



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI HOLOGRAM SEDERHANA DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN PKN BUTIR-BUTIR
PANCASILA DI KELAS IV SD GKPS
SARIBUDOLOK T.A 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF SIMPLE HOLOGRAM TECHNOLOGY-
BASED LEARNING MEDIA IN INCREASING STUDENT
LEARNING INTEREST IN PANCASILA GRAINS IN
CLASS IV SD GKPS SARIBUDOLOK 2023/2024***

Tiara Fratika Manik, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: Tiaramanik1@gmail.com

Abstrak

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Butir-Butir Pancasila di Kelas IV SD GKPS Saribudolok Tahun Ajaran 2023/2024 bertujuan untuk mengetahui kevalidan keefektifan media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana. Mengetahui kevalidan media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana dalam penggunaannya dan keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam Pembelajaran PKN. Penelitian ini adalah penelitian jenis Pengembangan produk atau Research dan development. Penelitian ini menggunakan metode Richey and Klein yang disebut dengan PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Teknik pengumpulan data atau instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara, dan angket (kuisisioner). Hasil penelitian berdasarkan angket ahli materi dan ahli media yang menjadi nilai kevalidan daripada produk yang dihasilkan memiliki kategori sangat valid, dan berdasarkan angket respon guru nilai keefektifan yang dimiliki produk saat penggunaan dan penerapan dikelas juga berkategori sangat efektif, serta angket respon siswa yang menunjukkan kriteria sangat efektif dan angket minat belajar siswa menunjukkan nilai keefektifan produk media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana yaitu sangat efektif. Hal ini menunjukkan produk sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan observasi peneliti saat pelaksanaan



juga menunjukkan antusias dan semangat siswa dalam belajar menggunakan media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar Siswa, Pengembangan

Abstract

Research on the Development of Simple Hologram Technology-Based Learning Media in Increasing Student Learning Interest in Civics Lessons on Pancasila Grains in Class IV SD GKPS Saribudolok in the 2023/2024 Academic Year aims to determine the validity of the effectiveness of simple hologram technology-based learning media. Knowing the validity of simple hologram technology-based learning media in its use and the effectiveness of simple hologram technology-based learning media in increasing student learning interest in Civics Learning. This research is a product development or research and development type of research. This research uses the Richey and Klein method called PPE (Planning, Production, and Evaluation). Data collection techniques or research instruments used are interviews, and questionnaires. The results of the study based on the questionnaire of material experts and media experts who became the validity value of the product produced had a very valid category, and based on the teacher's response questionnaire the value of the effectiveness of the product when using and applying in class was also categorized as very effective, as well as a student response questionnaire which showed very effective criteria and a student learning interest questionnaire showed the value of the effectiveness of simple hologram technology-based learning media products which were very effective. This shows that the product is very effective in increasing students' interest in learning. Based on researcher observations during implementation, it also shows the enthusiasm and enthusiasm of students in learning using simple hologram technology-based learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Student Learning Interest

PENDAHULUAN

Untuk membangun karakter warga negara, Pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran penting di sekolah dasar. Namun, siswa masih kurang tertarik untuk belajar pelajaran PKn. Pembelajaran konvensional dan kurangnya inovasi media menyebabkan hal ini. Meskipun media gambar dan proyektor sudah biasa digunakan, ada kelemahan yaitu sekolah tidak punya projector yang cukup dan media gambar



sudah menjadi media yang sangat sering digunakan. Oleh karena itu, media baru yang lebih menarik perhatian siswa harus dibuat yang sesuai dengan minat siswa saat ini. Untuk memahami segala hal yang diperlukan untuk mengembangkan sebuah media yang akan membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka dilakukan studi pustaka yaitu; (1) Pengertian pembelajaran dan media pembelajaran; (2) Jenis media pembelajaran; (3) Pengertian dan karakteristik media hologram sederhana; (4) Proses pembuatan media hologram; (5) Materi PKn tentang pancasila; dan (6) Pengertian minat belajar. Studi ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman teori dasar tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang dapat diandalkan dan efektif yang berbasis teknologi hologram sederhana untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PKn tentang Butir-butir Pancasila di kelas IV SD GKPS Saribudolok.

Media hologram diharapkan benar-benar dapat membantu siswa dalam pelajaran PKn. Media hologram diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih menyukai pelajaran, lebih memahami pelajaran, tidak mudah jenuh dan bosan, dan akan mengingat pembelajaran yang telah dipelajari lebih lama diingat oleh siswa. Sehingga diharapkan pelajaran benar-benar tercapai tujuannya, tidak hanya berlalu begitu saja. Belajar tanpa media, yang membuat siswa cepat bosan, mengantuk, dan kehilangan fokus. Berikut beberapa penelitian yang dapat mendukung penelitian yang dilakukan peneliti:

Putri (2022) yang berjudul “Pengembangan Media 3d Hologram Pada Pembelajaran PPKn Materi Hubungan Antara Simbol Dan Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar” menyimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media hologram 3d layak digunakan, dengan presentase penilaian kevalidan ahli materi sebesar 77,5% dengan kategori layak dan penilaian kevalidan ahli media sebesar 87%



dengan kategori sangat layak. Angket respons guru menunjukkan hasil sebesar 77,5% dengan kategori praktis dan ketuntasan pembelajaran klasik dengan presentase 88%. Dan dinyatakan berhasil meningkatkan minat belajar siswa.

Imran et al. (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Hologram 3D". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video hologram 3D yang dapat digunakan dalam kelas maupun luar kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video hologram 3D dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, yang terdiri dari fase perancangan, fase perancangan, dan fase pengembangan dan implementasi, hasil penelitian berupa video hologram 3D yang dipadukan dengan piramida terbalik dan smartphone sebagai media pembelajaran. Media ini telah divalidasi oleh ahli media untuk aspek tampilan, bahasa, efektivitas, dan keandalan. Hasilnya menunjukkan bahwa semua aspek sangat layak, dengan presentase kelayakan aspek tampilan sebesar 94,4%, aspek bahasa sebesar 87,5%, aspek efektivitas sebesar 100%, dan aspek keandalan sebesar 90%. Berdasarkan hasil penilaian media oleh siswa, persentase pemrograman sebesar 92,67%, isi 91,87 %, dan tampilan 89,71%. Penelitian diatas adalah penelitian terdahulu yang dapat mendukung keberhasilan media hologram dapat meningkatkan minat belajar PKn. Maka dari perbandingan diatas, disimpulkan siswa yang belajar menggunakan media memiliki minat belajar lebih tinggi daripada siswa yang belajar tanpa media pembelajaran. Hubungan media dan proses pembelajaran ini adalah hubungan yang sangat positif, yang mampu mengubah pandangan siswa tentang belajar, mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran PKn, dan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.



Kerangka berpikir peneliti didukung dengan teori Holland. Patton dan McMahan menyatakan “Teori Holland pertama kali diusulkan pada tahun 1959 dan digambarkan sebagai teori sifat dan faktor dan tetap dalam tradisi psikologi diferensial.” Sejak awal diusulkan sebagai teori pilihan kejuruan, teori Holland baru-baru ini disempurnakan sebagai "teori kepribadian kejuruan dan lingkungan kerja". Persediaan minat, penilaian karir, klasifikasi informasi pekerjaan, dan konseling karir semuanya telah dipengaruhi secara signifikan oleh teori Holland”. Salah satu teori pengembangan karier yang paling banyak diteliti dan diterapkan adalah teori pilihan karir yang dikembangkan oleh John L. Holland. Teorinya berpendapat bahwa kepribadian memengaruhi pilihan karir, memproyeksikan pandangan dunia, dan mengambil keputusan karir yang sesuai dengan pribadi mereka (Amalianita dan Putri, 2020).

Teori Holland dapat dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Teori ini berpendapat bahwa setiap orang memiliki tipe kepribadian yang berbeda, yang berdampak pada pilihan dan preferensi karir. Dengan memahami tipe kepribadian siswa, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran dan materi pembelajaran agar sesuai dengan minat dan preferensi siswa, sehingga guru dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

BAHAN DAN METODE

Seluruh metode yang digunakan dituliskan secara terperinci sehingga didapatkan hasil yang akan dilaporkan. Dalam Pengembangan media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana, terdapat proses pembuatan yang harus dilakukan secara bertahap, maka dibutuhkan beberapa Alat dan bahan yang harus dipersiapkan.

