

**PENGEMBANGAN MEDIA 3D HOLOGRAM PADA PEMBELAJARAN
PPKn MATERI HUBUNGAN ANTARA SIMBOL DAN SILA-SILA
PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



Disusun oleh:

ASTRINA DELLA HARWITANTRI PUTRI

NPM: 17.1.01.10.0079

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh:

ASTRINA DELLA HARWITANTRI PUTRI

NPM: 17.1.01.10.0079

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA 3D HOLOGRAM PADA PEMBELAJARAN PPKn
MATERI HUBUNGAN ANTARA SIMBOL DAN SILA-SILA PANCASILA UNTUK
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Januari 2022

Pembimbing I


Abdul Aziz Humaifi, M.A.
NIDN. 0704078402

Pembimbing II


Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
NIDN. 0719048206

Skripsi oleh:
ASTRINA DELLA HARWITANTRI PUTRI
NPM:17.1.01.10.0079

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA 3D HOLOGRAM PADA
PEMBELAJARAN PPKn MATERI HUBUNGAN ANTARA
SIMBOL DAN SILA-SILA PANCASILA UNTUK SISWA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UNPGRI Kediri
Pada Tanggal : 12 Januari 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. _____
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd. _____
3. Penguji II : Frans Aditia Wiguna M.Pd. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Astrina Della Harwitantri Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri/ 16 Oktober 1998
NPM : 17.1.01.10.0079
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Januari 2022



ASTRINA DELLA H.P.
NPM.17.1.01.10.0079

MOTTO HIDUP

Man Jadda Wa Jadda

“Sebelum kamu mengeluh tentang jauhnya kamu menyetir, pikirkan tentang seseorang yang menempuh jarak yang sama dengan berjalan”

-

“Kepuasan itu terletak pada usaha, bukan pada pencapaian hasil.
Berusaha keras adalah kemenangan besar” – Mahatma Gandhi

-

“Karir terbaik wanita adalah menjadi seorang istri shalihah dan seorang ibu yang cerdas yang mampu membangun generasi muda madani.
Membangun generasi muda beriman, berakhlak karimah, berguna bagi agama, nusa, dan bangsanya. Berpendidikan tinggi bukan untuk menyaingi lelakinya, namun pada dasarnya perempuan akan menjadi madrasah pertama”

-

“Aku tahu sekolah itu sulit, tapi setidaknya tolong tetap berjuang dan bertahan” –

Kim Namjoon

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

Astrina Della/saya sendiri yang sudah bekerja keras sampai sejauh ini untuk menyelesaikan skripsi. Terima kasih kepada kedua orang tuaku, seluruh keluargaku yang telah memberikan dukungan, do'a, saran, masukan, secara moral dan materil.

Terima kasih kepada bapak Abdul Aziz Hunaifi dan bapak Frans Aditia Wiguna yang telah membimbing dengan sabar dan ikhlas demi kelancaran terselesainya skripsi ini. Bapak dan ibu dosen PGSD yang sudah memberikan pengetahuan dan membagikan ilmu kepada mahasiswanya.

Teman seperjuangan PGSD angkatan 2017 yang telah menjadi semangat dalam menempuh perkuliahan, teman seperjuangan di HIMA PRODI PGSD, BEM Universitas 2020, tidak terlupakan teman-teman dalam kehidupan Ulfa Nahdiah, Lintang Noor Rahma, Ade Sukma Kurnia, Ahmat Wahyu Mualifi, Putri Mulanisya A.W., Novalia Nidya P., Dwi Fitriatnaningtyas, Heffy Aulia, mbak Warda serta teman-teman yang sudah mensupport yang mungkin tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga ilmu yang diberikan dapat membawa manfaat, sekali lagi terimakasih saya ucapkan untuk semuanya

ABSTRAK

Astrina Della Harwitantri Putri: Pengembangan Media 3D Hologram pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan Antara Simbol dan Sila-Sila Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media 3D Hologram, Model Pengembangan ADDIE, Simbol dan sila-sila Pancasila

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 10 Februari 2020 dengan guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri menunjukkan bahwa sebagian siswa yang belum mampu memahami hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dengan baik. Terdapat 14 siswa ada 8 siswa yang belum mencapai KKM 75. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran PPKn berlangsung guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Guru kelas II pun menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa lebih asyik untuk bermain dengan teman sebangkunya, hal tersebut membuat membuat siswa yang lain menjadi tidak fokus pembelajaran yang sedang berjalan.

