

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Perubahan dan inovasi akan terus berkembang seiring perkembangan zaman. Tuntunan global menuntun dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.¹

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”² Pembelajaran di abad ini tentunya memiliki perbedaan dengan pembelajaran di abad lalu. Di abad ini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi guna meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntunan di era global ini terutama dalam bidang pendidikan.

¹Haris Budiman,” Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.8 No. 1, 2017, h. 32.

²Departemen Nasional RI, *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 6.

Salah satu bukti perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran.³

Media pembelajaran yang berkembang saat ini sebagian besar bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi sehingga memungkinkan terobosan baru dalam pembelajaran.⁴ Sudah seharusnya menjadi tugas guru dalam mengajar menggunakan media belajar secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.⁵ Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran diperlukan adanya media belajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambahkan minat siswa dalam belajar.⁶

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pembelajaran, sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat

³Galang Sansaka Megahantara, “Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. 1 No. 1, 2017, h. 12.

⁴Badri Munawar, “Pengembangan *Mobile Learning* berbasis Android menggunakan *E-Clipse* pada Mata Kuliah Teknologi Informasi dalam Pendidikan”, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2, 2014, h. 203.

⁵Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h.3.

⁶Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 2 No.01, 2018, h. 44.

merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat.⁷ Maka dari itu, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.⁸ Pentingnya penggunaan media juga terdapat dalam surah Q.S An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ (٨٩)

Menurut ayat tersebut menjelaskan tentang bagaimana Al Qur'an sebagai media yang berperan sebagai petunjuk, rahmat dan pemberi kabar gembira bagi orang yang berserah diri kepada Allah swt.⁹ Dalam ayat tersebut Allah Swt. secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan suatu media dalam menjelaskan sesuatu sebagaimana ayat di atas Allah menurunkan Al-Quran kepada Nabi Muhammad sebagai media untuk nmengajarkan ajaran agama islam. Hal ini membuktikan bahwa dalam memahami sesuatu memerlukan media sebagai perantara agar saat menjelaskan hal yang ingin disampaikan mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang

⁷Arief S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2005), h. 6-7.

⁸Arief S. Sadirman dkk., *Media Pendidikan (Pengertian, pengembangan dan pemanfaatan)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), h.82.

⁹M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah : Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 317.

perhatian dan minat siswa.¹⁰ Media pembelajaran ada memiliki berbagai macam jenis. Ditambah sekarang perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Mulai dari yang paling sederhana dan murah sampai yang harganya mahal dan canggih. Akan tetapi meskipun berbagai macam banyak jenis media tidak semua media bisa diterapkan di sekolah. Penggunaan media belajar, baik secara kualitas maupun kuantitas, dianggap sangat penting sehingga dalam penyelenggaraan pendidikan dapat terarah dengan langkah-langkah pelaksanaan yang efektif dan efisien.¹¹

Berdasarkan observasi awal di MI Sullamut Taufiq, peneliti mengamati bahwa di sekolah ini masih kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran biasanya hanya beberapa guru saja yang menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah, media yang guru gunakan hanya seadanya seperti papan tulis, gambar dan itu membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Padahal menggunakan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Rendahnya perhatian guru terhadap penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran dikarenakan pada saat proses pembelajarannya cenderung monoton dan kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif pada saat proses pembelajaran maka akan

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), h. 10.

¹¹Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 204.

berdampak kurangnya motivasi dan minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar.¹²

Maka dari itu, untuk menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik khususnya dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan kurikulum baru yang dibuat pada tahun 2013. Pembelajaran ini dimulai dengan menentukan tema, yang kemudian dikembangkan menjadi subtema dengan memperhatikan keterkaitannya dengan mata pelajaran tertentu maupun lintas mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.¹³

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik adalah media *holographic pyramid*. Media pembelajaran *holographic pyramid* adalah sebuah media pembelajaran dengan berbasis teknologi yang mudah dibuat dan bisa digunakan semua orang, dimana sumber cahayanya dengan menggunakan smartphone. Media ini dibuat untuk membantu guru pada saat menyampaikan materi kepada siswa dan membantu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. *Holographic Pyramid* merupakan media pembelajaran

¹²Roby Zulkarnain, dkk., "Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan" *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* Vol 2, NO. 1A April 2018, h. 60.