Bahan dan alat yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana adalah:

Bahan:

- a) Karton hitam
- b) MDF (Medium Density Fibre) untuk membuat wadah holocube
- c) Plastik hologram
- d) Acrilik dan plastik mika
- e) Lem lilin
- f) Pensil

Alat:

- a) Cutter
- b) Gunting
- c) Pemantik api kecil
- d) Laptop
- e) Handphone
- f) Aplikasi editing video

Alat dan bahan dibutuhkan untuk membuat media Pembelajaran berbasis teknologi sederhana hologram jenis holocube, yang hasilnya adalah sebagai berikut;



Gambar 1. Hologram Holocube yang Dibuat



Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan search and Development (R&D), dengan model penelitian yang digunakan adalah model Richey dan Klein yang disebut sebagai model PPE. Kurniasih (2022) Sugiyono menyatakan bahwa fokus perencanaan dan pengembangan penelitian adalah analisis, yang berarti peneliti dapat mengembangkan produk saat ini tanpa melakukan pengujian lapangan eksternal. Penilaian kevalidan penelitian ini adalah validator ahli materi dan validator ahli yang menilai media pembelajaran akhir yang dibuat. Tinjauan ahli atau penilaian validasi digunakan untuk pendekatan deskriptif. Hasil pengembangan produk ditinjau berdasarkan deskripsi dan solusi masalah atau fenomena.

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti metode Research and Development (R&D) yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
2. Produksi (Developing).
3. Evaluasi(Evaluation)

Penjelasan dari setiap tahapan metode penelitian sebagai berikut;

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Tahap pertama menempuh beberapa proses yang harus dilalui yaitu merencanakan tentang produk yang dibuat, bagaimana pembuatannya, mencari tahu manfaat produk, mencari kelebihan dan kekurangan produk yang dibuat untuk menjadi langkah awal dari penelitian pengembangan. Kegiatan perencanaan tahap awal ini dilakukan setelah observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang telah ditemukan lebih baik.

Kegiatan perencanaan tahap awal dilaksanakan di SD GKPS Saribudolok pada 02 Oktober 2023. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana



dengan mengamati keadaan kelas saat proses pembelajaran. Dan observasi juga digunakan untuk menemukan apakah yang cocok untuk dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV dalam proses belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran PKn di kelas IV SD GKPS Saribudolok.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apakah yang sebelumnya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, dan bagaimana pendapat guru tentang minat siswa terhadap pelajaran PKn. Wawancara dilaksanakan juga dengan kepala sekolah dan untuk mengetahui jumlah seluruh siswa kelas IV di SD GKPS Saribudolok. Wawancara dilakukan dengan guru di kelas IV dan beberapa siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok untuk mengumpulkan data kualitatif, yang meliputi bagaimana pendapat guru tentang minat siswa dalam pelajaran PKn, pendapat siswa tentang pelajaran PKn, pendapat guru tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, pendapat siswa tentang penyampaian guru dalam pelajaran PKn, situasi siswa selama proses pembelajaran di kelas, reaksi guru terhadap media pembelajaran yang akan dibuat dan diberikan kepada kelas. Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur dengan tujuan menemukan permasalahan dan keadaan siswa dikelas.

Sugiyono (2021) menyatakan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun dengan sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang dibuat hanya berupa garis-garis permasalahan yang ditanyakan. Peneliti turun langsung ke lapangan untuk menyaksikan berbagai peristiwa yang terjadi di kelas sebagai bentuk observasi yang dilakukan. Peneliti melakukan observasi ini pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti juga melihat kondisi siswa selama proses belajar mengajar di kelas dan menemukan masalah di kelas.



Sugiyono (2021) menyatakan observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik wawancara dan kuisisioner (angket). Jika wawancara dan kuisisioner (angket) selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lain.

Tabel 1. Rating Scale Angket

No	Kriteria Penilaian
1	Sangat tidak setuju/sangat tidak baik
2	Tidak setuju/tidak baik
3	Setuju/cukup baik
4	Sangat setuju/baik sekali

Sumber: Sugiyono (2021)

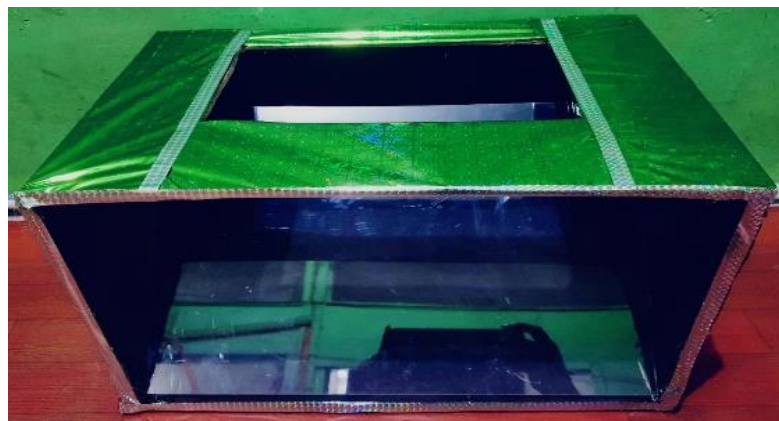
2. Tahap Produksi (Production)

Tahap kedua yang dikemukakan metode penelitian PPE oleh Richey & Klein ini adalah tahap produksi. Langkah selanjutnya adalah membuat media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana, dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media hologram. Setelah itu, dilanjutkan dengan pemilihan media yang digunakan, menggunakan handphone atau laptop. Handphone atau laptop merupakan alat perantara pada media hologram sebagai alat pembias cahaya pada akrilik atau mika yang digunakan. Pemilihan handphone atau laptop berpengaruh pada ukuran media yang dibuat.

Peneliti memilih menggunakan laptop maka peneliti membuat ukuran media hologram sesuai dengan ukuran yang cocok untuk menggunakan laptop. Setelah selesai pembuatan media, peneliti selanjutnya membuat video animasi hologram dengan menggunakan aplikasi yang dibutuhkan. Penelitian pengembangan media hologram berbasis teknologi hologram sederhana ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu menggunakan media hologram jenis pyramid

display dengan handphone ataupun hologram pyrobox. Jenis ini membutuhkan 4 sudut tampilan video hologram, yang tentu lebih sulit dari pada hanya mengedit video dengan satu tampilan saja. Hal ini adalah alasan mengapa peneliti memilih menggunakan media hologram jenis holocube, yang lebih sederhana, lebih mudah dalam pembuatan dan penyesuaian ukuran, dan hanya menggunakan satu tampilan video. Berikutnya setelah seluruh editing selesai yang telah disesuaikan dengan materi yang disampaikan, media siap untuk diperlihatkan kepada validator.

Dalam tahap ini peneliti meminta saran dan komentar dari validator untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Segala saran dan komentar daripada validator menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok. Dalam tahap ini peneliti melaksanakan revisi yang disarankan oleh validator media, begitu juga dengan perbaikan materi yang telah disarankan oleh validator materi. Untuk menghasilkan mediap pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana yang baik dan dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi lebih baik.



Gambar 2. Media Pembelajaran Berbasis Hologram Sederhana



3. Tahap Evaluasi

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap evaluasi. Setelah memperbaiki media berdasarkan saran dari validator, peneliti kembali mempresentasikan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana kepada validator. Validator memeriksa kembali dan peneliti memberikan lembar validasi kepada validator untuk di isi oleh validator untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menarik. Setelah dinyatakan layak oleh validator, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di kelas IV sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan uji coba didalam kelas. Peneliti menjelaskan hasil daripada penilaian oleh validator untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dibutuhkan berbagai instrument penelitian dan analisis data. Pada penelitian ini, intrumen yang digunakan adalah angket validator ahli materi, angket validator ahli media, angket respon siswa, angket respon guru, dan angket minat belajar siswa. Berdasarkan dari penilaian validator yang didapatkan dengan nilai rata-rata skor adalah 95,7% dan nilai kevalidannya adalah 95,53%, maka berdasarkan kategori kevalidan, memiliki interval antara 85,00%-100,00% dengan kategori “sangat valid”, sehingga peneliti dapat menyebarkan produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dan sudah mendapat ijin dari validator untuk disebarkan begitu juga dengan ijin dari dosen



pembimbing untuk disebarakan di kelas IV SD GKPS Saribudolok. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini;

Tabel 2. Hasil Angket Ahli Media dan Materi

No	Jenis Angket Validasi	Nama Validator	Nilai Maksimal	Nilai yang Diperoleh	Nilai Validator	Persentase Skor Validasi Keseluruhan
1.	Validasi Ahli Media	Tina Sheba Cornelia Sitompul, S.Pd.,M.Pd	52	51	98,07%	95,53%
2.	Validasi Ahli Materi	Drs. Eduard, M.Si	60	56	93,33%	
Total			112	Rata-rata skor	95,7%	

