

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/6/2022 1:51:54 PM

Analyzed document: SKRIPSI ASTRINA DELLA - Astrina Della.pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

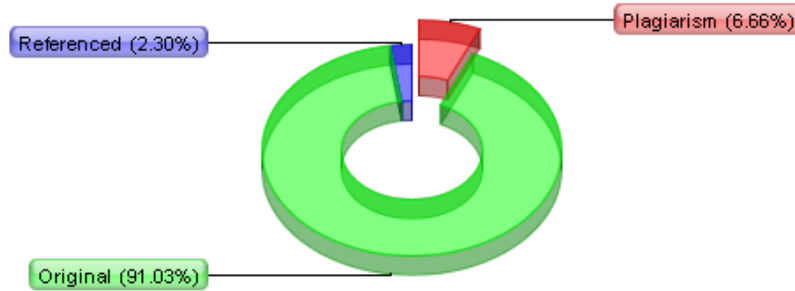
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 26

20%	457	1. http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/#Sejarah_Lambang_Garuda_Pancasila
20%	457	2. http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/#Lambang_Garuda_Pancasila
3%	224	3. https://fdokumen.com/document/desain-piramida-3d-holographic-reflection-sebagai-bentuk-gambar-1-alur.html

Processed resources details: 55 - Ok / 6 - Failed

Important notes:

<p>Wikipedia:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Google Books:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Ghostwriting services:</p>  <p>[not detected]</p>	<p>Anti-cheating:</p>  <p>[not detected]</p>
---	--	--	---

[uace_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]
[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

Plagiarism detected: **0.08%** http://repository.uki.ac.id/1098/2/BAB_I.pdf + 2 resources!

id: 1

1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan yang diajarkan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, pelatihan dan juga penelitian. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar untuk dapat mengembangkan potensi siswa. Oleh karena itu, agar proses belajar dapat mengembangkan potensi siswa maka dapat dilakukan proses penelitian untuk dapat mengembangkan potensi melalui media pembelajaran yang efektif.

Sugandi, dkk. dalam Nusivera (2016:2) mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru, dalam pembelajaran yang bersifat eksternal, prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran”.

Anita (2007: 4.3) berpendapat bahwa “proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila, guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Maksud dari penjelasan tersebut ialah kondisi belajar harus dimulai dari tahap pembelajaran”. Rustaman (2001:461) berpendapat bahwa “proses pembelajaran adalah proses yang di

2

Plagiarism detected: **0.46%** <https://pdfcoffee.com/laporan-pribadi-plp-risma...>

id: 2

dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar”. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar

siswa dapat tercapai dengan optimal. Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama

Plagiarism detected: 0.36% <https://pdfcoffee.com/laporan-pribadi-plp-risma...>

id: 3

antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkannya ada perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Menurut Rustaman (2001:461)

Quotes detected: 0.36%

id: 4

“Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka perlu memperhatikan: 1) Tujuan pembelajaran; 2) Ruang lingkup; 3) Sarana dan prasarana; 4) Jumlah peserta didik; 5) Waktu jam pelajaran yang di laksanakan; 6) Sumber bahan ajar”.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan buku untuk penunjang penyampaian materi, tetapi selain buku guru juga menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien, dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah guru untuk

3 menyampaikan materi yang disampaikan, maka siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan karena ada benda konkret yang dilihat, jadi siswa tidak hanya membayangkan ataupun berandai-andai tentang materi yang di sampaikan.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan oleh mahasiswa PGSD di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri , mahasiswa dapat mengamati bahwa saat melakukan kegiatan pembelajaran PPKn materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila guru hanya menggunakan gambar yang ada buku tema saja, sehingga siswa belum sepenuhnya akan

memahami hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila begitupun juga dengan maknanya.

Maka dari itu media pembelajaran bisa digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membantu siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat ataupun sarana, perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan

Plagiarism detected: 0.05% <http://repository.unpas.ac.id/12587/6/10%20BA...>

id: 5

untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan keterampilan.

Guna untuk membuat siswa lebih memahami pembelajaran PPKn materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila menggunakan media 3D hologram agar tidak hanya menggunakan gambar di buku tema saja. Media 3D hologram merupakan video dengan gambar yang muncul secara 3D atau gambar lebih terlihat nyata.

4

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, terdapat masalah pada penelitian ini

Quotes detected: 0.13%

id: 6

“apakah di temukan siswa kurang memahami materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila?”

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan kurangnya media pembelajaran yang konkret. Maka dari itu

Quotes detected: 0.15%

id: 7

“apakah saat melakukan pembelajaran guru menggunakan metode konvensional saja dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik?”.

Guru di tuntutan untuk mempunyai kekreatifitas dalam pengajaran agar siswa dapat mengerti tentang materi yang disampaikan. Termasuk kekreatifitasan dalam pembuatan media pembelajaran.

Maka dari itu

Quotes detected: 0.18%

id: 8

“Apakah media pembelajaran 3D Hologram dapat membantu guru dan siswa guna meningkatkan pemahaman akan materi yang di sampaikan?”

Jika di lihat dari penggunaan produk media yang telah dibuat, dalam hal arti guru tidak terbebani atau dikatakan mudah dalam menggunakan media 3D Hologram.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah maka :

1. Subyek Penelitian : Peserta didik kelas II
2. Objek Penelitian : SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri
3. Materi Penelitian : Hubungan antar simbol dan sila-sila

Pancasila

5

4. Aspek yang di teliti : kemampuan menjelaskan akan hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila

5. Masa Penelitian : -

Plagiarism detected: 0.06% <https://text-id.123dok.com/document/wyer8dj7q...> + 3 resources!

id: 9

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat

disimpulkan

Plagiarism detected: 0.09% <https://text-id.123dok.com/document/wyer8dj7q...> + 3 resources!

id: 10

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.

Bagaimana kevalidan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II tingkat sekolah dasar?

2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II tingkat sekolah dasar?

3. Bagaimana keefektifan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa

kelas II tingkat sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media video interaktif untuk menunjang pembelajaran pada materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan - tujuan sebagai berikut.

6

1. Untuk mengetahui kevalidan media 3D Hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila pada siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media 3D Hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila pada siswa kelas II tingkat Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II tingkat sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun manfaat

Plagiarism detected: 0.07% <https://text-id.123dok.com/document/wyer8dj7q...> + 2 resources!

id: 11

dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.

Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan ide pemikiran bagi Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

7

- b. Memberikan ide pemikiran ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan media pembelajaran

dalam peningkatan kemampuan belajar siswa.

c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan belajar pada siswa serta menjadi bahan kajian lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran 3D Hologram

b. Bagi guru

Dapat menambah pengetahuan dan pemikiran tentang pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran 3D Hologram

c. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan mampu memperoleh pengalaman langsung mengenai media pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui 3D Hologram dan siswa dapat tertarik mempelajari materi hubungan antar simbol dan sila-sila

Pancasila.

8

d. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat menjadi sumber informasi tambahan bagi pembaca tentang perkembangan bahan ajar yang terbaru, sehingga nanti dapat digunakan sebagai referensi di pendidikan sekolah dasar

9

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis

buku, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya;
sedangkan penerimaan, informasi adalah siswa atau warga belajar.

Pengertian media pembelajaran begitu bermacam-macam. Schramm dalam Sudjana & Rivai (2002:4) mendefinisikan media

Quotes detected: **0.12%**

id: 12

“pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar”.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006:4) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada media adalah:

a. Media pendidikan

Plagiarism detected: **0.72%** <http://sainsedutainment.blogspot.com/2012/07...> + 2 resources!

id: 13

memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.

10

b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun saat berada diluar kelas.

e. Media Pendidikan

Plagiarism detected: **0.53%** <http://sainsedutainment.blogspot.com/2012/07...> + 3 resources!

id: 14

digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder).

g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Media sebagai salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan yang tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran,

Plagiarism detected: 0.12% <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/do...>

id: 15

media yang digunakan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Miarso (2004:458) berpendapat:

Quotes detected: 0.3%

id: 16

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan

Plagiarism detected: 0.06% <https://text-id.123dok.com/document/4zp6n0lrq...>

id: 17

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dan dapat berfungsi mempermudah dalam mengoptimalkan pencapaian tujuan belajar yang sudah diharapkan. Saripudin dan Winantaputra (1999:

65) berpendapat

Quotes detected: 0.19%

id: 18

“sumber belajar dapat dikelompokkan lima kategori:

a) Manusia; b) Buku Perpustakaan; c) Media Massa; d) Alam Lingkungan; e) Media Pendidikan”.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar (2009:21)

menyebutkan bahwa

Quotes detected: 0.13%

id: 19

“Pengetahuan hanya disampaikan secara lisan,
maka pemahaman yang diperoleh akan semakin abstrak (singkat)”.