Tujuan dalam penelitian meliputi : (1) Untuk mengetahui kevalidan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada peserta didik 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 peserta didik kelas II tingkat sekolah dasar; (3) Untuk Mengetahui keefektifan media 3D hologram dalam pembelajaran materi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada peserta didik kelas II tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data berupa teknik analisis data dan *post test*.

Berdasarkan hasil uji kevalidan dari ahli materi 77,5% dengan kategori layak dan penilaian kevalidan dari ahli media 87% dengan kategori sangat layak, angket dari respon guru memperoleh hasil 77,5% dengan kategori praktis dan ketuntasan pembelajaran secara klasikal dengan presentase 88%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA 3D HOLOGRAM PADA PEMBELAJARAN PPKN MATERI HUBUNGAN ANTARA SIMBOL DAN SILA-SILA PANCASILA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR”. Ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat,

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Abdul Aziz Hunaifi, S.A., M.A., selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
5. Frans Aditia Wiguna, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;

7. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku validator media 3D Hologram;
8. Nursalim, S.Pd., MH. Selaku validator pembelajaran PPKn;
9. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku ketua perpustakaan UN PGRI Kediri;
10. Orang tua yang sudah memberikan dukungan moral dan materi;
11. Rekan-rekan di UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD Angkatan 2017; dan
12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi bagi pembaca.

Kediri, 6 Januari 2022

ASTRINA DELLA H.P.

NPM:17.1.01.10.0079

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12

3. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran	14
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	14
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	14
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	15
C. Komputasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan	17
D. Media 3D Hologram	18
E. Materi Hubungan Antar Simbol dan Sila-Sila Pancasila.....	19
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	25
G. Kerangka Berpikir	27
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	31
1. Identitas Sekolah.....	31
2. Subjek Penelitian	32
D. Uji Coba Produk.....	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subjek Uji Coba	34
E. Validasi Produk	34
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
1. Pengembangan Instrumen.....	35
2. Kisi-Kisi Instrumen Kevalidan Ahli Materi	37
3. Kisi-kisi Instrumen Kevalidan Ahli Media.....	38

4. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan	38
5. Kisi-kisi Instrumen Keefektifan	39
G. Teknik Analisis Data	39
1. Tahapan Kevalidan	40
2. Tahap Kepraktisan	41
3. Tahap Keefektifan	43
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	44
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	44
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	44
3. Desain Awal	45
B. Pengujian Model Terbatas dan Luas	48
1. Uji Validasi Ahli	48
2. Uji Coba Lapangan	52
3. Desain Model Hasil Uji Coba	55
C. Validasi Model.....	63
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	63
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	64
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	64
4. Desain Akhir Media.....	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
1. Spesifikasi Produk	69
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Produk	69

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	73
A. Simpulan	73
B. Implikasi	74
C. Saran	75
Daftar Pustaka.....	76
Lampiran	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lambang Negara Garuda Pancasila	20
Gambar 2.2 Gambar Bintang Simbol Sila Ke-1	20
Gambar 2.3 Gambar Rantai Simbol Sila Ke-2.....	21
Gambar 2.4 Gambar Pohon Beringin Simbol Sila Ke-3	22
Gambar 2.5 Gambar Kepala Banteng Simbol Sila Ke-4.....	23
Gambar 2.6 Gambar Padi dan Kapas Simbol Sila Ke-5	24
Gambar 2.7 Gambar Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Desain Awal Tempat Piramid	45
Gambar 4.2 Desain Awal Bagian atas Tempat Layar	46
Gambar 4.3 Bagian Akrilik yang belum dipotong Piramid	46
Gambar 4.4 Desain Awal isi <i>Timeline</i> Video	46
Gambar 4.5 Desain Proses Isi <i>Timeline</i>	47
Gambar 4.6 Proses Eksport Video	47
Gambar 4.7 Proses Rendering video.....	47
Gambar 4.8 Eksport Proses Miroring	48

