai untuk melakukan revisi produk atau rancangan. Angket yang digunakan merupakan angket terbuka.

3. Uji coba kelompok besar (field tryout)

Saran dari subjek uji coba kelompok kecil digunakan untuk memperbaiki media sebelum diuji coba pada kelompok besar. Uji coba ini melibatkan subjek 27 atau satu kelas. Angket yang digunakan merupakan angket terbuka dan angket persepsi, ini bertujuan untuk melihat tanggapan siswa terhadap media serta melihat validitas dan reabilitas angket persepsi. Setelah mendapatkan saran dan masukan media lalu diperbaiki, selanjutnya media yang telah diuji coba di kelompok besar lalu digunakan pada tahap implelement.

Implement

Menurut Branch (2009:133) pada tahap implimentasi produk yang telah diuji coba diterapkan dalam situasi nyata dengan pengajaran yang sesungguhnya. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup yang digunakan untuk menilai aspek pada media secara keseluruhan berdasarkan persepsi dari siswa.

Evaluation

Menurut Branch (2009:151) evaluasi dilakukan pada setiap tahap. Evaluasi yang dimaksudkan untuk memperbaiki media di setiap tahapnya, evaluasi ini disebut evaluasi formatif. Sehingga diperoleh sebuah media yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Adapun evaluasi yang secara umum dilakukan adalah melihat persepsi, pengetahuan dan sikap, evaluasi ini juga disebut evaluasi sumatif. Dari evaluasi sumatif akan diperoleh hasil berupa media yang dikatakan efektif bila sudah mencapai KKM yang ditentukan sekolah dan media dipersepsikan secara positif oleh siswa.

Teknik pengumpulan menuturkan bagaimana data penelitian diperoleh (Setyosari, 2013:209). Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media

berupa isian angket berupa saran dalam perbaikan multimedia ini, serta data dari tanggapan guru pada uji coba perorangan dan data dari siswa pada uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Sedangkan data kuantitatif di peroleh dari angket persepsi siswa terhadap media pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah tahap pengembangandengan ujicoba perorangan dan uji coba kelompok selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran pada proses implementasi. Penerapan media ini dilakukan pada kelas VII B SMPN 20 Muaro Jambi. Pada akhir pembelajaran siswa di berikan soal latihan yang telah disusun untuk melihat hasil belajar siswa *dan* Pada akhir proses pembelajaran juga diberikan angket persepsi siswa dimana angket ini digunakan untuk melihat persepsi siswa terhadap media yang dikembangkan..Adapun analisis angket persepsi dapat dilihat pada tabel.

Hasil analisis angket persepsi siswa

N o.	Pertanyaan	Skor	Perse ntase (%)	Kategori
1.	Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika.	131	94%	Sangat Baik
2.	Isi pada media pembelajaran ini relevan dengan materi yang dipelajari.	117	84%	Sangat Baik
3.	Isi media mudah untuk dipahami dan dimengerti.	119	85%	Sangat Baik
4.	Media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel.	119	85%	Sangat Baik
5.	Media membantu memperoleh informasi tentang pembelajaran matematika yang dipelajari.	129	92%	Sangat Baik

6.	Media pembelajaran membuat lebih semangat untuk belajar.	124	89%	Sangat Baik
7.	Penggunaan media pembelajaran membuat belajar matematika lebih menyenangkan	124	89%	Sangat Baik
8.	Media pembelajaran membuat tidak bosan belajar.	116	83%	Sangat Baik
9.	Media pembelajaran membuat tertarik untuk belajar matematika.	119	85%	Sangat Baik
10 .	Media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu.	117	84%	Sangat Baik
11 .	Media pembelajaran meningkatkan perhatian untuk belajar matematika.	127	91%	Sangat Baik
12 .	Media dapat membantu belajar mandiri	125	89%	Sangat Baik
13 .	Media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dalam belajar matematika.	118	84%	Sangat Baik
14 .	Media pembelajaran membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran matematika	115	82%	Sangat Baik
15 .	Media pembelajaran dapat membantu untuk berpikir kreatif.	132	94%	Sangat Baik