Pada pernyataan diatas juga menyebutkan bahwa media pembelajaran
mempunyai tujuan dan manfaat yaitu:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat disamakan.
- b. Dalam kegiatan pembelajaran dapat menarik minat siswa.
- c. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih interaktif.
- d. Dapat menyingkat waktu, saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.
- f. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun.
- g. Respon positif peserta didik terhadap proses pembelajaran

berlangsung.

h. Dapat mengubah peran guru ke hal yang positif dan produktif saat menggunakan media pembelajaran.

12

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa
manfaat menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan
pembelajaran, media dapat memperjelas penyajian informasi dapat
meningkatkan proses dan hasil belajar yang telah dilakukan.

Plagiarism detected: 0.05% <https://text-id.123dok.com/document/4zp6n0lrq...>

id: 20

Media

pembelajaran juga dapat meningkatkan,
mengarahkan perhatian siswa

sehingga akan menimbulkan motivasi, ide-ide baru, bahkan interaksi
secara langsung antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, guru
swngn guru, guru dengan lingkungan sekitar.

Lestari. dkk. (2014) dalam zumiati Bethan (2018:9)

menyatakan bahwa “Tujuan pembelajaran

Plagiarism detected: 0.19% <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/do...> + 2 resources!

id: 21

membantu guru dalam

menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar
pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih

menyenangkan

bagi siswa. Lebih lanjut juga mengemukakan bahwa

tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yaitu.

Plagiarism detected: 0.45% <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/do...> + 3 resources!

id: 22

1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi

sehingga merangsang minat siswa untuk belajar;

- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi;
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa;
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif;
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa.

13

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media dalam pembelajaran di gunakan untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada siswa.

3. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Rusman (2012:173) berpendapat klasifikasi media pembelajaran berdasarkan sifat jangkauan, dan teknik pemakaian.

Sifat: 1) Media Auditif : media yang dapat didengar atau dominan hanya suara saja; 2) Media Visual : media yang dapat dilihat hanya gambar saja, tetapi tidak ada suara; 3) Media Audio Visual: media yang dapat dilihat dan didengar, hal lain terdapat gambar dan juga suara. Dan kemampuan kejangkauan: 1) Media memiliki daya rekam atau liput yang luas; 2) Media memiliki daya rekam atau liput yang terbatas oleh tempat dan waktu. Serta, Cara atau teknik pemakaian: 1) Media yang dapat di proyeksikan; 2) media yang tidak dapat di proyeksikan.

B. Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi diantara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung dengan tatap muka maupun interaksi tidak secara langsung. Saat melakukan interaksi dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Rusman (2012:93) berpendapat pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau

14

suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Jadi pembelajaran upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan pembelajaran

yang dapat menunjukkan usaha siswa.

Warsita (2008:153) berpendapat dua kategori pada multimedia dan multimedia linier, pernyataannya sebagai berikut; bahwa multimedia merupakan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, gambar, video, grafis, dan suara (audio) untuk dapat menyampaikan pesan ataupun berita.

Sedangkan multimedia linier merupakan media yang tidak dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna.

Multimedia linier dapat berjalan secara berurutan. Sedangkan multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi

Plagiarism detected: 0.13% <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/do...> + 2 resources!

id: 23

alat

pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna,

sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas yang sudah dijelaskan, apabila

konsep

Plagiarism detected: 0.05% <https://id.quora.com/Apa-itu-multimedia-multim...> + 2 resources!

id: 24

multimedia linier dan multimedia interaktif

bila

digabungkan maka dapat diartikan bahwa aplikasi multimedia ini

Plagiarism detected: 0.05% <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/do...>

id: 25

yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan kata lain,

untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta

Plagiarism detected: 0.06% <https://totoyulianto.wordpress.com/2015/03/05...>

id: 26

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang

belajar sehingga secara tidak langsung proses pembelajaran terjadi.

2. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

15

Secara umum manfaat yang diperoleh ialah proses

pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, jumlah waktu yang dapat di kurangi, kualitas belajar peserta didik dapat lebih ditingkatkan, dan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun.

Menurut Munadi (2013:152-153) kelebihan multimedia

interaktif sebagai berikut:

- a) Pembelajaran dapat bersifat interaktif dengan penggunaan multimedia interaktif yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh siswa, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran.
- b) Multimedia pembelajaran dirancang untuk belajar mandiri, maka dari itu multimedia pembelajaran interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat multimedia ini memberikan keleluasaan bagi siswa yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif.
- c) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, maka siswa akan lebih memiliki motivasi dalam belajar.
- d) Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif siswa akan mendapat respon atau umpan balik terhadap hasil belajar.
- e) Dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri, maka kontrol penuh ada ditangan pengguna (guru) atau siswa.

3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

16

Penggunaan multimedia pembelajaran juga harus memperhatikan beberapa komponen karakteristik seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Menurut Ega (2016:131-132) karakteristik multimedia sebagai berikut.

1) Gabungan berbagai media: multimedia

Plagiarism detected: 0.29% <http://repository.unpas.ac.id/12587/6/10%20BA...>

memiliki lebih dari satu

media yang konvergen. Multimedia bersifat menggabungkan, misalnya: menggabungkan unsur audio dan visual;

2) Interaktif: multimedia bersifat interaktif memiliki kemampuan

untuk mengakomodasi respon pengguna;

3) Bersifat mandiri:

multimedia bersifat mandiri dan memberi

kemudahan dalam kelengkapan isi, multimedia pembelajaran dapat

digunakan tanpa bimbingan orang lain;

id: 27

4) Relevan dan tujuan kurikulum: multimedia harus relevan dengan tujuan kurikulum, yaitu kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Harus sesuai dengan kurikulum dan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan;

5) Mengembangkan kompetensi: multimedia pembelajaran dimanfaatkan untuk pengembangan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Materi pembelajaran secara substansial harus memuat standar kompetensi yang memadai;

6) Alternatif media pembelajaran: multimedia pembelajaran mampu memadukan pembelajaran dan teknologi. Teknik

17

mengintegrasikan dapat memperkuat, melengkapi, dan memperluas keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Komputasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan

Komputer salah satu teknologi informasi yang memiliki potensi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

Dengan adanya media 3D Hologram dapat membantu penguatan konsep dan penanaman materi kepada siswa. Komputer dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, serta pemanfaatan teknologi dapat membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa melihat hal baru yang mungkin belum mereka lihat sebelumnya. Jadi dengan dibantunya media teknologi, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

D. Media 3D Hologram

Penyampaian informasi maupun materi kepada siswa terkadang sulit untuk diterima, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang akan memudahkan guru untuk menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materinya dan mungkin siswa dapat menerima materinya dengan mudah. Dalam media 3D Hologram tergolong ke media video. Keunggulan membuat media video ini karena sangat banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan juga pembelajaran. Media video (3D Hologram) mampu

18

memperlihatkan objek, tempat dan juga peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak (motion pictures).

Heinich.,dkk. (1996) dalam Bina Mitriani (2020:17)

mengemukakan dari beberapa keunggulan video dalam mengomunikasikan informasi dan pengetahuan yang meliputi:

1) Menayangkan gambar gerak; 2) Memperlihatkan sebuah proses dan prosedur; 3) Sarana observasi yang aman; 4)

Sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu; 5) Memperlihatkan contoh sikap dan tindakan yang dapat dipelajari; 6) Mendorong munculnya apresiasi atau penghayatan terhadap seni dan budaya; 7) Menciptakan kesamaan pengalaman dan persepsi bagi penonton.

Sadiman (2011) dalam Sari, Novita (2020:50-56)

mengemukakan pendapat bahwa pada media 3D Hologram tentunya memiliki kelebihan maupun kekurangan, diantaranya sebagai berikut

Kelebihan pada 3D Hologram :

1. Bersifat konkrit : gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata;
2. Gambar dapat membatasi ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut;

3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;

4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat

mencegah ataupun membetulkan kesalahpahaman.

5. Murah harga dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

Kekurangan pada 3D Hologram :

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
2. Gambar benda terlalu kompleks;

19

3. Ukuran sangat terbatas pada kelompok besar.

Pada media pembelajaran yang sudah dipilih tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, memperjelas penyajian pesan agar siswa tidak berpacu pada sifat penghafal pada saat pembelajaran.

E. Materi Hubungan Antar Simbol dan Sila-Sila Pancasila.

Pancasila merupakan dasar Negara serta

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.slideshare.net/Anthooel/tugas-panc...>

id: 28

landasan ideologi

bangsa Indonesia. Dalam

sila pancasila memiliki nilai-nilai yang

dijadikan sebagai dasar dalam hidup bernegara. Terdapat lima sila

pancasila yang dirumuskan dalam pidato Bung Karno, setelah

dirumuskan burung garuda dijadikan lambang Negara Indonesia.

Gambar 3.1 Contoh Gambar Garuda Pancasila

20

Terdapat jumlah bulu pada burung garuda yang memiliki

makna, yaitu melambangkan hari kemerdekaan Indonesia pada

tanggal 17 Agustus 1945. Pada burung garuda terdapat

Plagiarism detected: 0.09% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 29

17 helai bulu

pada kedua sayap, 8 helai bulu

diekor, 19 helai bulu dibawah perisai

atau pada pangkal ekor dan 45 helai bulu terdapat dileher.

Di dada burung garuda terdapat lima sila dan lambang

Pancasila. Terdapat lima lambang gambar pacasila, yaitu Bintang,

Rantai, Pohon beringin, Kepala banteng, serta Padi dan kapas setiap

lambang memiliki makna yang berbeda-beda. Berikut makna

lambang dari masing-masing sila Pancasila:

1. Lambang Bintang

Gambar 2.2 lambang Bintang pancasila

(Sumber dari : <https://www.>

Plagiarism detected: 0.02% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 30

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-

[artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5](http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/)

/)

Sila pertama pancasila yang berbunyi "Ketuhanan Yang Maha

Esa". Lambang bintang memiliki makna "cahaya yang dipancarkan

Tuhan Yang Maha Esa kepada umat manusia yang ada didunia".

Latar belakang yang berwarna hitam memiliki makna

Quotes detected: 0.12%

id: 31

"Menggambarkan warna alam yang merupakan berkah dari Tuhan yang menjadi sumber kehidupan".

<https://www.>

Plagiarism detected: 0.04% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 32

[insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/](https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/)

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

/

21

2. Lambang Rantai Emas

Gambar 2.3 lambang Rantai pancasila

(sumber dari <https://www.>

Plagiarism detected: 0.02% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 33

[insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-](https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/)

[artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5](https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/)

/)

Sila kedua pancasila yang berbunyi

Quotes detected: 0.05%

id: 34

"Kemanusiaan Yang Adil

dan Beradab".

Plagiarism detected: 0.07% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 35

Mata rantai tersebut berbentuk persegi dan lingkaran

saling berkaitan. Dalam mata rantai yang berbentuk persegi empat

dilambangkan sebagai

Plagiarism detected: 0.12% <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 36

laki-laki, sedangkan mata rantai lingkaran yang

yang dilambangkan perempuan. Mata rantai yang

saling berkaitan

melambangkan saling berkaitannya antara laki-laki dengan

perempuan.

3. Lambang Pohon Beringin

Gambar 2.4 lambangPohon Bringin pancasila

(sumber dari <https://www.>

Plagiarism detected: **0.11%** <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 37

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-

artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

/

22

Sila ketiga pancasila berbunyi

Quotes detected: **0.02%**

id: 38

“Persatuan Indonesia”.

Pada

pohon beringin terdapat akar yang menjulur kebawah diartikan sebagai

tempat berteduh. Dapat diibaratkan pohon beringin pada pancasila

sebagai tempat berlindung yang membuat rasa aman. Sedangkan akar

yang menjulur ke bawah memiliki makna tanggung yang kuat,

menggambarkan persatuan rakyat bangsa Indonesia.

4. Lambang Kepala Banteng

Gambar 2.5 lambang Kepala Banteng pancasila

(sumber dari <https://www.>

Plagiarism detected: **0.02%** <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 39

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-

artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5

/)

Sila keempat pancasila berbunyi

Quotes detected: **0.09%**

id: 40

“Kerakyatan yang dipimpin

oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”.

Hewan banteng dijadikan hewan sosial yang suka berkumpul, saat

hewan banteng berkumpul diibaratkan saat berkumpul dengan kawan

akan lebih kuat dan sulit diserang lawan. Sedangkan kepala banteng

diibaratkan rakyat Indonesia dalam mengambil keputusan harus tegas.

Kesimpulannya kebudayaan rakyat Indonesia yang suka berkumpul,

berdiskusi, dan bermufakat serta harus memiliki keputusan yang

tegas.

<https://www.>

Plagiarism detected: **0.04%** <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 41

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/
<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

/

5. Lambang Padi dan Kapas

Gambar 2.6 lambang Kapas dan Padi pancasila

(sumber dari <https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

Plagiarism detected: **0.02%** <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 42

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-

artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5

/)

Plagiarism detected: **0.04%** <https://bobo.grid.id/read/081932203/makna-lam...>

id: 43

Sila kelima yang berbunyi

Quotes detected: **0.06%**

id: 44

“Keadilan sosial bagi seluruh rakyat

Indonesia”.

Padi dan kapas melambangkan dua hal yang dibutuhkan

oleh rakyat Indonesia untuk dapat bertahan hidup. Padi diibaratkan

ketersediaan makanan, sedangkan kapas diibaratkan pakaian. Maksud

dari padi dan kapas ialah rakyat Indonesia berhak atas sandang dan

pangan yang harus didapatkan secara adil tanpa membeda-bedakan.

Disaat rakyat sudah terpenuhi segala kebutuhan termasuk sandang,

pangan maka dianggap Negara tersebut sudah hidup sejahtera.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian dari Satriyo Eko Wahyudi, Dr. Hari Sugiharto

Setyaedhi, M.Si (2018). (Pengembangan Video 3D Hologram Materi

Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, validasi kelayakan Video 3D

Hologram memperoleh perhitungan angket ahli materi sebesar 81,81%

dengan kriteria baik sekali; perhitungan angket ahli desain

pembelajaran sebesar 100% dengan kriteria baik sekali; perhitungan

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

Plagiarism detected: **0.04%** <http://insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan...> + 2 resources!

id: 45

insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/

<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>

/

24

angket ahli media untuk media adalah 90,90% dengan kriteria baik sekali. Data hasil uji coba media menggunakan uji coba perorangan kepada 2 peserta didik Tunarungu kelas III dan Kelas dengan hasil perhitungan angket adalah 87,5% dengan kriteria baik sekali. Data perolehan Wilcoxon Match Pairs Test dari pre test dan post test diperoleh sebesar Zhitung 2,20 Ztabel 1,96, dengan taraf kesalahan 5%, sehingga ada perbedaan rata-rata hasil belajar. Kesimpulannya bahwa penggunaan Video 3D Hologram dapat meningkatkan hasil belajar anak tunagrahita ringan dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi kemampuan pengenalan hewan disekitarku untuk peserta didik tunarungu.

Hasil penelitian dari Sitaresmi Wahyu Handani, Dhanar Intan

Surya Saputra, Fitri Nuriyah Sari (2017). (

Plagiarism detected: 0.09% <https://fdokumen.com/document/desain-pirami...>

id: 46

Desain Piramida 3D

Holographic Reflection Sebagai Bentuk Visualisasi Bangunan

).Telah

berhasil dibuat desain hologram untuk memvisualisasikan bentuk bangunan. Bentuk bangunan yang divisualisasikan dalam penelitian ini adalah bangunan gedung STMIK Amikom Purwokerto. Beberapa hal yang belum dikerjakan dan dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah terkait bentuk dan ukuran piramida, disarankan disesuaikan tidak hanya berdasarkan kebutuhan, namun perlu diperhatikan juga biaya pembuatan. Selain itu perlu dilakukan pengujian terhadap bentuk hologram piramida dengan bahan film transparan baik yang berwarna abu-abu atau yang jernih dan termasuk kaca dengan warna gelap.

25

Sedangkan untuk animasi 3D yang dikembangkan tentu saja disesuaikan dengan informasi apa yang akan disajikan oleh pihak lembaga dalam visualisasi 3D Holographics Reflection.

26

G. Kerangka Berfikir

Masalah

1. apakah di temukan siswa kurang memahami materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila?
2. apakah saat melakukan pembelajaran guru menggunakan metode konvensional saja dapat mempengaruhi minat belajar siswa?
3. Apakah media pembelajaran 3D Hologram dapat membantu guru dan siswa guna meningkatkan pemahaman akan materi yang di sampaikan?

Kajian Terdahulu

1. Satriyo Eko Wahyudi, Dr.
Hari Sugiharto Setyaedhi,
M.Si (2018). (Pengembangan
Video 3D Hologram Materi
Pokok Hewan Disekitarku
Untuk Peserta Didik Kelas IV
Tunarungu).
2. Sitaresmi Wahyu Handani,
Dhanar Intan Surya Saputra,
Fitrin Nuriyah Sari (2017).

(
Plagiarism detected: 0.09% <https://fdokumen.com/document/desain-pirami...>

id: 47

Desain Piramida 3D

Holographic Reflection

Sebagai Bentuk Visualisasi

Bangunan

)

Teori/Konsep

Menggunakan Media 3D Hologram

Teknologi 3D Hologram merupakan tampilan

visual 3-dimensi yang terbentuk dari cahaya,

sebagai alat penyimpan, menjadi sebuah alat

yang efektif bagi para guru di masa depan

Media 3D Hologram mampu memperlihatkan

objek, tempat dan juga peristiwa secara
comprehensif melalui gambar bergerak

(motion pictures).

Hipotesis

1. Di temukan siswa yang kurang memahami materi hubungan antara simbol dan sila

silasila Pancasila. Karena media pembelajaran yang kurang konkret.

2. Ada pengaruhnya jika guru hanya menjelaskan secara konvensional saja maka siswa kurang memahami materi yang di sampaikan. Maka dari itu, pendidik di tuntut untuk mempunyai kekreatifitas dalam pengajaran.

3. Memudahkan guru untuk menjelaskan materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila kepada guru dengan efektif karena ada media yang konkret.

27

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model

Plagiarism detected: 0.05% http://repository.upi.edu/7813/4/d_ipa_0602831...

id: 48

penelitian Research and Development (R&D

) adalah suatu proses

atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau sebagai

penyempurna produk yang sudah dibuat sebelumnya. Menurut Richey dan Nelson

(1996:99) penelitian pengembangan dibedakan menjadi dua yaitu, 1) lebih

difokuskan pada desain dan evaluasi produk atau program tertentu dengan tujuan

untuk mendapatkan gambaran dari proses pengembangan serta mempelajari

kondisi yang mendukung untuk implementasi program, 2) penelitian dipusatkan

pada pengkajian terhadap program pengembangan yang telah dilakukan

sebelumnya. Pada intinya penelitian pengembangan ini agar memperoleh

gambaran tentang prosedur desain dan evaluasi yang lebih efektif.

Peneliti menggunakan model penelitian

Plagiarism detected: 0.05% <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustak...> **+ 3 resources!**

id: 49

pengembangan Research and

Development (R&D

) ialah untuk mengembangkan media pembelajaran dengan

menggunakan teknologi pada tingkat sekolah dasar, karena belum ada

pengembangan media teknologi 3D Hologram pada mata pelajaran PPKn dimateri

hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II merupakan

perpaduan teknologi untuk mendukung media pembelajaran yang efektif.

Robert Maribe Branch (2009:2) berpendapat bahwa

Quotes detected: 0.14%

id: 50

“Model

pengembangan yang cocok digunakan penelitian adalah Model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)".

Karena Model pengembangan ADDIE

ialah model pengembangan yang berorientasi kelas. Maka dari itu

Plagiarism detected: 0.05% <http://repository.unpkediri.ac.id/2673/1/III.A.1.b...>

id: 51

penelitian ini

menggunakan model pengembangan

ADDIE (Analyze, Design, Develop,

28

Implement, Evaluate) tepat untuk dilakukan orientasi pada kelas pada

pengembangan media 3D Hologram untuk menunjang pengetahuan dan juga

menentukan sikap siswa.

Tahapan dalam pendekatan ADDIE sebagai berikut :

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

(Sumber http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1269)

B. Prosedur Pengembangan

Plagiarism detected: 0.07% <https://infopublik.pom.go.id/cetak/39> + 3 resources!

id: 52

Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D

)

menggunakan model pendekatan ADDIE yang terdapat 5 tahapan.

Berikut 5 tahapan model pendekatan ADDIE dibawah ini.

1. Analyze (Analisis)

Analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan pada penelitian termasuk

pada tahap menganalisis permasalahan belajar, menentukan tujuan

pembelajaran, menentukan sasaran yang akan dituju, mengidentifikasi apa

yang akan dipelajari, membuat rancangan produk.

2. Design (Desain)

Merancang media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.

Dengan tujuan yang specific (spesifik), measurable (terukur), applicable

http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1269

29

(berlaku), dan realistic (realistik). Berikutnya menyusun tes yang didasarkan

dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya menyusun

strategi pembelajaran media untuk mencapai tujuan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan menggunakan uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba merupakan bagian dari langkah model pengembangan ADDIE pada tahap evaluasi. Langkah pengembangan terdapat kegiatan memilih, menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran sesuai dengan materi.

4. Implementation (Implementasi)

Tindakan nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Implementasi materi pembelajaran memiliki 3 tujuan.

- a. Membimbing siswa untuk mencapai kompetensi.
- b. Menjamin adanya pemecahan masalah untuk mengatasi ketidakseimbangan hasil belajar siswa.
- c. Pada akhir program pembelajaran, siswa memiliki kompetensi (pengetahuan), keterampilan, dan sikap.

5. Evaluation (Evaluasi)

Proses penilaian yang dilakukan kegiatan pembelajaran terhadap program pembelajaran sudah efektif atau tidaknya, sesuai yang diharapkan atau tidak. Terdapat beberapa program pembelajaran.

- a. Perilaku siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara totalitas.
- b. Meningkatkan kompetensi dalam diri siswa.
- c. Manfaat yang dapat dirasakan oleh pihak lembaga dengan adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program.

30

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

a. Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

- a) Nama Sekolah : SDN Lirboyo 1 Kota Kediri
- b) No. Statistik Sekolah (NSS) : 101105630120
- c) No. NPSN : 20534609
- d) No. Akreditasi : 23 November 2017
- e) Alamat Sekolah : JL. SEMERU NO. 159
- f) No. Telp. : (0354) 777914
- g) Alamat Email : sdnlirboyo1@gmail.com
- h) Kabupaten/Kota : Kota Kediri

i) Provinsi : Jawa Timur

Lokasi Subjek yang akan dilakukan di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri, dikarenakan ditempat SD tersebut belum ada yang memanfaatkan media pembelajaran 3D Hologram untuk pembelajaran. Maka dari itu, peneliti menggunakan SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri sebagai tempat untuk penelitian dalam uji coba media pembelajaran 3D Hologram untuk dapat meningkatkan keefektifan minat belajar siswa.

b. Subjek Penelitian

Subyek yang dilakukan uji coba terbatas media pembelajaran yaitu siswa

kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 7 peserta didik.

Sedangkan subyek uji coba luas media pembelajaran yaitu siswa di SD Negeri

<mailto:sdnlirboyo1@gmail.com>

31

Lirboyo 1 Kota Kediri yang merupakan semua peserta didik dikelas II yang berjumlah 14 siswa.

D. Uji coba Produk

Pada tahap uji coba produk ini untuk dapat mengetahui hasil dari media pembelajaran teknologi 3D hologram yang telah dibuat produk baik digunakan atau tidaknya. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran bagi siswa, maka dari itu perlu diuji coba produk pada media pembelajaran tersebut:

1. Desain Uji Coba

Pada produk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan dua tahap sebagai berikut.

a) Melakukan uji coba terbatas

Uji coba terbatas melibatkan siswa untuk menguji media pembelajaran 3D Hologram untuk mengetahui hasil pengembangan produk yang telah dibuat. Uji coba terbatas dilakukan dengan 7 siswa ataupun setengah dari siswa penuh kelas II di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri.

Langkah-langkah penerapan dalam uji coba kelompok kecil pada media 3D Hologram sebagai berikut.

1) Mempersiapkan kebutuhan untuk pembelajaran seperti alat dan bahan yang dibutuhkan;

2) Memilih siswa 7 orang untuk menjadi subjek uji coba terbatas

pada penelitian ini;

3) Sebelum menunjukkan media 3D Hologram, maka akan diperkenalkan dulu tentang media 3D Hologram;

4) Setelah siswa mengerti dengan gambaran media 3D Hologram, maka akan menunjukkan media 3D Hologram ke siswa serta

32

menjelaskan sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila;

5) Peneliti memberikan post test untuk mengetahui apakah siswa memahami materi yang sudah dijelaskan;

6) Peneliti bisa mengecek hasil dari post test yang sudah dikerjakan oleh siswa;

7) Peneliti akan memberikan angket untuk mengetahui respon ataupun ketertarikan terhadap media 3D Hologram.

b) Melakukan Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan untuk mengujicobakan media 3D

Hologram untuk mengetahui hasil pengembangan produk yang telah

dibuat. Uji coba luas ini kemungkinan kecil dilakukan karena ada

beberapa kelemahan. Jika melakukan uji coba luas juga membutuhkan

biaya yang lumayan cukup besar, karena ada alat khusus yang

digunakan. Maka dari itu kemungkinan kecil dilakukannya uji coba

secara luas.

2. Subjek Uji Coba

Subjek yang dijadikan percobaan penelitian media pembelajaran 3D

Hologram pada materi hubungan antar simbol dan sila sila Pancasila dengan

subjek siswa kelas II tingkat sekolah dasar yang berjumlah 7 siswa yang

sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan sudah siap untuk di uji

cobakan ke siswa. .

E. Validasi Produk

Validasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh

kelayakan dari media pembelajaran yang sudah dikonsultasikan. Validasi yang

33

dilakukan merupakan validasi isi dan hasil dari uji penerapan media pembelajaran.

Oleh karena itu produk media pembelajaran harus disetujui dari penguji validator.

Validasi produk yang di kembangkan oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi pada pengembangan media 3D Hologram melibat kan 2 ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media 3D Hologram yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku dosen dari Prodi Teknik Informatika. Serta validator materi yaitu Nursalim, S.Pd., MH. selaku dosen dari Prodi PPKn.

Hasil dari penelitian, memberikan saran ataupun tanggapan dari para ahli, bisa digunakan untuk mengetahui kelayakan media 3D Hologram yang sudah disusun oleh peneliti. Sehingga dapat dilanjutkan ketahap berikutnya. Media 3D Hologram memiliki kekurangan serta membutuhkan revisi ataupun perbaikan sesuai dengan saran dari validator.

