

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah Swt yang mempunyai kemampuan untuk beragama dalam perkembangannya ia memerlukan bimbingan agar dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Salah satu bantuan dan bimbingan yang dibutuhkan adalah melalui proses Pendidikan Agama Islam. Pendidikan adalah salah satu kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Hampir semua orang akan dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak akan terpisah dengan kehidupan manusia.¹

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Negara Indonesia sebagai negara yang berkembang telah memberikan perhatian besar terhadap pendidikan terutama pendidikan formal. Baik dari segi pembangunan fisik gedung sekolah sarana maupun mutu pendidikan itu sendiri. Pendidikan juga merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan kemampuan, kemauan serta potensi diriseorang melalui proses belajar hingga menjadi sumber daya manusia untuk mengembangkan jiwanya ke arah yang lebih baik.

Belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti

¹Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2000), h.1.

menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.² Jadi, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku menuju perkembangan pribadi yang lebih baik.

Pada zaman milineal perkembangan IPTEK secara pesat membawa manusia kepada peradaban yang semakin maju dan mengharuskan individu berintegral untuk terus mengembangkan diri agar dapat bersaing ditengah kemajuan global. Oleh karena itu, dalam menghadapi tantangan zaman sekarang manusia dituntut untuk berfikir lebih kompeten agar tidak ketinggalan zaman semuanya bersumber pada pendidikan. Guru dalam kegiatan belajar mengajar berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Guru merupakan faktor dominan dalam menentukan kualitas pembelajaran. Meningkatnya kualitas pembelajaran, akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dipahami bahwa jika seorang guru memiliki kinerja yang bagus dalam kelas maka ia akan mampu menjelaskan pelajaran dengan baik, mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan baik, mampu menggunakan media ataupun model pembelajaran dengan baik, mampu membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan memiliki semangat dalam belajar, senang hati mengikuti kegiatan pembelajaran yang diikuti, dan merasa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar yang baik dapat tercapai.

² Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali Press, 2014), h.21.

Guru jika ingin mencapai tujuan pembelajaran dengan baik maka tidak hanya selalu berpatokan pada media papan tulis dan metode ceramah saja selama pembelajaran, Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media akan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung serta memberikan pengertian atau konsep secara realistik. Guru yang baik merupakan guru yang mampu memilih strategi, metode, strategi atau media pembelajaran.

Fakta dilapangan dalam hal menentukan atau menerapkan media, terkadang masih kurang pemahaman yang cukup terkait media pembelajaran dalam bentuk dan jenisnya baik media nonmaterial atau material. Intinya dalam proses belajar mengajar di dalam kelas guru sebagai penengah atau penyedia media guna untuk alat komunikasi mengaktifkan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Tentu saja kepada para guru diisyaratkan agar menggunakan alat-alat yang efisien dengan tidak menolak kemungkinan untuk diperlukan melengkapi dan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah.⁴

Pandangan dari segi dunia pendidikan banyak hal yang dapat menarik minat, motivasi, perhatian siswa. Diantaranya tidak terkecuali dari

³Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.57.

⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), h.5.

para guru yang menggunakan media baik media visual, audio, maupun audio visual. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran adalah suatu cita-cita yang bernilai normatif yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin. Apabila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebagaimana tercantum dalam tujuan pendidikan nasional.⁵

Tujuan pendidikan Nasional yang bersumber dari sistem nilai pancasila dirumuskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁶

Dengan firman Allah Swt yang termuat dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

⁵ Drs Syaiful Bahri Djamarah dan Drs Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h.49.

⁶ Undang-undang RI No. 20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjasarannya*, (Jakarta: Cemerlang, 2003), h. 12.

يَأْيُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا
 قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Dengan firman Allah Swt yang termuat dalam surah Al-Maidah ayat

16 yang berbunyi :

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانًا نَهَى سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ
 بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif, kreatif dan inovatif diupayakan guru dengan pendekatan, strategi, metode dan media pembelajaran untuk mewujudkan itu pentingnya keterlibatan peserta didik dalam menunjang kegiatan belajar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Berdasarkan observasi pembelajaran tematik termasuk dalam kurikulum 2013 yang sudah diterapkan di sekolah MI Al-Hamid Banjarmasin. Suatu keselarasan, keseimbangan, keserasian antara kedua komponen itu yaitu guru dan anak didik. Dalam interaksi edukatif guru harus berusaha agar peserta didik aktif dan kreatif secara

optimal. Pendidikan modern menghendaki penerapan CBSA (cara belajar siswa aktif) dalam kegiatan interaksi edukatif. Guru bertindak sebagai fasilitator dan mediator dan peserta didik yang lebih aktif, kreatif dalam belajar.⁷

Salah satunya dengan pemanfaatan media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* merupakan media 2 dimensi yang berbentuk miniatur *hologram* yang digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema lingkungan sahabat kita. Selain itu, media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* mempunyai fungsi sebagai alternatif guru untuk mengganti proyektor di kelas.

Khususnya pada pemilihan tema lingkungan sahabat kita dalam pembelajaran tematik disarankan untuk bisa menyelaraskan pemilihan berbagai media dengan meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar salah satunya adalah media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* sehingga siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar adanya bantuan media pembelajaran itu sendiri dapat mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Jika proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, maka siswa akan termotivasi untuk meningkatkan kualitas belajar, sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Dilihat dari observasi awal di lapangan MI Al-Hamid Banjarmasin menemukan bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan media papan tulis dalam proses belajar mengajar.

⁷ *ibid*,h.48.

Media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* ini sebelumnya tidak pernah diterapkan di MI Al-Hamid Banjarmasin. Media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* termasuk salah satu media audio visual dengan menggunakan aplikasi video terkait tema lingkungan sahabat kita media yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan alasan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul

Efektivitas Media 2 Dimensi *Hologram* Miniatur *Pseudoscopic* Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin

Definisi Operasional

Untuk memperjelas judul diatas dan menghindari interpretasi yang keliru terhadap judul maka penulis memaparkan definisi operasional agar sesuai dengan maksud pembahasan terutama mengenai sasaran yang menjadi topik pembahasan sebagai berikut.

1. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini dimaksudkan seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa yang di ajar menggunakan media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada tema lingkungan sahabat kita dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan media *hologram* miniatur *pseudoscopic*.

2. Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸ Menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar dan komputer.⁹ Jadi media yang digunakan pada penelitian ini adalah media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* dengan menggunakan video.

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo, 2001), h.3.

⁹Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Jl.A.Yani.Km.4,5 Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h.2.

Media 2 dimensi *Hologram* miniatur *pseudoscopic* merupakan media 2 dimensi yang berbentuk miniatur *hologram* bisa digunakan guru sebagai solusi pengganti proyektor untuk membangun motivasi dan menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Pembelajaran tematik kurikulum 2013

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Jadi yang dimaksud pada penelitian ini yaitu tema lingkungan sahabat kita.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih umum mencakup 3 ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar dalam penelitian ini adalah penguasaan pada ranah kognitif. Penguasaan pengetahuan siswa terhadap tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan yang mana tingkat keberhasilannya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Jadi yang penulis maksud disini adalah tentang penelitian yang menggunakan media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada tema lingkungan sahabat kita untuk melihat hasil belajar dari aspek kognitif.

¹⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Prose Belajar Mengajar* (Bandung:Sinar Baru, 2002) ,h.3.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya maka beberapa yang menjadi pokok permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada pembelajaran tematik di kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin ?
2. Apakah media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* efektif digunakan pada pembelajaran tematik di kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada pembelajaran tematik di kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui efektivitas media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada pembelajaran tematik di kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin.

D. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian ini adalah :

1. Mengingat pentingnya penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mengetahui efektivitas media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa.

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan menambah pengembangan ilmu terkait media pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Dapat mengetahui media pembelajaran yang menarik.
 - 2) Dapat memperbaiki dan meningkatkan media pembelajaran yang lebih baik.

3) Dapat menerapkan media pembelajaran dengan tepat.

b. Bagi siswa

- 1) Sebagai media interaktif dan menghibur siswa dalam bentuk video.
- 2) Siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Oleh karena itu perumusan hipotesis sangat berbeda dari perumusan pertanyaan penelitian.¹¹

H₀ : Media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* tidak efektif digunakan pada pembelajaran tematik.

H_a : Media 2 dimensi *hologram* miniatur *pseudoscopic* efektif digunakan pada pembelajaran tematik.

¹¹Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), h.49.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap bahan-bahan pustaka baik yang berisi konseptual atau bahan yang memuat hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah maupun jurnal banyak pembahasan yang menyinggung tentang media 3 dimensi *hologram*.

1. Skripsi yang ditulis oleh Arifaldi Jayaputra, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya 2017, dengan *judul Penerapan Mixed Reality sebagai Sarana Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Menggunakan Teknologi Hologram* penelitian yang dilakukan dengan menggunakan visualisasi *hologram* 3D yang nantinya dari aplikasi tersebut diharapkan sebagai sarana pembelajaran baru dengan menggunakan aplikasi terhadap pengetahuan tentang indera penglihatan pada manusia. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media dimensi 3 *hologram* ini digunakan sebagai sarana pembelajaran.
2. Skripsi yang ditulis oleh Surya Andis Pratama, Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan 2014, dengan *judul Perancangan Model 3D Holographic Reflection Dan Penerapannya Pada Karya Visual Motion Graphic* penelitian ini lebih mendeskripsikan tentang teknik presentasi visual dengan memanfaatkan teknologi digital *graphic* yang dipadukan dengan kaca dan pantulan dua arah. Berdasarkan

penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *3D Holographic* digunakan untuk teknik presentasi.

3. Skripsi yang ditulis oleh Rizki Akbar, Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Muria Kudus 2017, dengan judul *3D Hologram Pengnalan Hewan Nusantara* penelitian ini lebih memfokuskan pada keanekaragaman fauna yang hidup di Indonesia yang dibuktikan dengan adanya berbagai macam fauna khas dari setiap daerah atau pulau Indonesia. Namun kini banyak fauna yang langka akibat banyaknya perburuan liar serta minimnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah edukasi yang menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenal fauna di Indonesia. Penulis mengangkat judul *3D Hologram Pengenalan hewan di Nusantara berbasis android* dengan adanya *3D Hologram* tersebut peneliti mengharapkan masyarakat memiliki kesadaran bahwa keanekaragaman alam khususnya fauna di Indonesia. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *3D Hologram* digunakan sebagai perantara atau media dalam pengenalan Hewan Nusantara. Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa telah dilakukan penelitian tentang Media *3D Hologram* maka bahan pustaka ini akan dikomparasikan dengan beberapa sumber yang dipilih dari hasil penelitian yang ada di lapangan, dan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan bersifat

kuantitatif sebagaimana penelitian yang penulis angkat. Oleh karena itu penulis bermaksud meneliti efektivitas media 2 dimensi *hologram miniatur pseudocopic* pada pembelajaran tematik di kelas V MI Al-Hamid Banjarmasin.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami isi pembahasan maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, hipotesis penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan teoritis yang berisi tentang pengertian efektivitas media 2 dimensi *hologram miniatur Pseudoscopic*, belajar dan pembelajaran. Pengertian media pembelajaran, pengertian hasil belajar, sejarah media 2 dimensi *hologram miniatur Pseudoscopic*, kelebihan dan kekurangan media 2 dimensi *hologram miniatur Pseudoscopic*, kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas V semester II tema lingkungan sahabat kita, pembelajaran tematik, materi lingkungan sahabat kita.

BAB III Metodologi penelitian yang berisi dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel,

data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah skenario penelitian, teknik pengolahan data, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV penyajian data dan analisis, yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil Penelitian memuat deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup berisi simpulan dan