Dari analisis data pada Tabel 4.7 diperoleh bahwa respon sangat baik didapatkan pada pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Persepsi atau respon siswa terhadap penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP mempunyai respon positif dari siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket persepsi siswa terhadap media pembelajaran matematika berbasis masalah yang dikembangkan, total persentase yang diperoleh 87% yang menyatakan media pembelajaran dipersepsikan dengan sangat baik oleh siswa. Hasil soal latihan yang di berikan tidak menjadi patokan pada penelitian ini namun hanya untuk melihat hasil belajar siswa setelah pembelajaran pada materi aritmatika sosial ini.

PENUTUP

Sesuai dengan hasil triangulasi sumber dari 2 tim validasi yang telah memvalidasi media pembelajaran interaktif tersebut, sedangkan dari pendapat responden dari angket persepsi siswa yang di ambil dari siswa kelas VII B SMP Negeri 20 Muaro Jambi mendapatkan respon positif. Dari 15 butir pertanyaan. Maka dari data angket persepsi siswa tersebut dihitung dengan rata-rata yaitu 87,24% siswa menjawab baik dan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP mempunyai persepsi respon positif dan menarik bagi siswa sehingga media dinyatakan layak dijadikan sebagai sumber belajar alternatif untuk siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga disarankan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Dengan video pembelajaran yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penulis menyarankan kepada guru mata pelajaran matematika untuk menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Aurora 3D Presentation dan Windows Movie maker pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP.
2. Media pembelajaran layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pada saat pembelajaran yang dilakukan peneliti terlihat siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan pada saat kegiatan pembelajaran siswa terlibat sangat aktif dalam setiap proses pembelajaran.
3. Penulis juga menyarankan untuk peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan variasi-variasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken, 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Pustaka Karya
- Arikunto, S, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta :Rineka Cipta.
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer: USA
- Dewi, 2011, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika "Math-Tainment" Materi Pokok Garis Dan Sudut Untuk Smp Kelas VII*, Skripsi, FMIPA. Universitas Negeri Yogyakarta
- Dedeh Tresnawati Choridah. 2013. *Peran Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kreatif*

Serta Disposisi Matematis Siswa Sma,e- jurnal. STKIP Siliwangi
Emut, 2009, *Mengajar Matematika Dengan Menggunakan Media Macromedia Flash 8*, Yogyakarta: FMIPA UNY

Hamruni.2011.*Strategi Pembelajaran*.Yogyakarta. Insan Madani
Kurniasih, Imas. 2014.*Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*.Yogyakarta. Kata Pena
Mayer Richard E. 2009. *Multimedia Learning*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar
Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung.Alfabeta.

Proboyekti, Umi, 2006. *Pengantar Teknologi Informasi*. Prodi Sistem Informasi, Universitas Kristen Duta Wacana

Pradana, Z Fairuz. 2014 *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X TGB 3 Dengan Media Pembelajaran Aurora 3d Presentation pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di SMK N 2 Surabaya*.Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan

Riyana, Cepi.2012. *Media Pembelajaran*.Direktoratjenderal pendidikanislamkementerianagama RepublikIndonesia

Sanjaya, Wina.2006.*Strategi Pembelajaran Beroreintasi standar Proses Pendidikan*.Bandung.Kencana Prenada Media

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta : Kencana.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung : Alfabeta.

Salimah Tantowi. 2009.*Manfaat Fasilitas Multimedia Di Dalam Komputer Dalam Proses Belajar Dan*

Mengajar.Diakses pada tanggal 22/01/2014.<http://salimahtanto.wi.wordpress.com/2009/03/15/manfaat-fasilitas-multimedia-di-dalam-komputer-dalam-proses-belajar-dan-mengajar/>

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran,Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta