

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pendidikan yang semakin pesat sekarang ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus sarana membangun manusia Indonesia seutuhnya. Salah satu tujuan bangsa Indonesia tertuang dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik 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 serta bertanggung jawab.

Untuk membantu siswa mencapai tujuan pendidikan dan mengembangkan potensi siswa tersebut, maka diperlukan sistem pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah secara formal dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Siswa dan guru merupakan komponen penting terjadinya komunikasi dalam sebuah pembelajaran. Siswa di sini bertindak sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator.

Interaksi dua arah antara siswa dan guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa sesuai kompetensi pembelajaran. Pembelajaran menurut Khanifatul (2013:14) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu sistem atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan.” Dalam suatu kegiatan pembelajaran juga diperlukan suatu media untuk menyampaikan suatu materi pelajaran agar pembelajaran bias berlangsung secara efektif dan efisien.

Penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pemilihan media, harus dipertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan maupun waktu yang dimiliki. Kaharuddin, dkk (2023:11-12) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Oleh sebab itu, media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, memberikan tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, dan memperjelas struktur pembelajaran. Seperti halnya, dalam pembelajaran IPAS pada siswa di SD Negeri 03 Trans Batumarta X, masih ada beberapa siswa yang mendapati nilai di bawah KKTP di karenakan masih kurangnya pemahaman pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu, disini peneliti menyarankan untuk selalu menggunakan media

hologram 3D dalam kegiatan pembelajaran disekolah terutama pada mata pelajaran IPAS, supaya siswa dapat lebih jelas dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan media hologram 3D memungkinkan peserta didik untuk memvisualisasikan dan memahami konsep yang kompleks, seperti halnya dalam pembelajaran sains, matematika, dan sejarah. Sebagaimana Kaharuddin, dkk (2023:1-2) menyatakan bahwa “Media hologram 3D adalah teknologi yang memungkinkan penciptaan proyeksi 3D dari objek yang tampak nyata. Objek 3D direkam dan diproduksi secara holografik, menggabungkan informasi tentang bentuk, ukuran, tekstur dan pencahayaan untuk menciptakan gambar yang tampak seperti objek nyata yang ada dihadapan kita”. Karena dengan melihat objek 3D secara langsung peserta didik dapat mengamati dan mempelajari detail dari berbagai sudut pandang yang berbeda, menggali sifat-sifat dan hubungan yang ada, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang dipelajari. Seperti dalam pembelajaran sains, hologram dapat digunakan untuk memvisualisasikan struktur molekul, planet dalam tata surya, atau organ-organ tubuh, memungkinkan peserta didik untuk melihat dan mempelajari objek-objek tersebut dengan lebih baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 03 Trans Batumarta X, peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu guru kelas V di SD Negeri 03 Trans Batumarta X yaitu Ibu Tri Yuani, S.Pd. Beliau menjelaskan bahwa “... kondisi siswa kelas V saat ini kurang dalam pemahaman konsep IPAS. Hal ini diakibatkan karena media ajar yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang fokus. Dan juga di SD Negeri 03 Trans

Batumarta X ini masih terbatasnya tenaga pendidik yang sangat kompeten dalam membuat media ajar yang kekinian” (Wawancara, 11 September 2024).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi kurang efektif dalam proses belajar mengajar karena tidak adanya interaksi yang ditimbulkan oleh siswa dan kurang menarik perhatian siswa untuk memahami pelajaran khususnya IPAS. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat mengajar dan bahkan ada yang melakukan aktifitas lain ketika guru sedang menjelaskan materi, sehingga menimbulkan sikap yang pasif terhadap mata pelajaran IPAS. Hal demikian menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran hologram 3D agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi komunikasi seperti yang telah digunakan disekolah ini. Dimana hasil nilai ulangan untuk mata pelajaran IPAS masih kurang dari KKTP yaitu 70 sehingga harus melakukan remedial. Hal ini dikarenakan siswa masih kurang memahami konsep materi tersebut sehingga mereka kesulitan dalam mengerjakan soal, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 hasil belajar sebelumnya.

Tabel 1. 1 Daftar Rata-Rata Hasil Belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

Kelas	KKTP	Nilai Rata-Rata
V.A	70	60
V.B	70	79

Sumber data: Guru Kelas V SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk melihat adanya efektivitas media hologram 3D terhadap hasil belajar siswa maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian yaitu efektivitas media hologram 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) di SD Negeri 03 Trans Batumarta X. Ditinjau dari segi keunggulannya media hologram 3D dapat membantu siswa dalam memahami materi Pembelajaran IPAS. Media hologram 3D merupakan media yang cocok untuk Pembelajaran, dengan hologram 3D peserta didik dapat melihat materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan minat dan hasil mereka dalam belajar, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Permasalahan dan hasil analisis data pada saat observasi menjadi acuan peneliti bahwa dengan mengeksperimenkan media pembelajaran hologram 3D di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini di batasi pada masalah yaitu penggunaan media ajar hologram 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas media hologram 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media hologram 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran efektivitas dari penggunaan media hologram 3D terhadap hasil siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :
 - a. Bagi Sekolah, meningkatkan reputasi sekolah sebagai sekolah yang inovatif dalam pembelajaran.
 - b. Bagi Guru, memperkaya variasi media pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Bagi Siswa, meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, dan minat belajar dalam pelajaran IPAS.
 - d. Bagi Peneliti, memberikan kontribusi pada pengembangan penelitian di bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan untuk mendapatkan gelar sarjana.

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (2010:110) mendefinisikan bahwa “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif (H_a): Penggunaan media hologram 3D efektif terhadap belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

2. Hipotesis nihil (H_0) : penggunaan media hologram 3D tidak efektif terhadap belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.

G. Kriteria Uji Hipotesis

1. H_a diterima dan H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka terdapat efektivitas penggunaan media hologram 3D terhadap belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.
2. H_a ditolak dan H_0 diterima jika: apabila t hitung lebih kecil dari t table pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka tidak terdapat efektivitas penggunaan media hologram 3D terhadap belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 03 Trans Batumarta X.