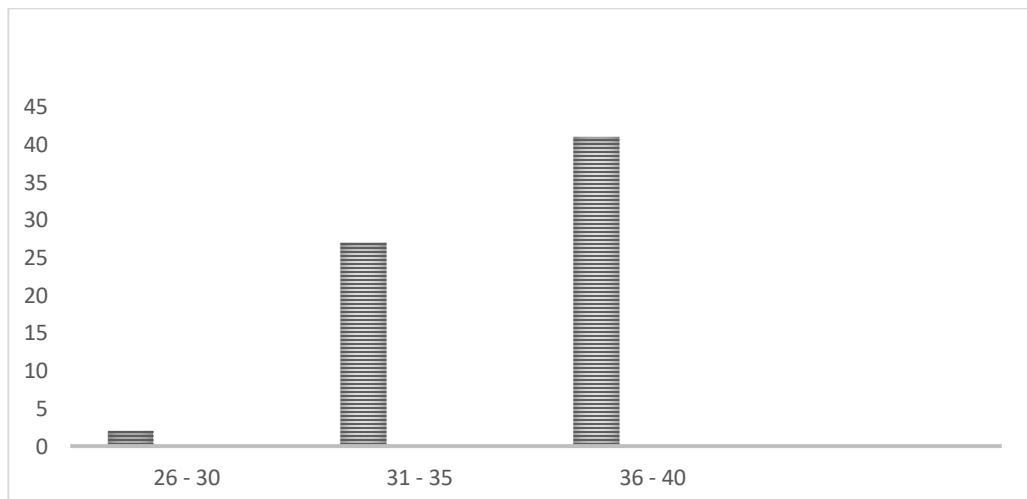
Angket respon guru dibutuhkan untuk menilai produk yang dikembangkan untuk melihat keselarasan dan perbedaan pendapat siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian angket keefektifan oleh guru wali kelas IV SD GKPS Saribudolok, nilai keefektifan yang didapatkan adalah 95,625% dengan nilai rata-rata skor 95,625%. Berdasarkan kategori keefektifan, nilai keefektifan yang didapatkan terletak pada interval 85,00%- 100,00%, yang dimana berarti memiliki kategori keefektifan dari angket respon siswa adalah “sangat efektif”. Penjelasan diatas dapat dilihat melalui tabel dibawah ini;



Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru

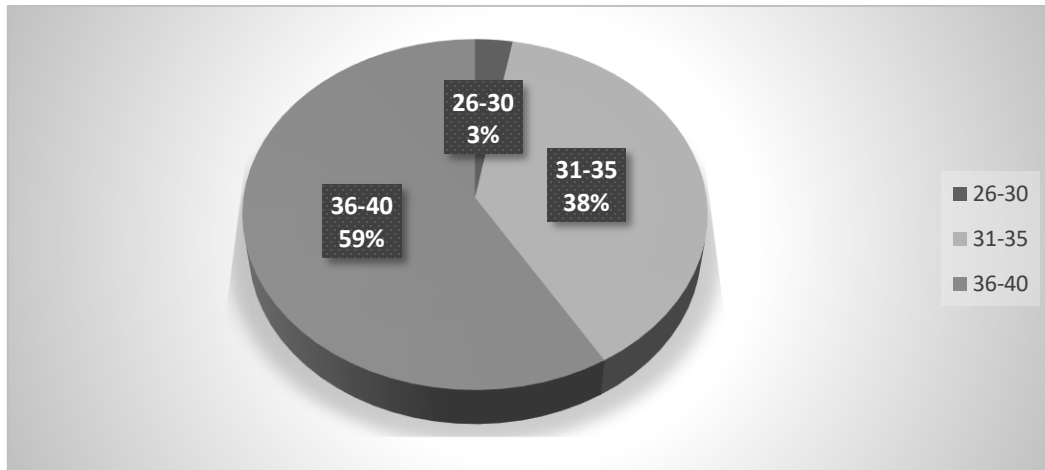
No	Nama Guru	NIP	Nilai Angket Penilaian Guru	Nilai Maksimal	Nilai Keefektifan	Rata-Rata Skor	Persentase Skor keefektifan Keseluruhan
1.	Ervan Aggel Rofan Saragih, S.Pd Marchantia Simarmata, S.Pd	-	75	80	93,75		95,625%
2.		-	78	80	97,5	95,625	
Total			153	160	191.25		

Angket respon siswa bertujuan untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 orang. Frekuensi hasil angket respon siswa yang menunjukkan perbedaan jumlah frekuensi yang di dapatkan oleh siswa dapat dilihat dari diagram batang dibawah ini;



Gambar 3. Frekuensi Skor Angket Respon Siswa

Sedangkan untuk mengetahui berapa persen dari jumlah siswakah frekuensi nilai yang didapatkan dari setiap interval nilai angket respon siswa, dapat dilihat pada diagram lingkaran dibawah ini;



Gambar 4. Persentase Skor Angket Respon Siswa

Berikut ini adalah perhitungan skor maksimal yang didapatkan oleh siswa dan jumlah skor maksimal dari skor keseluruhan yang didapatkan seluruh siswa. Dipisahkan sesuai dengan jenis angket yaitu angket respon siswa dan angket minat siswa. Skor maksimal yang dapat didapatkan oleh siswa pada angket respon siswa adalah 40 dan angket minat siswa adalah 80. Jumlah skor maksimal yang dapat didapatkan dari 70 siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok pada angket respon siswa adalah 2800 dan pada angket minat siswa adalah 5600. Hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan penelitian adalah pada angket respon siswa kelas IV A mendapat 2637 skor dan kelas IV C mendapat 2531 skor. Hasil yang didapatkan pada angket minat siswa adalah kelas IV A mendapat 1221 skor dan kelas IV C mendapat 1315 skor. Dapat dilihat pada tabel berikut ini;



Tabel 4. Analisis data skor angket

Skor Maksimal yang Didapatkan Persiswa	Jumlah Skor Maksimal Keseluruhan	Skor yang Diperoleh dari Hasil Penelitian					
		Angket Respon Siswa		Angket Minat Siswa			
Angket Respon Siswa	Angket Minat Siswa	Angket Respon Siswa	Angket Minat Siswa	IV-A	IV-C	IV-A	IV-C
40	80	2800	5600	2637	2531	1221	1315

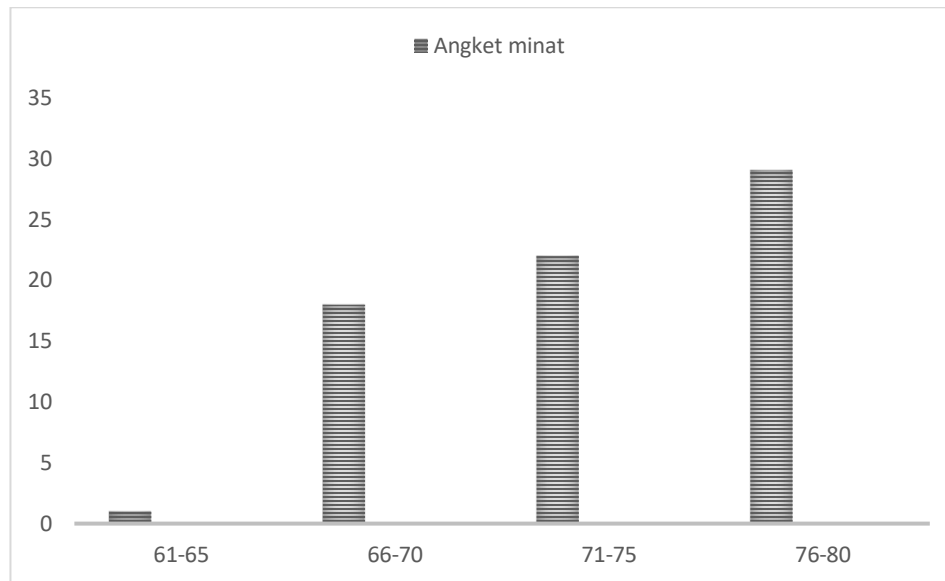
Berikut adalah perhitungan penilaian skor angket respon siswa secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis angket yang telah dilakukan peneliti;

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

No	Kelas	Nilai Keefektifan Angket Respon Siswa	Rata-Rata Nilai Keefektifan	Persentase Skor keefektifan Keseluruhan
1.	IV-A	87,21%		
2.	IV-C	93,92%	90,565%	90,57%