¹³Asep Herry Hernawan, "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, h.2.

yang dibuat dengan media piramid terbalik dengan memanfaatkan pantulan cahaya dibidang piramid sehingga memberikan kesan hologram.

Melalui media *holographic pyramid*, guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya pada pembelajaran tematik. Selain untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Kelebihan yang lainnya dari media ini adalah nantinya bisa jadi alternatif untuk dikembangkan di sekolah karena untuk mengembangkannya tidak mengeluarkan biaya yang terlalu mahal dan juga objek yang ditunjukkan seakan-akan seperti nyata. Media ini mudah dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar. Dengan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran. Sudah seharusnya menjadi tugas seorang guru untuk menggunakan media belajar dengan jelas.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan tersebut, penulis tertarik mengembangkan dan mengenalkan media berbasis teknologi yang bisa digunakan untuk membantu semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran dan membantu pengajar untuk menyampaikan pikiran, informasi dan materi. Maka dari itu penelitian ini penulis angkat judul **“Pengaruh Media *Holographic Pyramid* pada Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas VI di MI Sullamut Taufiq Banjarmasin”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI di MI Sulamut Taufiq?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI MI Sullamut Taufiq?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup terhadap hasil belajar?

C. Definisi Operasional

Agar penelitian ini terarah dan menghindari kesalahan dalam penafsiran skripsi, maka peneliti akan membatasi pembahasan sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁴ Dalam hal ini, pengaruh yang peneliti maksud adalah sebab akibat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran *holographic pyramid* pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa.

¹⁴Departemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Balai Pustaka, 2005), Ed.III, h.849.

2. Media *Holographic Pyramid*

Media *holographic pyramid* merupakan sebuah media yang berbentuk hologram. *Holographic* adalah sebuah media yang berbasis teknologi dimana yang kita lihat seperti 3 dimensi. Media pembelajaran *holographic pyramid* yang dibuat nantinya menggunakan bentuk piramida untuk bidang pantul pada saat menampilkan gambar atau video hologram.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.¹⁵ Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil belajar yang merupakan penguasaan pengetahuan (aspek kognitif) melalui tes objektif berupa soal pilihan ganda.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.¹⁶ Dalam hal ini peneliti mengangkat materi pembelajaran tematik kelas VI tema 1 selamatkan makhluk hidup dengan subtema 2 hewan sahabatku.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud judul tersebut suatu penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *holographic pyramid* pada hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas VI di MI Sullamut Taufiq.

¹⁵Nana Sadjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2003), h.28.

¹⁶Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati., *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2017) h. 1.

D. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data-data relevan dengan masalah yang akan di teliti. Adapun tujuan penelitian secara garis besarnya adalah :

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI MI Sullamut Taufiq.
2. Mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI MI Sullamut Taufiq.
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *holographic pyramid* dalam pembelajaran tematik tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI MI Sullamut Taufiq.

E. Signifikasi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang menjalankan sebuah media berupa media yang berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu media *holographic pyramid*. Selain dapat menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti dan para guru, dan mampu memberikan kontribusi bagi siapa saja yang membacanya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik yaitu media *Holographic Pyramid*.

b. Bagi Siswa

Melalui Media *Holographic Pyramid* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi dan efektif bagi peserta didik yaitu media *Holographic Pyramid*.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam menggunakan media pembelajaran *holographic pyramid*.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti untuk mengangkat judul di atas, yaitu:

1. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk membantunya ketercapaian kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran biasanya pengajar hanya menggunakan media seadanya seperti papan tulis, gambar dan buku.
3. Ingin mengenalkan hal-hal baru seperti media *holographic pyramid* kepada siswa karena sepengetahuan penulis di sekolah MI Sullamut Taufiq Banjarmasin yang diteliti belum pernah menggunakan media tersebut.
4. Meningkatkan gairah dan minat siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media *holographic pyramid*.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar
 - a. Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan media *holographic pyramid* siswa akan lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
 - b. Berdasarkan peneliti sebelumnya penggunaan media *holographic pyramid* sebagai salah satu media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa apabila digunakan dengan baik dan benar.
2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis itu sendiri di bagi menjadi 2 macam, yaitu:

 - a. Hipotesis awal atau disebut juga hipotesis nol

Hipotesis yang mengandung pertanyaan yang menyangkal dan biasanya di tulis dengan (H_0).

b. Hipotesis alternatif atau disebut juga hipotesis kerja

Hipotesis yang isinya mengandung pernyataan yang tidak menyangkal dan bisa di tulis dengan (H_a)

Beranjak dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh media *holographic pyramid* pada belajar siswa pembelajaran tematik kelas VI di MI Sullamut Taufiq

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media *holographic pyramid* pada hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas VI di MI Sullamut Taufiq

H. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran (review) terhadap bahan-bahan pustaka, baik yang berisi konseptual atau bahan yang memuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan yang menyinggung tentang pengaruh media *holographic pyramid* adalah sebagai berikut:

No	Nama Penelitian, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ifta Abdul A.,Tri Listyorini, Aditya Akbar Riadi, 2016, “ 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinasaurus”	Sama-sama menggunakan media <i>Holographic Pyramid</i>	Diterapkan pada pembelajaran sejarah sedangkan yang peneliti angkat mengenai pembelajaran tematik di kelas VI pada tema 1“selamatkan makhluk hidup” dengan subtema 2 “hewan sahabatku”
2.	Citra Kurniawan, S.T., M.M, 2016, “Pengembangan Model Pembelajaran 3D Display System Berbasis Hologafi”	Sama-sama menggunakan media <i>Holographic Pyramid</i>	penelitian Citra Kurniawan, S.T., M.M memfokuskan pada masalah bagaimana bentuk rancangan media pembelajaran berbasis <i>holographic</i> yang dapat digunakan untuk proses belajar

			<p>mengajar sedangkan peneliti memfokuskan pada masalah apakah media <i>holographic pyramid</i> ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa</p>
3.	<p>Akhmad Arifudin, Dedi Kuswandi, Yerry Soepriyanto, 2019, “Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS”</p>	<p>Sama-sama menggunakan media <i>Holographic Pyramid</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti Akhmad Arifudin, dkk ini penelitian nya pengembangan media sedangkan peneliti meneliti bagaimana pengaruh media terhadap hasil belajar siswa - meneliti di sekolah MTS, sedangkan peneliti di sekolah MI. - Materi bahan ajar tentang sel hewan

			<p>dan tumbuhan sedangkan materi yang peneliti muat dipenelitian ini mengenai tentang perkembangbiakan hewan secara generatif.</p>
--	--	--	--

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, hipotesis penelitian, kajian penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teoritis, yaitu terdiri dari pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, faktor yang perlu di perhatikan dalam memilih media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian *holographic pyramid*, karakteristik *holographic pyramid*, cara pembuatan *holographic*

pyramid, langkah-langkah penggunaan media *holographic pyramid*, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian pembelajaran tematik, Materi dan KI, KD dan Indikator Pembelajaran Tematik VI tema 1 selamatkan makhluk hidup dengan subtema 2 hewan sahabatku, karakteristik pembelajaran tematik.

BAB III : Jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV : Penyajian data dan analisis, berisi tentang : gambaran umum lokasi penelitian, proses pembelajaran media *holographic pyramid*, penyajian data, deskripsi kemampuan awal (*pretest*) tematik siswa, deskripsi *posttest* tematik siswa, deskripsi hasil belajar tematik siswa, analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V : Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.