



SURAT KETERANGAN

Nomor: 155/B11/C/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd

NIDN : 0723078802

Jabatan : Kepala Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

Nama penulis : Husnul Muasyaroh, Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd, Miranti Widi
Andriani, M.Pd

Judul artikel : Pengembangan Media Hologram Untuk Mengenalkan Sejarah
Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI SD
Muhammadiyah 1 Bangkalan

Nama Jurnal : Jurnal Ilmiah Mandala Education

Volume, nomor, tahun : Vol. 8 No. 3 (2022)

Tingkat similaritas : 22%

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan program *Turnitin* dengan hasil yang dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 31 Agustus 2022

Kepala Pusat Bahasa



Arfiyan Ridwan, M.Pd

NIDN 0723078802

Pengembangan Media Hologram Untuk Mengenalkan Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan

anonymous marking enabled

Submission date: 24-Aug-2022 01:28AM (UTC-0700)

Submission ID: 1886323353

File name: 6_artikel_pengembangan_media_hologram.pdf (201.66K)

Word count: 3347

Character count: 20517

Pengembangan Media Hologram Untuk Mengenalkan Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan

Husnul Muasyaroh¹, Rendra Sakbana Kusuma², Miranti Widi Andriani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan

Article Info

Article history:

Accepted: 26 Juni 2022

Publish: 6 August 2022

Keywords:

Teknologi

Media pembelajaran

Hologram

Sejarah

Article Info

Article history:

Accepted: 26 Juni 2022

Publish: 6 August 2022

ABSTRAK

Memasuki era 4.0 dimana berbagai teknologi digunakan juga harus diterapkan dalam pendidikan. Media pembelajaran hologram merupakan salah satu jawaban agar pendidikan dapat berbasis teknologi. Dengan menggunakan media hologram, mata pelajaran sejarah yang jarang disukai siswa akan diminati kembali Pembelajaran sejarah akan lebih menarik dan bahkan siswa bisa memahami kembali bagaimana perjuangan para pahlawan untuk menjaga Indonesia. Dari penelitian yang telah dilakukan, media hologram yang telah dibuat peneliti mendapatkan presentase nilai mulai dari 60%-95% dimana hal ini menunjukkan bahwa media hologram layak untuk dijadikan media pembelajaran. Sedangkan presentase yang didapatkan dari uji coba siswa dan guru mendapat nilai dari 60%-100% dimana hal ini menunjukkan bahwa media hologram sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dari presentase yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media hologram layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Abstract

This 4.0 era is an era where technology is used almost in every aspect of Education, especially the hologram based learning media. The used of hologram as a learning media in History subject is expected to bring the interest of students back. Also it expected to ease the understanding of students on how struggle our heroes were in defending this Nation from colonization. This research found that 60% to 90% of expert validation agreed that hologram can be used as learning media. Also, 60% to 100% teachers and students found that hologram is an interesting method to use as learning media. It can be concluded that hologram is suitable and interesting method to use as learning media in the History class.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](#)



Corresponding Author:

Husnul Muasyaroh

STKIP PGRI Bangkalan

Email: husnulmuasyaroh311@gmail.com

1. PENDAHULUAN

“Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai jasa-jasa pahlawannya” Soekarno Hatta (Rahayu, 2010). Sesuai dengan perkataan dari presiden pertama Indonesia bahwa kita selaku penerus bangsa ini tidak boleh melupakan sejarah perjuangan para pahlawan kita. Sejarah para pahlawan perlu dikenang agar kita memiliki jiwa yang nasionalis. Dengan tumbuhnya jiwa nasionalis maka kita akan selalu berusaha untuk menjaga negara kesatuan republik Indonesia. Oleh karenanya, sejarah perlu menjadi salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah-sekolah, baik itu SD, SMP, SMA bahkan perguruan tinggi).