Gambar 4.9 Hasil Dari Miroring	48
Gambar 4.10 Hasil Desain Tempat Piramid	66
Gambar 4.11 Hasil Desain Akrilik Piramid	67
Gambar 4.12 Desain Tangga Akrilik	67
Gambar 4.13 Desain 3D Hologram Piramid Tahap Akhir.....	68
Gambar 4.14 Desain 3D Hologram Piramid Tahap Akhir.....	68
Gambar 4.15 Desain 3D Hologram Finishing.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru	38
Tabel 3.4 Instrumen Keefektifan Siswa	39
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian	40
Tabel 3.6 Deskripsi Penilaian.....	40
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	49
Tabel 4.2 Deskripsi Penilaian Validasi Materi.....	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Soal.....	50
Tabel 4.4 Deskripsi Penilaian Validasi Soal	50
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media.....	51
Tabel 4.6 Deskripsi Penilaian Validasi Media	52
Tabel 4.7 Deskripsi Penilaian Kepraktisan	56
Tabel 4.8 Angket Kepraktisan Guru Uji Terbatas	56
Tabel 4.9 Deskripsi Penilaian Kepraktisan	57
Tabel 4.10 Angket Keefektifan Siswa Uji Terbatas.....	58
Tabel 4.11 Angket Kepraktisan Guru Uji Luas	60
Tabel 4.12 Deskripsi Penilaian.....	60
Tabel 4.13 Tabel Keefektifan siswa Uji Luas	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pengajuan Judul Skripsi	79
Berita Acara Bimbingan	81
Surat Pengantar/Ijin Melakukan Penelitian	83
Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	84
Dokumentasi.....	85
Lembar Validasi Media	86
Lembar Validasi Materi.....	88
Angket Kepraktisan.....	92
Angket Keefektifan	94
Perangkat Pembelajaran	107
Lembar Undangan Penguji.....	116
Lembar Revisi	117

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 berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir 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 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 di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah segala upaya bersama 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 diharapkan 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) suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka perlu memperhatikan: 1) Tujuan pembelajaran; 2) Ruang lingkup; 3) Sarana dan prasarana; 4) Jumlah siswa; 5) Waktu jam pelajaran yang dilaksanakan; 6) Sumber bahan ajar.

Pada pembelajaran PPKn di kelas II SD mata pelajaran yang wajib diajarkan. Dalam penerapan di sekolah, kegiatan pembelajaran menggunakan buku yang dibagi dalam beberapa tema. Salah satunya tema 5 yang berjudul "Pengalamanku". Pada tema 5 "Pengalamanku" terdapat Kompetensi Dasar 3.8 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari, 4.8 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila. Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut maka perlu indikator yaitu: 3.8.1 Menjelaskan hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam Kehidupan

sehari-hari; 3.8.2 Mencontohkan makna hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; 4.8.1 Melaksanakan sikap hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila.

Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut siswa diperlukan untuk mengetahui dan mengenal hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam materi yang akan dicapai tersebut harus mengetahui bagaimana siswa mengenal, mengingat dan memahaminya. Sehingga dapat mengetahui hasilnya.

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 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 disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara pada Senin, 10 Februari 2020 dengan guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri yaitu bapak Sigit Arianto, S.Pd. menunjukkan bahwa ada sebagian siswa yang belum mampu memahami hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila dengan baik. Hal ini bisa dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri menyatakan dari keseluruhan siswa terdapat sebagian siswa yang belum mencapai KKM 75. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran PPKn

berlangsung guru belum menemukan dan menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Guru kelas II pun menjelaskan bahwa terdapat beberapa siswa lebih asyik untuk bermain dengan teman sebangkunya, hal tersebut membuat membuat siswa yang lain menjadi tidak fokus pembelajaran yang sedang berjalan.

Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas II di ketahui bahwa pembelajaran di kelas II masih kurang efektif. Maka dari itu media pembelajaran bisa digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk membantu siswa lebih memahami materi yang sampaikan. 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 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.

B. Identifikasi Masalah

Materi PPKn kelas II terdapat salah satu pembahasan mengenai hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila. Materi ini diajarkan dengan tujuan agar siswa dapat menjelaskan, mencontohkan, serta melaksanakan sikap hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diharapkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, serta dapat menarik perhatian siswa.