1. Ahli Materi

Subjek validator yakni dosen ahli PPKn. Karena dosen yang mengampu pada kejuruan PPKn saat melakukan validasi akan mengetahui ranah-ranah dari kekurangan maupun kesalahan dalam materi yang ajukan.

2. Ahli Media

Subjek validator kelayakan media pembelajaran merupakan dosen ahli berada dibidang media pembelajaran. Untuk menguji keefektifan dan kelayakan media saat digunakan siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Tujuan pada instrument ini dalam bentuk hipotesis yang merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan. Arikunto (2006:163) berpendapat,

34

Quotes detected: **0.12%**

id: 53

“metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian”.

Instrumen pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen digunakan untuk alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data yang merupakan sarana yang bisa diwujudkan ke benda, semisal: angket, perangkat tes, pedoman

wawancara, pedoman observasi, skala, dan sebagainya.

a) Lembar Angket Validasi Media

Kegiatan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Lembar angket validasi media merupakan lembar untuk mengukur kelayakan dan validitas media. Maka, lembar angket validasi ini berupa angket validasi yang akan dilakukan oleh ahli media 3D Hologram. Dosen ahli media yang akan menguji kevalidan dalam penelitian ini Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku dosen Matematika UN PGRI Kediri.

b) Lembar Angket Validasi Materi

Kegiatan untuk mengetahui validasi materi yang akan diajarkan ke siswa. Lembar angket validasi materi yang akan dilakukan oleh ahli materi PPKn. Dosen ahli materi yang akan menguji kevalidan materi dalam penelitian ini Nursalim, S.Pd., MH.

c) Lembar Angket Kepraktisan

Kegiatan untuk mengetahui kepraktisan dari media 3D Hologram yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar angket kepraktisan berisi lembar observasi yang diberikan siswa. Uji kepraktisan dilakukan oleh guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri. Guru yang melakukan uji validasi kepraktisan dalam penelitian Sigit Arianto, S.Pd.

d) Lembar Angket Keefektifan

Kegiatan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media 3D Hologram. Kegiatan ini akan menunjukkan keefektifan dari media 3D Hologram dari sudut pandang siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri.

2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang diberikan kepada ahli ialah angket penilaian

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi

No Indikator Skor

1 2 3 4

1. Kesesuaian KI dan KD dengan materi yang disampaikan
2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3. Gambar dan penyajian pada materi sudah tepat
4. Keruntutan alur materi
5. Sistematika penyajian materi
6. Keakuratan materi yang disampaikan
7. Tingkat kesulitan pemahaman materi
8. Penggunaan bahasa penyampaian materi yang mudah di mengerti
9. Bahasa sederhana dan komunikatif
10. Kesesuaian materi dengan media

36

Skor Total

Skor Maksimal

Persentase Skor

(Di adaptasi dari: Wahyudi., dkk, 2018) (telah dimodifikasi)

37

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Ahli Media

No Indikator Skor

1 2 3 4

1. Kemenarikan Media
2. Kesesuaian ukuran media untuk siswa kelas II
3. Kesesuaian ukuran gambar pada video
4. Kelayakan Media
5. Ketepatan pemilihan background pada video
6. Kualitas gambar pada video yang disajikan
7. Kesesuaian gambar video dengan materi
8. Kejelasan audio pada video
9. Kejelasan bahasa yang disampaikan
10. Ketepatan alat yang digunakan
11. Kemenarikan pada video
12. Ketepatan warna teks dalam tulisan

13. Keterkaitan contoh dengan kehidupan nyata

untuk siswa kelas II

14. Kejelasan maksud dari video yang disajikan

15. Media dapat membantu meningkatkan daya

tangkap siswa dalam menerima materi yang

disampaikan

Skor Total

38

Skor Maksimal

Persentase Skor

(Di adaptasi dari : Wahyudi., dkk, 2018) (Telah dimodifikasi)

Tabel 3.3 Instrumen Kepraktisan Guru

No. Pertanyaan Skor Penilaian

1 2 3 4

1. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan dalam pembelajaran PPKn (Mudah dimengerti)

2. Media Pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan tujuan pembelajaran

3. Media Pembelajaran 3D Hologram cocok digunakan siswa kelas II sekolah dasar (kejelasan tampilan materi)

4. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah di gunakan

5. Media Pembelajaran 3D Hologram menarik bagi siswa

6. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah dipahami oleh siswa

7. Kesesuaian media pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan materi yang sedang diajar

8. Gambar,tulisan pada media pembelajaran 3D Hologram terlihat jelas

9. Penggunaan lambang dan simbol pancasila dalam media pembelajaran 3D Hologram sudah tepat

10. Animasi yang ada pada media pembelajaran 3D Hologram menarik

Skor Total

Skor Maksimal

Persentase Skor

(Di adaptasi dari : Wahyudi., dkk, 2018) (Telah dimodifikasi)

39

Tabel 3.4 Instrumen Keefektifan Siswa

No. Pertanyaan Ya Tidak

1. Media Pembelajaran 3D Hologram memudahkan saya untuk memahami tentang materi PPKn yang di ajarkan
2. Media 3D Hologram membuat materi simbol dan sila-sila pancasila menarik untuk di pelajari
3. Media 3D Hologram memudahkan saya untuk menjawab soal
4. Penataan tampilan yang menarik
5. Animasi pada video 3D Hologram menarik
6. Media pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan
7. Materi yang terdapat pada video 3D Hologram mudah di pahami
8. Media pembelajaran 3D Hologram memiliki tampilan yang menarik
9. Animasi (gambar,simbol) yang di sajikan terlihat jelas
10. Media 3D Hologram membuat saya lebih mudah untuk memahami arti dari simbol dan sila-sila pancasila

(Di adaptasi dari : Wahyudi., dkk, 2018) (Telah dimodifikasi)

G. Teknik Analisis Data

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, langkah selanjutnya mengolah data, mendeskripsikan data, berikutnya mengambil kesimpulan.

Ali (1985:152) berpendapat bahwa, langkah-langkah mengolah data pengembangan ialah: penyusunan data, klasifikasi data, pengolahan data, dan penyimpulan data.

1) Tahapan Kevalidan

Rumus :

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase yang dicari

$\sum X$ = Total jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = Jumlah jawaban ideal dalam satu item

100% = Bilangan Konstan

2) Tahapan Analisis Data

Terdapat kriteria untuk menganalisis data pada angket. Berikut kategori acuannya.

Tabel 3.5

Teknik Analisis Data

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Layak

2 50%-75% Kurang Layak

3 76%-85% Layak

4 86%-100% Sangat Layak

(Di adaptasi dari : Wahyudi., dkk, 2018)

Keterangan :

- a. Jika media yang diuji tetapi hanya mencapai tingkat persentase 50%, maka media tersebut tidak layak.
- b. Jika media yang diuji tetapi hanya mencapai tingkat persentase 50%-75%, maka media tersebut tidak layak.
- c. Jika media yang diuji mencapai tingkat persentase 76%-85%, maka media tersebut sudah layak.
- d. Jika media yang diuji mencapai tingkat persentase 86%-100%, maka media tersebut sangat layak.

3) Norma Pengujian

Adanya uji normalitas untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Apabila dari ahli pengujian media sudah menyatakan media pembelajaran layak untuk digunakan maka media pembelajaran dapat digunakan untuk pengajaran. Tetapi jika ahli pengujian media menyatakan belum layak maka media pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam media.

Apabila pada media 3D Hologram saat pengujian dan ahli pengujian media menyatakan layak maka media tersebut dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran

PPKn pada kelas II di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri. Tetapi saat melakukan pembelajaran dengan media 3D Hologram maka siswa dan pendidik dari SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri dapat mengisi angket yang digunakan untuk bukti kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media 3D Hologram.

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kinerja guru dalam proses pembelajaran PPKn.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri ditemukan dalam proses pembelajaran PPKn guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang aktif dan konsentrasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang spesifik untuk mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, pada penelitian ini dikembangkan media 3D Hologram untuk membantu siswa dalam memahami hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila.

2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media 3D Hologram. Media ini nantinya dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran PPKn khususnya materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila. Selain itu, penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih memahami hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila tepatnya siswa akan lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran 3D Hologram dapat dikatakan layak digunakan apabila media tersebut memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi.

3. Desain Awal

Dari hasil studi pendahuluan didapat pemecahan permasalahan yaitu dengan cara pengembangan media 3D Hologram. Adapun tampilan desain media ini sebagai berikut.