Menurut (Santosa, 2017) Pendidikan sejarah wajib diberikan pada siswa dan tidak dapat ditawar kembali. Tidak hanya materi pelajaran tetapi juga nilai-nilai kebajikan yang ada di dalamnya karena maju mundurnya suatu bangsa bergantung pada pemahaman siswa mengenai sejarah bangsa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa sejarah sangatlah penting untuk diajarkan kepada siswa agar sifat dan karakter bangsa muda Indonesia berjiwa nasionalis. Begitupun dengan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini. Meskipun kurikulum sudah berganti menjadi kurikulum 2013 akan tetapi mata pelajaran sejarah tetap berada di dalamnya.

Menurut (Faruq, 2019) Hologram yaitu **catatan dari iterfensi positif** yang berasal dari gelombang cahaya laser dan memiliki kelebihan **menyimpan informasi yang mana di dalamnya memuat objek-objek tiga dimensi (3D)**. Prinsip kerja hologram menggunakan prinsip difraksi dan interferensi yang merupakan bagian dari fenomena gelombang yang singkatnya bisa disebut seperti piramida terbalik. Prinsip piramida terbalik ini dapat memberikan banyak manfaat bagi dunia hiburan komunikasi visual. Dengan begini, media hologram dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran di kelas dengan mata pelajaran sejarah, karena hal ini akan membuat siswa tertarik dan akan belajar dengan sungguh-sungguh karena media yang diberikan sangat menarik. Bahkan besar kemungkinan akan **membuat hasil belajar siswa meningkat**.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Neng Ika Kurniati, M. Adi Khairul Anshary dan Trisna Fauzi Nurrahman pada tahun 2020 dengan judul Aplikasi Multimedia Interaktif 3D Hologram Pengenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android mendapatkan hasil penelitian sebesar 83,85% yang termasuk kategori “sangat baik” sebagai indikator **keberhasilan dan kelayakan aplikasi bagi pengguna**. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Asyifa Imanda Aptiana, Dian Anggraini dan Indira Syawanodya pada tahun 2020 dengan judul penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Piramida Hologram untuk Media Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar menghasilkan media hologram yang telah dibuat mendapatkan nilai rata-rata baik berdasarkan hasil evaluasi menggunakan instrument LORI. Dari kedua penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media hologram termasuk media yang cukup baik untuk diterapkan pada siswa.

SD Muhammadiyah 1 merupakan salah satu SD swasta di Bangkalan yang mengenalkan diri sebagai sekolah yang modern. Artinya SD Muhammadiyah ini sangat mendukung dengan pembelajaran yang menggunakan digitalisasi. Tidak hanya itu, media yang digunakan untuk pembelajaran digitalisasi di sekolah berbeda dengan sekolah yang lain. Untuk itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media hologram guna mengenalkan sejarah pada siswa kelas VI di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut (Santosa, 2017) Pendidikan sejarah merupakan suatu hal yang paling penting dalam pendidikan di suatu bangsa. Banyak negara yang berada di dunia ini menggunakan sejarah masing-masing untuk dijadikan pembelajaran di sekolah. Hal ini karena diyakini bahwa pendidikan sejarah dapat mengembangkan sifat dan karakter generasi muda. Begitu pula dengan Indonesia. Indonesia menggunakan sejarah Indonesia untuk dijadikan pembelajaran di sekolah.

Mengutip dari (Sayono, 2013) Belajar sejarah yaitu jalan untuk mencari dan menemukan hikmah dari tragedi-tragedi yang sudah terjadi di masa lampau. Belajar sejarah berarti belajar mengenai manusia dari berbagai aspek. Belajar sejarah juga akan menyadarkan manusia mengenai **hakekat perkembangan budaya dan peradaban manusia**. Hal inilah yang disebut dengan kesadaran sejarah (*historical consciousness*). Maka salah satu tujuan mempelajari sejarah yaitu untuk melahirkan kesadaran sejarah.