Pada mata pelajaran PPKn guru bisa menggunakan multimedia interaktif untuk menunjang pembelajaran. Munir (2015:110) mengemukakan pendapat multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa, dengan menggunakan media 3D Hologram pada kegiatan pembelajaran akan efektif dan menarik. Sebelum media 3D Hologram digunakan, maka media pembelajaran yang akan dikembangkan akan melalui beberapa tahap yaitu validasi materi dan juga validasi media untuk mengetahui kelayakan materi yang akan disampaikan begitupun dengan kelayakan media untuk menunjang media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa pada Kopetensi Dasar yang telah dianjurkan yaitu: 3.8 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang Negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari; 4.8 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila

Pancasila;

2. Kurangnya kekreatifan guru dalam menunjang media pembelajaran;
3. Minimnya media pembelajaran yang digunakan

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah maka :

1. Subyek Penelitian : Siswa kelas II
2. Objek Penelitian : SD Negeri Lirboyo 1 Kota Kediri
3. Materi Penelitian : Hubungan antar simbol dan sila-sila Pancasila
4. Aspek yang di teliti : Kemampuan menjelaskan akan hubunganantar simbol dan sila-sila Pancasila
5. Masa Penelitian : Februari 2020 - 3 Januari 2022

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan 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 kedalam tujuan - tujuan sebagai berikut.

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 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.
- 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.

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.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Ari Kunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Barokati, Fajar. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blanded Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman komputer*. Lamongan; Jurnal Informasi. Volume 4 (5).
- Branch, R. M.(2009). *Instructional design: The ADDIE approach*.
- Hanafi, H., & ISLAMICA, S. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten*.
- Hakim, Iqbal. 2019. *Lambang Pancasila dan Artinya dari Sila ke 1 hingga Silake 5*. Bandung: Institut Teknologi Bandung. (Tersedia:<https://www.insanpelajar.com/lambang-pancasila-dan-artinya-dari-sila-ke-1-hingga-5/>) diunduh pada 3 November 2020
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta:Prenada Media.
- Miftah. 2013. *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Tersedia di [333175-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-567ef6c4.pdf](#) 10 Oktober 2021
- Mitriani,Bina. 2020. *Efektifitas Media Video Sebagai Media Bantu Pada Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan Aktifitas Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Simeulue Cut. Universitas Islam Negeri AR-Raniry Banda Aceh Darussalam*. Banda Aceh.
- Nusivera, Egi. 2016. *Studi Pembelajaran Drama di SMA Kota Bengkulu*. Bengkulu Vol 2 (1).
- Putri. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Everyone Is A Teacher Her (ETH) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Koloid Siswa Kelas IX IA di SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK) Vol.2 No.1 (65-72).
- Richey, R.C., & Nelson, W. (1996). Developmental research. Dalam D. Jonassen (E.d), *Handbook of research for educational communication and technology*. New York: Macmillan
- Rima, Wati Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Kata Pena Safitri, dkk. 2021. *Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa*. Semarang. Volume 5 (1)
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer atau Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Rustaman, N. 2012. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Inperal Bakti Utama

- Safitri, Dkk. 2021. *Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa*. Semarang. Volume 5 (1)
- Sari, Novita. 2020. *Penerapan Media Hologram 3d Smartphone Dan Media Gambar Untuk Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb-Tk Islam Al Azhar 22 Semarang*.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugandi, Achmad, Dkk. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno, Dwi. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Pakematik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar*. Yogyakarta. (online) Tersedia di [pengembangan media menurut richy dan nelson 1996.pdf](#)
- Suhardiyanto, Andi. 2018. *Modul: Garuda didadaku, Pendidikan dan Kewarganegaraan (PPKn) paket A Setara SD/MI Tingkatan II*. Jakarta. (online) Tersedia di <https://emodul.kemdikbud.go.id/A-Pkn-1/A-Pkn-1.pdf>
- Sry. Anita. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Wahyudi., dkk. 2018. *Pengembangan Video 3D Hologram Materi Pokok Hewan di Sekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu*. SLB Tunas Kasih. Surabaya.
- Yuhdi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GPPress Group)
- Zumiati. Bethan. 2018. *Identifikasi Media Bersumber Lingkungan dan Kualitasnya Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII A Semester I Di SMP Negeri 03 Batu*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang