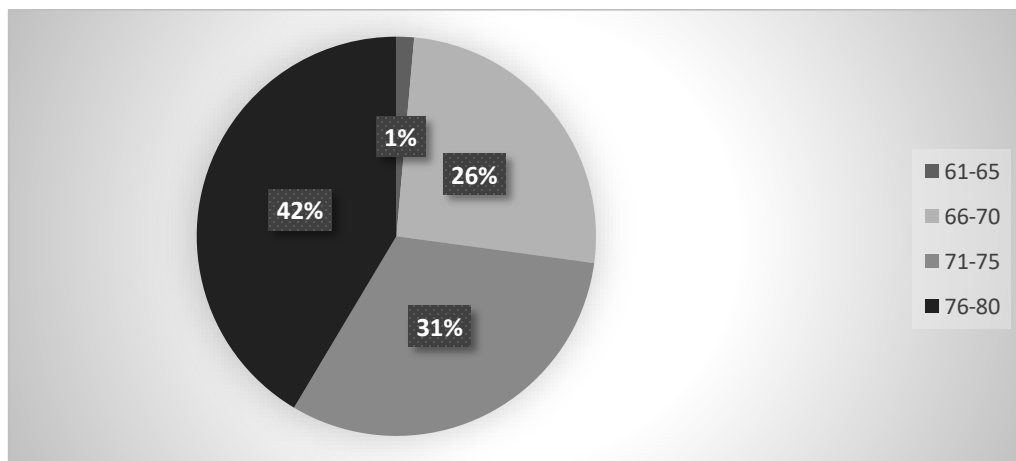
Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus keefektifan nilai keefektifan berdasarkan respon siswa adalah 90,57%, dengan rata-rata skor berdasarkan pembagian kelas 90,565%. Dengan demikian, berdasarkan kriteria keefektifan produk, hasil nilai keefektifan produk berada pada interval 85% -100%, yang berarti memiliki kategori “sangat efektif”.

Interval hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat perbedaan pencapaian dalam setiap interval. Dapat dilihat bahwa 29 siswa dari 70 siswa memiliki nilai yang sangat baik yaitu pada interval 76-80. Hal ini dapat dilihat dari diagram batang dibawah ini:



Gambar 5. Frekuensi Angket Minat Siswa

Sedangkan untuk mengetahui persentasi dari jumlah nilai Berdasarkan interval tersebut. Untuk mengetahui berapa persen jumlah siswa yang dimiliki setiap interval dapat dilihat dari diagram lingkaran dibawah ini;



Gambar 6. Persentase Skor Angket Minat

Perhitungan skor maksimal yang didapatkan oleh siswa dan jumlah skor maksimal dari skor keseluruhan yang didapatkan seluruh siswa. Dipisahkan sesuai



dengan jenis angket yaitu angket respon siswa dan angket minat siswa. Skor maksimal yang dapat didapatkan oleh siswa pada angket respon siswa adalah 40 dan angket minat siswa adalah 80. Jumlah skor maksimal yang dapat didapatkan dari 70 siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok pada angket respon siswa adalah 2800 dan pada angket minat siswa adalah 5600. Hasil yang didapatkan setelah pelaksanaan penelitian adalah pada angket respon siswa kelas IV A mendapat 2637 skor dan kelas IV C mendapat 2531 skor. Hasil yang didapatkan pada ngket minat siswa adalah kelas IV A mendapat 1221 skor dan kelas IV C mendapat 1315 skor.

Berikut adalah perhitungan penilaian skor angket minat belajar siswa secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis angket yang telah dilakukan peneliti;

Tabel 6. Hasil Angket Minat Siswa

No	Kelas	Nilai Keefektifan Angket Minat Siswa	Rata-Rata Nilai Minat Siswa	Persentase Skor keefektifan Keseluruhan
1.	IV-A	94,17%		92,28%
2.	IV-C	90,39%	92,28%	

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka nilai peningkatan minat belajar siswa memiliki rata-rata nilai 92,28% dan nilai keefektifan peningkatan minat belajar siswa adalah 92,28%. Nilai keefektifan produk untuk meningkatkan minat belajar siswa terdapat pada interval 85%-100%, maka nilai keefektifan produk untuk meningkatkan minat belajar siswa memiliki kategori “sangat efektif”.

Hasil analisis data validator ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk peneliti media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana sangat layak digunakan di kelas, dan materi yang dibuat peneliti juga mendapat kategori persentase "sangat valid", yang berarti sangat layak digunakan. Setelah peneliti melakukan analisis data, mereka menemukan bahwa angket validator ahli media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana memiliki persentase 98,07%, yang



menunjukkan kategori yang sangat valid; validator ahli materi Butir-butir Pancasila memiliki persentase 93,33%. Nilai persentase dari kedua analisis adalah 95,53%, yang menunjukkan kategori yang sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk dan materi yang dibuat layak untuk digunakan di sekolah dan di kelas.