Pelajaran sejarah di sekolah tentunya sangat beragam, materi sejarah untuk SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi pun berbeda. Terlebih untuk SD dan SMP sebutan untuk mata pelajaran sejarah bukan sejarah melainkan IPS. Hal ini karena SD dan SMP masih mempelajari secara ilmu pengetahuan sosial secara luas. Namun, pembelajaran mengenai sejarah perjuangan bangsa Indonesia untuk sekolah dasar tetap ada akan tetapi sejarah yang dijelaskan tidak begitu dalam seperti materi di SMA. Salah satu contoh materi sejarah yang ada di sekolah dasar yakni Pertempuran Surabaya, Perang Ambarawa, Bandung Lautan Api dan Medan Area.

Mengutip pada pendapat (Alit, 2016) Salah satu hal yang paling penting dari pendidikan sejarah yakni mengajarkan dan membangun semangat manusia dalam suatu dimensi dasar dari keberadaannya yaitu seperti kontinuitas. Kontinuitas berarti gerakan perubahan secara terus-menerus dari masa lalu ke masa sekarang bahkan ke masa yang akan datang. Melalui pendidikan sejarah, peserta didik dianjurkan untuk melihat dan merasakan keterkaitan antara kehidupan yang dialami saat ini, dan kehidupan yang dirasakan masyarakat dan bangsanya. Dari

hal inilah, peserta didik dapat tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran akan pentingnya sejarah. Selain itu, nilai dari kisah para pahlawan maupun tragedi nasional akan mendorong peserta didik untuk membentuk pola pikir ke arah rasional, kritis dan empiris. Pembelajaran sejarah juga mampu mengembangkan sikap untuk bisa menghargai nilai-nilai kemanusiaan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah sangatlah penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran sejarah dapat mempengaruhi kehidupan siswa baik itu di masa kini maupun di masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah juga akan mengubah pola pikir siswa, karena siswa dapat mengetahui bagaimana perjuangan bangsa Indonesia di masa lalu. Siswa dapat mengetahui bahwa di masa lalu para pahlawan begitu banyak mengorbankan pikiran, tenaga, waktu dan bahkan nyawa demi menyelamatkan Indonesia. Hal ini akan membuat siswa merasa bahwa jasa para pahlawan sangat perlu untuk diapresiasi bahkan ditiru demi menjaga bangsa Indonesia.

Saat ini, media pembelajaran sudah sangat berkembang. Teknologi yang memasuki dunia pendidikan menjadi salah satu penyebabnya. Media pembelajaran yang berbasis teknologi biasanya akan mempengaruhi rasa penasaran dari siswa sehingga bisa memicu siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran yang sedang diajarkan. Salah satu multimedia yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yaitu hologram.

Menurut (Widarto, 2012) Hologram yaitu salah satu bentuk teknologi yang memanfaatkan perbedaan sudut pandang cahaya koheren, dimana objek yang dilihat seakan-akan menjadi nyata. Hologram dibuat dengan menggunakan bentuk piramida terbalik yang berfungsi sebagai bidang pantul untuk menampilkan gambar hologram. Sedangkan menurut (Arifudin, 2019) Hologram yaitu suatu cara perekaman citra (secara optik) yang digunakan untuk mendapatkan suatu bayangan tiga dimensi yang didasarkan pada peristiwa yang direkam pada medium dua dimensi. Jadi, hologram yaitu suatu gambar yang menampakkannya seolah-olah seperti 3D padahal ia berasal dari media 2D.

Prinsip dari holografi yaitu teknik perekaman dan rekonstruksi kembali dari suatu gelombang cahaya. Merekam gelombang cahaya pada media rekaman merupakan proses perekaman. Kemudian rekonstruksi berasal dari tiruan gelombang objek dengan amplitudo yang berbeda tetapi memiliki arah dan fase yang sama. Rekonstruksi inilah yang bisa dilihat seperti bentuk 3D (Arifudin, 2019). Akan tetapi, ada satu hal yang paling penting untuk menampilkan gambar tersebut menjadi 3D yakni piramid.