Gambar 4.1 Desain Awal Bagian tempat piramida

Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Atas Tempat Layar

Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Akrilik yang Belum Dipotong Segitiga

Gambar 4.5 Desain Awal Bagian Dari Video/ Bagian Awal Dari Isi Timeline

Gambar 4.6 Desain Proses Dari Pembuatan Video isi Timeline

Gambar 4.7 Proses Eksport Video

Gambar 4.8 Proses Rendering Dari Video

Gambar 4.9 Proses Premiere Untuk Dilakukan Mirroring

Gambar 4.10 Eksport Proses Mirroring

Gambar 4.11 Hasil Dari Mirroring

B. Hasil Uji Validasi

1. Deskripsi Hasil Uji Validitas

Untuk mengetahui kelayakan materi PPKn harus dilakukan validasi materi. Validasi materi ini dilakukan oleh Nursalim, S.Pd.,MH. selaku validator materi, Validasi dilakukan pada tanggal 28 Desember 2021. Hasil penilaian validasi media sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

No Indikator Skor

1 2 3 4

1. Kesesuaian KI dan KD dengan materi yang disampaikan ✓

2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ✓

3. Gambar dan penyajian pada materi sudah tepat ✓

4. Keruntutan alur materi ✓

5. Sistematika penyajian materi ✓

6. Keakuratan materi yang disampaikan ✓

7. Tingkat kesulitan pemahaman materi ✓

8. Penggunaan bahasa penyampaian materi yang mudah di mengerti

✓

9. Bahasa sederhana dan komunikatif ✓

10. Kesesuaian materi degan media ✓

Skor Total 31

Skor Maksimal 40

Persentase Skor 77,5 %

*Kriteria nilai =
Jumlah skor yang diperoleh*

*Jumlah skor total
× 100%*

*persentase kevalidan materi =
31*

*40
× 100% = 77,5 %*

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Layak

2 50%-75% Kurang Layak

3 76%-85% Layak

4 86%-100% Sangat Layak

Berdasarkan Validasi materi dari ahli validasi materi memperoleh persentase

77,5% yang menunjukkan bahwa materi layak digunakan. Berdasarkan dengan nilai

kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran untuk

materi yang telah dikembangkan dan dapat diperbaiki.

Komentar dan Saran : Contoh-contoh yang diberikan dibuat lebih kongkrit

lagi.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Soal

No Indikator Skor

1 2 3 4

1. Kesesuaian materi dengan soal yang diberikan ✓

2. Kesesuaian soal dengan mengukur penguasaan materi
yang didapat oleh siswa

✓

3. Kejelasan bahasa pada soal ✓

4. Ketepatan soal sesuai dengan konteks kegiatan siswa ✓

5. Kesesuaian soal dengan indikator ✓

6. Susunan kalimat dari soal mudah dipahami ✓

7. Keakuratan latihan soal dengan langkah-langkah

penyelesaian

✓

8. Tingkat kesulitan latihan soal ✓

9. soal yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓

10. soal yang diberikan dapat membantu siswa untuk

mengetahui kemampuan materi yang sudah diajarkan

✓

Skor Total 31

Skor Maksimal 40

Persentase Skor 77,5 %

Rumus :

Kriteria nilai =

Jumlah skor yang diperoleh

Jumlah skor total

$\times 100\%$

persentase kevalidan soal =

31

40

$\times 100\% = 77,5 \%$

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Layak

2 50%-75% Kurang Layak

3 76%-85% Layak

4 86%-100% Sangat Layak

Berdasarkan Validasi soal dari ahli validasi materi memperoleh persentase

77,5% yang menunjukkan bahwa soal layak digunakan, berdasarkan dengan nilai

kriteria yang telah ditetapkan. Dalam soal yang sudah divalidasikan dari pihak

validator tidak ada yang perlu diperbaiki dan tidak perlu direvisi.

Komentar dan Saran : -

Untuk mengetahui kelayakan media 3D Hologram harus dilakukan

validasi media. Validasi media ini dilakukan oleh Dr. Aan Nurfahrudianto,

M.Pd. selaku validator media, Validasi dilakukan pada tanggal 30 Desember

2021. Hasil penilaian validasi media sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media
No Indikator Skor

1 2 3 4

1. Kemenarikan Media ✓
2. Kesesuaian ukuran media untuk siswa kelas II ✓
3. Kesesuaian ukuran gambar pada video ✓
4. Kelayakan Media ✓
5. Ketepatan pemilihan background pada video ✓
6. Kualitas gambar pada video yang disajikan ✓
7. Kesesuaian gambar video dengan materi ✓
8. Kejelasan audio pada video ✓
9. Kejelasan bahasa yang disampaikan ✓
10. Ketepatan alat yang digunakan ✓
11. Kemenarikan pada video ✓
12. Ketepatan warna teks dalam tulisan ✓
13. Keterkaitan contoh dengan kehidupan nyata untuk siswa kelas II
✓
14. Kejelasan maksud dari video yang disajikan ✓
15. Media dapat membantu meningkatkan daya tangkap siswa dalam menerima materi yang disampaikan
✓

Skor Total 52

Skor Maksimal 60

Persentase Skor 87%

Rumus :

*Kriteria nilai =
Jumlah skor yang diperoleh*

*Jumlah skor total
× 100%*

*Persentase Kevalidan Media =
52*

*60
× 100% = 87%*

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Layak

2 50%-75% Kurang Layak

3 76%-85% Layak

4 86%-100% Sangat Layak

Berdasarkan Validasi media dari ahli validator mediai memperoleh persentase

87% yang menunjukkan bahwa materi sangat layak digunakan, berdasarkan dengan nilai kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran untuk media yang telah dikembangkan.

Komentar dan Saran : Dipertimbangkan lagi menggunakan Tablet

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Jika media 3D Hologram dan materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila dikatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Maka selanjutnya bisa dilakukan uji coba terbatas pada media 3D Hologram di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yang merupakan lokasi yang sudah dipilih untuk melakukan uji coba terbatas. Subjek uji coba terbatas berjumlah 7 siswa dengan dipilih secara acak. Dengan dilakukannya uji coba terbatas maka akan diketahui kepraktisan dan keefektifan media 3D Hologram yang sudah dikembangkan.

Pada pelaksanaan uji coba terbatas maka diperlukan langkah-langkah agar kegiatan pembelajaran dapat berjan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan . langkah-langkah dalam pelaksanaan uji coba terbatas sebagai berikut.

- a. Menyiapkan alat dan perlengkapan yang akan digunakan sebelum melakukan kegiatan uji coba terbatas
- b. Memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri
- c. Memilih 7 siswa secara acak
- d. Guru membagikan handout hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila
- e. Siswa membaca dan memahami isi materi yang terdapat pada handout
- f. Guru memutar video hubungan simbol dan sila-sila pancasila dengan media 3D Hologram
- g. Guru menjelaskan materi yang disampaikan
- h. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dimengerti ataupun yang

ditanyakan

i. Siswa diberikan soal post-test

j. Menganalisis

Plagiarism detected: 0.11% <https://text-id.123dok.com/document/4zp6n0lrq...> + 2 resources!

id: 54

hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan.

Hasil Uji coba terbatas

merupakan hasil dari angket kepraktisan dari respon guru dan

angket keefektifan dari respon siswa unuk mengetahui kemampuan siswa yang

diperoleh dari hasil post-test yang dilakukan siswa.

1) Angket Kepraktisan dari guru

Dari hasil uji kepraktisan dapat diketahui media 3D Hologram yang telah

dikembangkan dapat digunakan kepada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh

guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri, validasi kepraktisan di SD Sigit

Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II. Berikut merupakan rumus angket validasi

kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri.

Rumus :

Kriteria nilai =

Jumlah skor yang diperoleh

Jumlah skor total

$\times 100\%$

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Praktis

2 50%-75% Kurang Praktis

3 76%-85% Praktis

4 86%-100% Sangat Praktis

2) Angket Kefektifan Siswa

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru maka uji kepraktisan juga

dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 7 orang

siswa pada uji terbatas. Sedangkan, dilakukan uji luas dengan jumlah 14 siswa.

Presentase keefektifan media 3D Hologram

$\sum \text{Skorkriteria} = \text{skormaksimum} \times \text{jumlahitem} \times \text{jumlahresponden}$

Presentase respon siswa =

$\sum \text{jawabanya}$

$\sum \text{skorkriteria}$

× 100%

3) Kemampuan Siswa dari Soal Post-Test

Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan maka guru memberikan soal post-test untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah menggunakan media 3D Hologram dengan materi hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila..

Berikut rumus dari penilaian pada uji terbatas.

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor siswa keseluruhan}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100$$

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas dan Luas

Uji coba terbatas yang telah dilakukan di SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri dengan melakukan tatap muka oleh 7 siswa. Tentunya sudah dengan perizinan yang sudah ditetapkan oleh pihak lembaga sekolah yang bersangkutan. Langkah yang dilakukan dengan memberikan handout kepada siswa, melakukan pembelajaran dengan menggunakan media 3D Hologram, siswa diberikan post-test, diberikan angket. Sehingga dari hasil kedua nilai evaluasi dapat di analisiskan keefektifannya.

a) Hasil Coba Terbatas

Uji coba terbatas merupakan kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan respon keefektifan merupakan respon dari siswa untuk mengetahui kemampuan siswa yang diperoleh dari angket siswa yang telah diberikan

1. Angket Kepraktisan dari guru

Dari hasil uji kepraktisan maka dapat diketahui media 3D Hologram yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan kepada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri, validasi kepraktisan di SD Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II. Berikut merupakan hasil dari angket validasi kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri.