Angket minat belajar dan angket respons siswa digunakan untuk menguji keefektifan produk. Persentase angket respons siswa adalah 90,57%, yang dikategorikan sebagai "sangat efektif", menurut analisis data yang dilakukan peneliti. Ada kategori yang sangat efektif juga, dengan persentase 95,625%, menurut analisis data dari angket respons guru. Angket respons guru dan siswa ini berfokus pada penilaian produk pengembangan—media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana berdasarkan nilai persentase. Nilai persentase dari kedua sampel berada pada interval yang sama, antara 85%-100%, yang merupakan kategori sangat efektif.

Dengan demikian, perbedaan yang tidak terlalu signifikan dapat menunjukkan bahwa skor angket respon guru dan skor siswa tidak terlalu berbeda. Pembelajaran tentu memerlukan hubungan antara siswa dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa belajar di kelas dengan baik, dan bahwa siswa yang menyatakan produk dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan, yang berbasis teknologi *hologram* sederhana, ditemukan sangat efektif untuk digunakan. Angket minat belajar siswa menunjukkan kategori sangat efektif dengan persentase 92,28% dari hasil analisis. Jadi, media pembelajaran *hologram* sederhana sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV SD GKPS Saribudolok.

Untuk memperjelas kesimpulan maka peneliti mencari rata-rata dari seluruh nilai kevalidan dan nilai keefektifan yang didapatkan dari instrument penelitian yang digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel dibawah ini;



Tabel 7. Hasil Analisis Data

NO	Nama Instrument	Nilai Persentase (%)
1	Angket Ahli Media	98,07
2	Angket Ahli Materi	93,33
3	Angket Respon Guru	95,625
4	Angket Respon Siswa	90,57
5	Agket Minat Siswa	92,28
	Rata- rata	93,975

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata dari nilai persentase kevalidan dan keefektifan dari instrument penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, nilai rata-rata persentase yang didapatkan adalah 93,975%, yang berada pada interval 85%-100%. Disimpulkan Berdasarkan rata-rata keseluruhan kategori yang didapatkan adalah sangat valid dan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh tanpa mencantumkan tinjauan pustaka. Peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana karena ditemukan masalah di SD GKPS Saribudolok, yaitu siswa tidak tertarik untuk belajar PKn, menurut hasil observasi yang dilakukan. Media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* dipilih oleh peneliti karena merupakan salah satu sumber dan alat bantu belajar yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Mereka juga memilih media ini karena minat siswa terhadap teknologi dan animasi. Penelitian dimulai dengan desain produk, pembuatan produk, revisi produk, penggunaan atau penerapan produk yang telah dibuat di kelas, penyebaran instrumen penelitian, analisis data penelitian, dan penyimpulan hasil.



Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Berdasarkan analisis data kevalidan produk yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan instrumen validasi ahli media dan validasi ahli materi, dari persentase yang didapatkan, kategori yang dihasilkan adalah sangat valid, yang dimana artinya produk media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana dan materi pembelajaran Buti-butir Pancasila valid dan layak digunakan dikelas dan disekolah.
2. Berdasarkan analisis data keefektifan produk yang dilakukan, yaitu dengan instrumen angket respon siswa, angket minat belajar siswa, dan angket respon guru produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi *hologram* sederhana sangat efektif untuk digunakan dan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amlianita B, Putri YE, 2020. Perspektif Holland Theory serta Aplikasinya Dalam Bimbingan dan Konseling Karir. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4 (2): 63-70.
- Imran A, Yantahin M, Mustamin M, and Iswanto MRI, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Hologram 3D. *remik*, 6(4): 1024-1030.
- Kurniasih K, Heryanto K, and Murrion FS, 2022. The Development of Thematic Praxis Module in Children's Literature Prose learning Based on Nationalism Character in Elementary School. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636: 195-197.
- Putri ADH, 2022. Pengembangan Media 3d Hologram Pada Pembelajaran Ppkn Materi Hubungan Antara Simbol Dan Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. [Skripsi]. Universitas Nusantara PGRI Kediri, Program Pascasarjana. Hal: 20-64.
- Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal: 174-400.