Seperti media lainnya, media hologram membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak guna menampilkan sebuah gambar hologram. Perangkat keras yang dimaksud yakni piramid. Piramid dalam media hologram yaitu perangkat keras yang terbuat dari akrilik/mika bening yang dibentuk menjadi piramid. Penggunaan istilah piramid digunakan untuk menunjukkan gambar hologram yang akan ditampilkan seolah-olah berada dalam piramid. Fungsi dari bentuk piramid sendiri yaitu untuk merefleksikan gambar yang muncul dari layar monitor.

Hologram merupakan salah satu media yang berbasis teknologi yang unik dan inovatif dalam dunia pendidikan. Namun, sebagai apapun suatu media pasti akan memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari media hologram (Widarto, 2012), kelebihanannya yaitu tampilan 3D hologram mewakili bentuk aslinya, memberikan simulasi nyata terhadap materi pembelajaran, merupakan teknologi pembelajaran yang baru sehingga dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar menggunakan media hologram. Sedangkan kekurangannya yaitu komunikasi cenderung satu arah, karena tidak dapat berinteraksi melainkan hanya dapat mendengarkan media hologram saja, membutuhkan alat-alat pendukung yang berbasis teknologi dan memerlukan integrasi multimedia yang lengkap dan sedikit rumit.

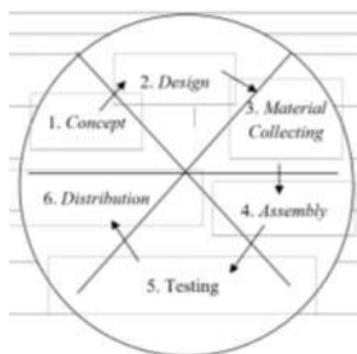
Begitu pula dengan pendapat (Rahmawati, 2020) Kelebihan dan kekurangan dari media hologram yaitu: visual 3D yang ditampilkan tampak seperti nyata, namun visual yang dihasilkan tidak dapat diajak berinteraksi; lalu visual 3D yang tampak nyata akan membuat siswa lebih

mudah dalam memahami materi pelajaran, akan tetapi untuk menghasilkan visual 3D yang baik memerlukan alat pendukung yang canggih; kemudian melalui media hologram yang canggih dapat membuat siswa merasa termotivasi untuk belajar, namun untuk mengoperasikannya memerlukan kelengkapan multimedia yang mumpuni dan lengkap.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian dalam proposal menggunakan menggunakan jenis penelitian pengembangan multimedia yakni Development Life Cycle yang dikembangkan oleh Luther. Menurut (Binanto, 2015) Luther memakai istilah “authoring” untuk mengartikan pengembangan perangkat lunak multimedia. Dimana pengembangan ini memiliki 6 tahap untuk pelaksanaannya. Yakni yang konsep, desain, mengumpulkan materi, menggabungkan materi, melakukan tes produk dan mendistribusikan produk. Pengembangan multimedia milik Luther ini tahapannya boleh tidak berurutan, akan tetapi dapat dikerjakan secara paralel dengan tahapan perencanaan (konsep dan desain) harus dimulai lebih dahulu. 22

Model pengembangan Luther memiliki enam tahapan diantaranya *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*, penggambarannya sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian *Development Life Cycle*

Deskripsi Prosedur Penelitian *Development Life Cycle*:

1. *Concept*

Tahap ini dilakukan setelah peneliti melakukan penelitian di SD terkait baik itu wawancara atau observasi langsung. Dalam tahap konsep, peneliti mengkonsep video yang akan digunakan bersama dengan media piramida terbalik. Selain video, peneliti juga mengkonsep piramida terbalik yang akan digunakan.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain pada video pembelajaran. Karena konsep hologram ini konsep cermin (terbalik) maka peneliti mendesain video pembelajaran secara terbalik. Selain itu, peneliti juga mendesain media piramida terbalik, baik itu besar kecilnya piramida, maupun penopang untuk piramida terbalik. Besar kecilnya piramida ditentukan oleh besarnya media yang akan menampilkan video pembelajaran.

3. *Material Collecting*

Setelah peneliti mengumpulkan berbagai materi yang diperlukan (dalam penelitian ini materinya yaitu Pertempuran Surabaya, Perang Ambarawa, Bandung Lautan Api dan Medan Area) peneliti menggabungkan materi tersebut dalam satu video dengan durasi maksimal 30 menit. Hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan saat menyaksikan video hologram yang ditampilkan.

4. *Assembly*

Pada tahap assembly (pembuatan), peneliti membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang telah dikumpulkan dan mencobanya dengan media piramida terbalik.

5. *Testing*

Tahap testing peneliti melakukan tes produk pada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahap tes ini dapat dilakukan beberapa kali sesuai permintaan daripada para ahli. Setelah tahap testing dari para ahli cukup, testing selanjutnya yaitu pada skala kecil dan skala besar.

6. *Distribution*

Setelah dilakukannya tes produk dan dirasa cukup oleh para ahli dan juga telah dilakukan uji coba oleh skala kecil dan skala besar, maka peneliti akan melakukan pendistribusian produk. Namun, pendistribusian produk hanya diberikan pada sekolah yang bersangkutan

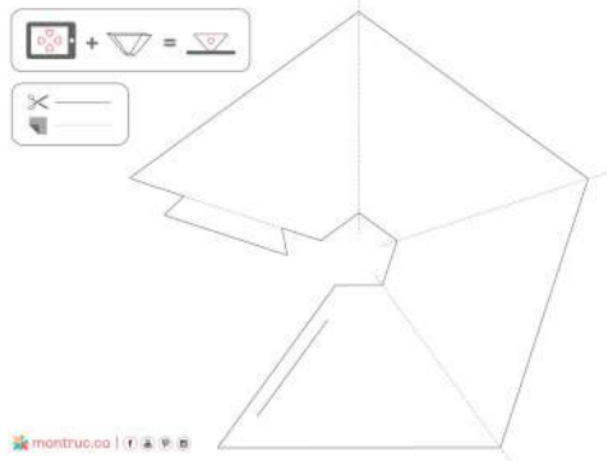
30

4. **HASIL PENELITIAN**

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas 6 SD. Materi yang diberikan berupa materi sejarah yakni Perang Ambarawa, Pertempuran Surabaya, Bandung Lautan Api dan Medan Area. Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti:

1. Membuat kerangka piramida terbalik (sumber: motruc.ca)



Gambar 2. Kerangka Piramida Terbalik

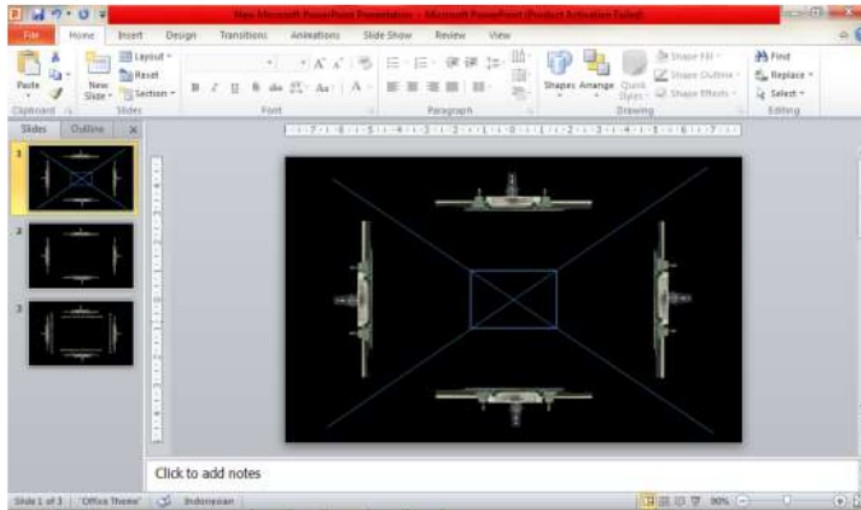
2. Membuat piramida terbalik



Gambar 3. Piramida Terbalik

Piramida terbalik dibuat dari bahan mika yang sedikit tebal. Untuk ukuran piramida terbalik disesuaikan layar yang akan menampilkan materi.

3. Membuat materi



Gambar 4. Materi Sejarah¹⁶

Materi yang dibuat yaitu materi perang Ambarawa, pertempuran Surabaya, Bandung lautan api, dan Medan area. Materi dibuat dengan menggunakan ms. power point dengan cara dibuat menjadi 4 bagian. Selain itu, materi dibuat secara terbalik karena hologram bersifat cermin maka akan membaca secara terbalik.

4. Mengaplikasikan piramida terbalik dengan materi



Gambar 5. Hologram

Setelah materi dan piramida terbalik selesai, aplikasikan piramida terbalik pada layar/monitor yang menampilkan materi.

4.2 Pembahasan

Hologram yang telah dibuat divalidasi pada dosen ahli dan diuji cobakan pada siswa. Berikut ini adalah skor penilaian untuk validasi ahli dan skor penilaian untuk angket uji coba.

8

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Modifikasi Putra (2018)

Tabel 2. Skor Penilaian Angket Uji Coba

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Modifikasi Putra (2018)

Hasil validasi dan angket uji coba dalam lembar validasi akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut (Putra, 2018):

$$P = f / N \times 100 \%$$

Keterangan:

P = angka presentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase validasi dan angket uji coba akan dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan dan kemenarikan media. Berikut ini adalah kriterianya:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
80% < x ≤ 100%	Sangat Layak
60% < x ≤ 80%	Layak
40% < x ≤ 60%	Cukup Layak
20% < x ≤ 40%	Tidak Layak
0% < x ≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Modifikasi Putra (2018)

2

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
80% < x ≤ 100%	Sangat Menarik
60% < x ≤ 80%	Menarik
40% < x ≤ 60%	Cukup Menarik
20% < x ≤ 40%	Tidak Menarik
0% < x ≤ 20%	Sangat Tidak Menarik

Sumber: Modifikasi Putra (2018)

Berikut ini adalah hasil validasi dan angket uji coba:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

No	Nama	Presentase Nilai		Keterangan
		f	N	
1	Ahli Bahasa	20	80%	Layak

2	Ahli Materi	66	94%	Sangat Layak
3	Ahli Media	41	68%	Layak

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba

No	Nama	Presentase Nilai		Keterangan	No	Nama	Presentase Nilai		Keterangan
		f	N				f	N	
1	Guru	71	79%	Menarik	13	L	89	99%	Sangat Menarik
2	A	81	90%	Sangat Menarik	14	M	86	96%	Sangat Menarik
3	B	84	93%	Sangat Menarik	15	N	81	90%	Sangat Menarik
4	C	80	89%	Sangat Menarik	16	O	69	77%	Menarik
5	D	71	79%	Menarik	17	P	90	100%	Sangat Menarik
6	E	82	91%	Sangat Menarik	18	Q	84	93%	Sangat Menarik
7	F	87	97%	Sangat Menarik	19	R	78	87%	Sangat Menarik
8	G	85	94%	Sangat Menarik	20	S	74	82%	Sangat Menarik
9	H	77	86%	Sangat Menarik	21	T	74	82%	Sangat Menarik
10	I	63	70%	Menarik	22	U	79	88%	Sangat Menarik
11	J	80	89%	Sangat Menarik	23	V	90	100%	Sangat Menarik
12	K	89	99%	Sangat Menarik					

Berdasarkan tabel 5 dan tabel 6, dapat dikatakan bahwa hologram yang telah dibuat layak untuk digunakan di kelas sebagai media pembelajaran. Selain itu, media hologram yang telah dibuat sangat menarik bagi siswa SD kelas 6 di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

5. KESIMPULAN

Hologram yang telah dibuat peneliti dapat dikatakan bagus dan bisa diterapkan di sekolah dasar. Hal ini karena mendapatkan presentase nilai 80% dari validator ahli bahasa, 94% dari validator ahli materi dan 68% dari validator ahli media. Menurut kriteria penilaian, nilai antara 60%-80% dikatakan layak dan nilai di atas 80% dikatakan sangat layak. Dapat dilihat berdasarkan presentase dari validator ahli bahwa hologram peneliti layak untuk digunakan.

Kemudian berdasarkan angket uji coba yang diberikan pada guru dan siswa, sebanyak 19 siswa memberi nilai di atas 80% dan 3 siswa serta 1 guru memberi nilai antara 60%-80%. Menurut kriteria penilaian, nilai antara 60%-80% dikatakan menarik dan nilai di atas 80% dikatakan sangat menarik. Dapat dilihat berdasarkan presentase angket uji coba bahwa hologram peneliti sangat menarik.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing 1 yakni bapak Rendra Sakbana Kusuma, M.Pd., dosen pembimbing 2 yakni ibu Miranti Widi Andriani, M.Pd., terimakasih juga disampaikan kepada validator ahli yang telah membantu menilai media hologram, terimakasih kepada kepala sekolah SD Muhammadiyah 1, guru kelas 6, dan siswa kelas 6 SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, serta terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam melakukan penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung.

7. DAFTAR PUSTAKA

Alit, D. M. (2016). View of Inquiry Discovery Learning dan Sejarah Lokal _ Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. Prodi Pendidikan Sejarah FPIPS IKIP PGRI Bali.

- Arifudin, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida hologram Untuk MTS. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 9–15.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Yang Sesuai Untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, (May), 978–602.
- Faruq, U. Al. (2019). Penggunaan media hologram pada pembelajaran ips kelas iv di mi ma'arif patihan wetan, 0–62.
- Putra, T. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9.
- Rahayu, A. (2010). Kumpulan Kata-Kata Mutiara Kesejarahan, 34. Diambil dari http://repositori.kemdikbud.go.id/14296/1/Kumpulan_kata_kata_mutiara_kesejarhan_ucapan_ucapan_pidato_bung_karno_dan_bung_hatta.pdf
- Rahmawati, D. A. (2020). Pengembangan Media Berbasis Hologram Dalam Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(7), 1–9.
- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya.*, 7(1), 9–17.
- Widarto, Pardjono, & Widodo, N. (2012). Pengembangan model pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*, XXXI(3), 409–423.

Pengembangan Media Hologram Untuk Mengenalkan Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Pada Siswa Kelas VI Sd Muhammadiyah 1 Bangkalan

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Politeknik Pariwisata Lombok Student Paper	3%
2	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	3%
3	www.researchgate.net Internet Source	1%
4	journal.untar.ac.id Internet Source	1%
5	journal2.um.ac.id Internet Source	1%
6	docplayer.info Internet Source	1%
7	repo.mahadewa.ac.id Internet Source	1%
8	core.ac.uk Internet Source	1%

9	Zulfanita Zulfanita, Roisu E.M, Rinawidiastuti Rinawidiastuti, Faruq Iskandar, Budi Setiawan. "GELAR TEKNOLOGI AKUAPONIK TANAMAN SAYURAN DAN BUDIDAYA LELE DALAM EMBER DI DESA BUTUH, KECAMATAN BUTUH, PURWOREJO", SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2021 Publication	1 %
10	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
11	es.scribd.com Internet Source	1 %
12	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
13	journal.uny.ac.id Internet Source	1 %
14	Mawan Akhir Riwanto, Wahyu Nuning Budiarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021 Publication	1 %
15	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %
16	wayansumendra.wordpress.com	

Internet Source

1 %

17

repository.lppm.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

18

Astuti Astuti, Nurhidayah Sari.

"PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS X SMA", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2017

Publication

<1 %

19

ejurnal.umri.ac.id

Internet Source

<1 %

20

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

21

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

22

jurnal.itg.ac.id

Internet Source

<1 %

23

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

24

www.blogbiasa.com

Internet Source

<1 %

25

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

thohamuhammad.blogspot.com

26

Internet Source

<1 %

27

Ramona Dea Novera, Sukasno Sukasno, Andriana Sofiarini. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1 %

28

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

29

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

30

repositori.usu.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On