Tabel 4.4 Angket Kepraaktisan Guru

No. Pertanyaan Skor Penilaian

1 2 3 4

1. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan dalam pembelajaran PPKn (Mudah dimengerti)

√

2. Media Pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan tujuan pembelajaran

√

3. Media Pembelajaran 3D Hologram cocok digunakan siswa kelas II sekolah dasar (kejelasan tampilan materi)

√

4. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah di gunakan √

5. Media Pembelajaran 3D Hologram menarik bagi siswa √

6. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah dipahami oleh siswa

√

7. Kesesuaian media pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan materi yang sedang diajar

√

8. Gambar,tulisan pada media pembelajaran 3D Hologram terlihat jelas

√

9. Penggunaan lambang dan simbol pancasila dalam media pembelajaran 3D Hologram sudah tepat

√

10. Animasi yang ada pada media pembelajaran 3D Hologram menarik

√

Skor Total 31

Skor Maksimal 40

Persentase Skor 77,5%

Rumus :

$$\text{Kriteria nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$= \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepraktisan Guru} = \frac{31}{40} \times 100\% = 77,5\%$$

$$= 77,5\%$$

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Praktis

2 50%-75% Kurang Praktis

3 76%-85% Praktis

4 86%-100% Sangat Praktis

Hasil angket kepraktisan yang telah diperoleh 77,5% yang artinya media 3D

Hologram dengan materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan catatan memperbaiki format silabus,RPP. Hal ini termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran.

Komentar dan Saran : memperbaiki format silabus,RPP

2. Angket Kepraktisan Siswa

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru maka uji kepraktisan juga dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 14 orang siswa pada uji luas yang sudah dilakukan Berikut merupakan hasil dari angket validasi kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri

Tabel 4.5 Angket Keefektifan Siswa

$$\sum \text{Skorkriteria} = \text{skormaksimum} \times \text{jumlahitem} \times \text{jumlahresponden}$$

$$= 1 \times 6 \times 7 = 42$$

Presentase respon siswa =

$$\frac{\sum \text{jawabanya}}{\sum \text{skorkriteria}}$$

$$\times 100\%$$

$$\times 100\%$$

$$= \frac{42}{49}$$

$$\times 100\% = 86\%$$

No. Pertanyaan Ya Tidak

1. Media Pembelajaran 3D Hologram memudahkan saya untuk memahami tentang materi PPKn yang di ajarkan

7

2. Media 3D Hologram membuat materi simbol dan sila-sila pancasila menarik untuk di pelajari

7

3. Media 3D Hologram memudahkan saya untuk menjawab soal

7

4. Penataan tampilan yang menarik 7

5. Animasi pada video 3D Hologram menarik

7

6. Media pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan

6 1

7. Materi yang terdapat pada video 3D Hologram mudah di pahami

7

8. Media pembelajaran 3D Hologram memiliki tampilan yang menarik

7

9. Animasi (gambar,symbol) yang di sajikan terlihat jelas

7

10. Media 3D Hologram membuat saya lebih mudah untuk memahami arti dari simbol dan sila-sila pancasila

7

b) Uji Coba Luas

Uji coba luas yang dilakukan pada keseluruhan jumlah siswa. Dari hasil uji coba luas yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media 3D Hologram dengan materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila layak untuk digunakan, maka media 3D Hologram dengan materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dapat pula dilakukan dikelompok besar tetapi terdapat beberapa kelemahan saat dilakukannya uji coba luas. Uji coba luas dilaksanakan pada siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri sebanyak 14 siswa.

Pada uji coba luas yang dilakukan sama halnya kegiatan yang dilakukan pada uji coba terbatas sebelumnya yaitu dengan memberikan handout kepada siswa, melakukan pembelajaran dengan menggunakan media 3D Hologram, siswa diberikan post-test. Soal yang terdapat pada post-test 5 pilihan ganda dan 5 essay.

Hasil Uji Coba Luas

Uji coba luas merupakan kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan respon keefektifan merupakan respon dari siswa untuk mengetahui kemampuan siswa yang diperoleh dari angket siswa yang telah diberikan .

1. Angket Kepraktisan dari guru

Dari hasil uji kepraktisan maka dapat diketahui media 3D Hologram yang telah dikembangkan dapat digunakan kepada siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri, validasi kepraktisan di SD yaitu Sigit Arianto, S.Pd. selaku guru kelas II. Berikut merupakan hasil dari angket validasi kepraktisan yang dilakukan kepada guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri.

Tabel 4.4 Angket Kepraaktisan Guru

No. Pertanyaan Skor Penilaian

1 2 3 4

1. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan dalam pembelajaran PPKn (Mudah dimengerti)

√

2. Media Pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan tujuan pembelajaran

√

3. Media Pembelajaran 3D Hologram cocok digunakan siswa kelas II sekolah dasar (kejelasan tampilan materi)

√

4. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah di gunakan √

5. Media Pembelajaran 3D Hologram menarik bagi siswa √

6. Media Pembelajaran 3D Hologram mudah dipahami oleh siswa

√

7. Kesesuaian media pembelajaran 3D Hologram sesuai dengan materi yang sedang diajar

√

8. Gambar,tulisan pada media pembelajaran 3D Hologram terlihat jelas

√

9. Penggunaan lambang dan simbol pancasila dalam media pembelajaran 3D Hologram sudah tepat

√

10. Animasi yang ada pada media pembelajaran 3D Hologram menarik

√

Skor Total 31

Skor Maksimal 40

Persentase Skor 77,5%

Rumus :

*Kriteria nilai =
Jumlah skor yang diperoleh*

*Jumlah skor total
× 100%*

*Persentase Kepraktisan Guru =
31*

*40
× 100% = 77,5%*

Kriteria kevalidan secara deskriptif

Kriteria Persentase Kualifikasi

1 50% Tidak Praktis

2 50%-75% Kurang Praktis

3 76%-85% Praktis

4 86%-100% Sangat Praktis

Hasil angket kepraktisan yang telah diperoleh 77,5% yang artinya media 3D

Hologram dengan materi hubungan antara simbol dan sila-sila pancasila yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan catatan memperbaiki format silabus,RPP. Hal ini termasuk dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran.

Komentar dan Saran : memperbaiki format silabus,RPP

2. Angket Keefektifan Siswa

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru maka uji keefektifan juga dilakukan oleh siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 14 orang siswa pada uji luas yang sudah dilakukan Berikut merupakan hasil dari angket validasi keefektifan yang dilakukan siswa kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri

Tabel 4.5 Angket Keefektifan Siswa

No. Pertanyaan Ya Tidak

1. Media Pembelajaran 3D Hologram memudahkan saya untuk memahami tentang materi PPKn yang di ajarkan

14

2. Media 3D Hologram membuat materi simbol dan sila-sila pancasila menarik untuk di pelajari

14

3. Media 3D Hologram memudahkan saya untuk menjawab soal

13 1

4. Penataan tampilan yang menarik 14

5. Animasi pada video 3D Hologram menarik

14

6. Media pembelajaran 3D Hologram mudah digunakan

14

7. Materi yang terdapat pada video 3D Hologram mudah di pahami

13 1

8. Media pembelajaran 3D Hologram memiliki tampilan yang menarik

14

9. Animasi (gambar,simbol) yang di sajikan terlihat jelas

13 1

10. Media 3D Hologram membuat saya lebih mudah untuk

14

$\sum \text{Skorkriteria} = \text{skormaksimum} \times \text{jumlahitem} \times \text{jumlahresponden}$

$= 1 \times 13 \times 14 = 182$

Presentase respon siswa =

$\frac{\sum \text{jawabanya}}{\sum \text{skorkriteria}}$

$\times 100\%$

$=$

$\frac{182}{196}$

$\times 100\%$

$= 92\%$

4. Keefektifan/ Hasil dari post-test

Hasil uji coba yang telah dilakukan dari nilai post-test yang telah dilakukan

siswa. Dari nilai yang sudah didapatkan maka dapat analisis dan perbandingan antara

nilai rata-rata dari post-test. Berikut analisis perbandingan hasil dari post-test pada uji

terbatas dan uji luas.

a. Hasil post test uji terbatas

Rumus:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor siswa keseluruhan}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100$$

$$= \frac{590}{7} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

$$= 84\%$$

$$= 84\%$$

b. Hasil post-test uji luas

Rumus:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\sum \text{Jumlah skor siswa keseluruhan}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100$$

$$= \frac{1.240}{14} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

$$= 88\%$$

$$= 88\%$$

$$= 88\%$$

memahami arti dari simbol dan sila-sila pancasila

Maka dari perhitungan yang sudah dilakukan uji terbatas terhadap siswa kelas II

dengan jumlah 7 siswa mendapatkan hasil 84% dan uji luas dengan jumlah 14 siswa

mendapatkan hasil 88%.

C. Validasi Model

1. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Dari hasil uji validasi media, yang dilakukan oleh validator.

Hasil validasi oleh validator Materi diperoleh hasil persentase 77,5%,

hasil validasi media oleh validator media diperoleh hasil persentase 87%,

dan hasil validasi oleh validator kepraktisan diperoleh hasil persentase 77,5%.

Media 3D Hologram dapat diinterpretasikan bisa digunakan sebagai media

dalam proses pembelajaran.

2. Kevalidan Media dan Materi

Setelah tahap uji validasi dilakukan pada media 3D Hologram, dapat dilihat perolehan hasil validasi media dengan hasil uji validasi oleh validator media Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. maka perolehan hasil persentase 87% yang dapat dikatakan media sangat layak digunakan dengan catatan mempertimbangkan menggunakan tablet.

Sedangkan setelah melakukan tahap uji validasi pada materi PPKn, dapat dilihat perolehan hasil validasi media dengan hasil uji validasi oleh validator materi Nursalim, S.Pd.,MH. Maka perolehan hasil persentase 77,5% yang dapat dikatakan materi layak digunakan dengan catatan Contoh-contoh yang diberikan dibuat lebih kongkrit sesuai dengan kehidupan sekitar siswa SD.

3. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Pada uji validasi media 3D Hologram sudah dilakukan beberapa tahap dan proses agar dapat memperoleh hasil produk yang sudah dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid,praktis, dan efektif. Dengan melakukan uji validasi maka memperoleh saran ataupun solusi, sehingga kelayakan media dapat diketahui dan dapat dilakukannya perbaikan agar menghasilkan produk yang baik. Sedangkan pada uji validasi materi hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila diberikan saran untuk memberikan contoh yang kongkrit sesuai dengan kehidupan sekitar siswa SD.

4. Desain Akhir Media

Dalam proses validasi media yang dilakukan oleh validator media Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd, media dinyatakan layak dan terdapat catatan mempertimbangkan menggunakan tablet.

Gambar 4.10 Desain Tempat Piramid

Gambar 4.11 Desain Akrilik Piramid

Gambar 4.12 Desain Tangga Akrilik

Berikut ini merupakan desain akhir media 3D Hologram

Gambar 4.13 Desain 3D Hologram Piramida Tahap Akhir

Gambar 4.14 Desain 3D Hologram Piramida Tahap Akhir

Gambar 4.15 Desain 3D Hologram Finishing

D. Pembahasan Hasil Pengembangan

1. Spesifikasi Media

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media 3D Hologram.

Media ini termasuk media tiga dimensi yang dikembangkan dari hasil inovasi video hubungan simbol dan sila-sila pancasila dan trapesium box. Media ini

memiliki ukuran yang lebih besar, sehingga siswa dapat menjangkau dengan jelas media ini pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media 3D Hologram ditujukan untuk menyampaikan hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada mata pelajaran PPKn kelas II.

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Kelemahan, dan Solusi/ Saran Media

a. Prinsip-Prinsip Media

Prinsip-prinsip pengembangan media 3D Hologram yaitu, sebagai berikut.

- 1) Membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran PPKn khususnya pada materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila.
- 2) Membantu siswa dalam memahami hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila.
- 3) Meningkatkan konsentrasi, keaktifan, dan kepekaan siswa.
- 4) Dapat lebih tertarik dengan pembelajaran PPKn dengan materi hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila.

b. Keunggulan Media 3D Hologram

- 1) Pada gambar Pancasila dan simbol-simbol Pancasila dapat bergerak, agar dapat menarik perhatian siswa,
- 2) Membantu siswa untuk mencerna materi hubungan simbol dan sila-sila Pancasila.
- 3) Mampu memvisualkan materi yang selama ini hanya dihafal dan dibayangkan oleh siswa.
- 4) Media memiliki penjelasan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi.

5) Media dimodifikasi dalam bentuk video.

6) Mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Kelemahan Media 3D Hologram

- 1) Media hanya bisa digunakan pada ruangan yang intensitas cahayanya rendah atau gelap
- 2) Media harus diletakkan pada posisi yang lebih tinggi dari lantai (di taruh di atas meja) supaya siswa yang duduk di belakang dapat menjangkau.
- 3) Media kurang simpel karena berukuran terlalu besar.
- 4) Membutuhkan biaya yang cukup mahal, saat membuat media yang besar.

d. Solusi/ Saran Media

1) Media 3D Hologram bisa kembangkan lagi dengan cara membuat media atau alat yang sama yang lebih simpel, sehingga dapat digunakan dan di pelajari di manapun.

2) Untuk mempersingkat waktu dalam memutar video maka lebih baik guru dapat mempersingkat video atau penjelasan pada saat pembelajaran dimulai.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk

a. Faktor pendukung Implementasi Produk

Faktor pendukung media 3D Hologram sebagai berikut.

1). Media 3D Hologram terdapat excited siswa dalam pembelajaran. Karena pada pembelajaran sebelumnya materi hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila hanya dijelaskan melalui gambar saja.

2). Media 3D Hologram merupakan suatu pembelajaran yang baru karena mereka baru menemukan media 3D Hologram dan membuat perhatian dan kemenarikan siswa.

b. Faktor Penghambat Implementasi Produk

Hambatan yang dialami oleh peneliti saat mengembangkan media 3D Hologram sebagai berikut.

1). Media 3D Hologram masih jarang digunakan untuk proses pendidikan, maka dari itu peneliti sedikit mengalami kesulitan dalam mencari referensi,

2). Media 3D Hologram dalam pembuatan membutuhkan waktu yang lumayan cukup lama, karena harus menyesuaikan tempat dan ukuran media yang akan digunakan ataupun dibutuhkan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media 3D Hologram untuk memahami arti hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila dapat disimpulkan bahwa,

Media 3D hologram dengan materi hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Pada media 3D Hologram dengan hasil pengujian kevalidan media 87%, kevalidan materi 77,5%, kepraktisan guru 77,5%, dan keefektifan siswa

dengan hasil memenuhi ketuntasan 88%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas tindaklanjut dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Media 3D Hologram diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila dengan tepat dan benar.

Setelah peneliti mengujikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sudah melalui proses yang semestinya dan dikatakan layak untuk digunakan, maka dari itu hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian berikutnya.

2. Implikasi Praktis

Pengembangan media 3D Hologram diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran PPKn khususnya pada penyampaian materi hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila pada siswa kelas II. Selain itu, media 3D Hologram diharapkan dapat memberi motivasi kepada guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dengan kreatif dan inovatif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat diberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian pengembangan media 3D Hologram diharapkan mampu menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran. Media yang dikembangkan hendaknya memperhatikan bentuk, bahan, kualitas dan kebutuhan yang diperlukan.

2. Bagi Guru

Media 3D Hologram diharapkan dapat memberikan motivasi kepada pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat dijadikan alternatif media bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa khususnya materi hubungan antar simbol dan sila-sila pancasila pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam

pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Adapun manfaat

Plagiarism detected: 0.06% <https://text-id.123dok.com/document/wyer8dj7q...> + 2 resources!

id: 55

dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.

Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

BAB IV

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan
3. Desain Awal

Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Atas Tempat Layar

Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Akrilik yang Belum Dipotong Segitiga

B. Hasil Uji Validasi

1. Deskripsi Hasil Uji Validitas

Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi

Berdasarkan Validasi materi dari ahli validasi materi memperoleh persentase 77,5% yang menunjukkan bahwa materi layak digunakan. Berdasarkan dengan nilai kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, ahli materi juga memberikan saran untuk materi yang...

Berdasarkan Validasi soal dari ahli validasi materi memperoleh persentase 77,5% yang menunjukkan bahwa soal layak digunakan, berdasarkan dengan nilai kriteria yang telah ditetapkan. Dalam soal yang sudah divalidasi dari pihak validator tidak ada ...

1. Interpretasi Hasil Uji Validasi
2. Kevalidan Media dan Materi

Setelah tahap uji validasi dilakukan pada media 3D Hologram, dapat dilihat perolehan hasil validasi media dengan hasil uji validasi oleh validator media Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. maka perolehan hasil persentase 87% yang dapat dikatakan media sang...

3. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Pada uji validasi media 3D Hologram sudah dilakukan beberapa tahap dan proses agar dapat memperoleh hasil produk yang sudah dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dengan melakukan uji validasi maka memperoleh saran ataupun s...

4. Desain Akhir Media

Gambar 4.10 Desain Tempat Piramid

Gambar 4.11 Desain Akrilik Piramid

Gambar 4.12 Desain Tangga Akrilik

D. Pembahasan Hasil Pengembangan

1. Spesifikasi Media
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Kelemahan, dan Solusi/ Saran Media
- b. Keunggulan Media 3D Hologram
- c. Kelemahan Media 3D Hologram
- d. Solusi/ Saran Media

BAB V

A. Simpulan

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis
2. Implikasi Praktis

C. Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
2. Bagi Guru

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC