

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D
SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A
DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
DWI HAYU RATNASARI
212101050031
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D
SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A
DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

DWI HAYU RATNASARI

212101050031

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDIO HOLOGRAM 3D
SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A
DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

DWI HAYU RATNASARI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
212101050031
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Disetujui Pembimbing



YULI INDARTI, S.KM. M.Kes
NIP. 196907101993032006

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D
SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A
DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari: Senin
Tanggal: 23 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. HARTONO, M.Pd.
NIP.198609022015031001


RIYAS RAHMAWATI, M.Pd.
NIP.19871222019032005

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I

2. Yuli Indarti, S.KM., M.Kes.

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP.197304242000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya, Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya” (Q.S Al-Baqoroh:286)*

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan” (Q.S Al-Insyirah:5-6)†



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Q.S. Al-Baqarah: 286. Terjemahan Kementerian Agama RI oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an.

† Q.S. Al-Insyirah: 5-6. Terjemahan Kementerian Agama RI oleh Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur saya persembahkan kepada-Mu Ya Allah. Terimakasih Engkau telah menyimpan sejuta makna dalam doa dan perjuangan saya, atas takdir-Mu kini penulis bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Mama Hermin, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa henti di setiap langkahku, serta untuk Almarhum Ayah Hairul Anam, yang meski tak lagi hadir secara fisik, tetap hidup dalam ingatan, doa, dan semangatku. Terima kasih atas cinta, didikan, dan semua pengorbanan yang tak ternilai karya ini adalah bentuk kecil dari rasa terima kasihku yang tak akan pernah cukup terucap.
2. Skripsi ini juga aku persembahkan untuk Mbak Tika, yang selalu hadir sebagai kakak, dan sahabat. Terima kasih sudah menjadi sosok yang selalu percaya, menyemangati, dan tak pernah lelah mendukungku dengan cara yang sederhana tapi sangat berarti. Kehadiran Mbak benar-benar membuat perjalanan ini terasa lebih ringan.

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis panjatkan kepada Allah karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan, dapat terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya usaha yang maksimal, bimbingan, dan bantuan pihak lain. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Riyas Rahmawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
6. Ibu Yuli Indarti, S.KM., M.Kes. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan dan memberi izin dalam melakukan penelitian dan banyak meluangkan waktu dan pikiran dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Ibu Krisnawati, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah RA Nur Alawy beserta jajaran guru yang telah berkenan memberikan waktunya dan memberikan informasi data yang dibutuhkan, sehingga membantu proses penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya skripsi yang sempurna. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 9 Mei 2025

ABSTRAK

Dwi Hayu Ratnasari, 2025: *“Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025”*

Kata Kunci: *Media Vidio Hologram 3D, keterlibatan anak, hambatan guru.*

Teknologi digital yang berkembang pesat saat ini memberikan dampak besar pada dunia pendidikan, termasuk dalam metode pembelajaran untuk anak usia dini. Salah satu inovasi yang perlu digunakan di beberapa lembaga pendidikan adalah media video hologram 3D. Penggunaan media ini berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan ragam hewan pada anak-anak. Pembelajaran pada Kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan gambar, sehingga kurang menarik perhatian anak dan membuat mereka kesulitan mengenal ragam hewan secara optimal. Oleh karena itu mengimplementasikan media video hologram 3D sederhana perlu diterapkan untuk menampilkan berbagai jenis hewan secara visual dan interaktif sehingga anak mampu mengenali dan menyebutkan nama hewan dengan lebih baik.

Fokus penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025. (2) Bagaimana keterlibatan dan pemahaman anak dalam implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025. (3) Apa saja hambatan guru dalam mengimplementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan jenis penelitian studi kasus. Lokasi penelitian ini dilakukan di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember. Subjek ditentukan melalui purposive sampling. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

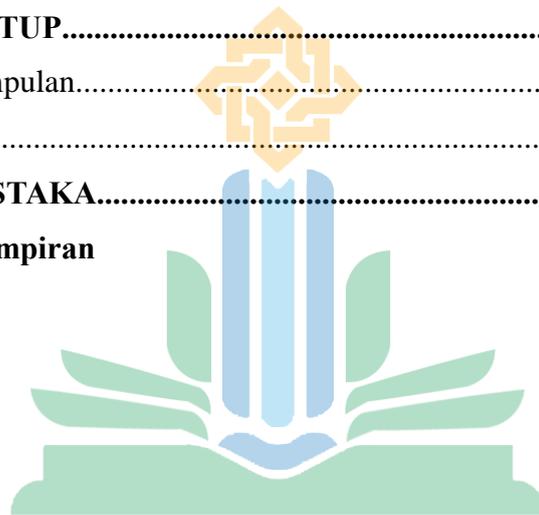
Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi dilakukan melalui lima tahapan sistematis (P1–P5): perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, serta evaluasi dan tindak lanjut. Guru menyiapkan alat dari bahan sederhana seperti karton dan mika, serta memilih video sesuai tema. Selama pembelajaran, guru membimbing anak secara aktif melalui interaksi verbal dan visual. keterlibatan anak dalam proses belajar mengenal ragam hewan mampu menarik perhatian dan merangsang imajinasi anak-anak. Dan juga peningkatan partisipasi aktif anak, anak mampu menyebutkan

nama hewan dengan tepat dan menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru, di antaranya adalah keterbatasan dalam mengoperasikan teknologi hologram, koneksi internet, kesulitan dalam menyesuaikan pencahayaan ruangan yang optimal, serta tantangan dalam menemukan materi video yang sesuai.

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah	10
F. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahul	14
B. Kajian Teori	29
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Subyek Penelitian.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49

E. Analisis Data	53
F. Keabsahan Data.....	55
G. Tahap-Tahap Penelitian	57
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	60
A. Gambaran Obyek Penelitian	60
B. Penyajian Data Dan Analisis Data	66
C. Pembahasan Temuan.....	94
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
Lampiran-Lampiran	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedan Antara Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Ini.....	23
Tabel 2.2 STTPA Usia 4-5 Tahun Dalam Topik Hewan.....	40
Tabel 4.1 Data Pendidik Dan Pegawai RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahunajaran 2024/2025.....	65
Tabel 4.2 Data Jumlah Peserta Didik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahunajaran 2024/2025.....	65
Tabel 4.3 Data Fasilitas RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahunajaran 2024/2025.....	66
Tabel 4.4 Sarana Pendukung Pembelajaran RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahunajaran 2024/2025.....	66
Tabel 4.5 Hasil Keterlibatan Dan Pemahaman Anak Saat Observasi Dalam Implementasi Penggunaan Media Hologram 3D Sederhana Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahunajaran 2024/2025.....	83
Tabel 4.6 Temuan Dari Hasil Observasi, Wawancara Dan Dokumentasi	93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagan organisasi RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.....	64
Gambar 4.2 Guru Menjelaskan Dan Mendemonstrasikan Vidio Hologram 3D ...	73
Gambar 4.3 Foto respon anak pada saat melihat video hologram 3D.....	78
Gambar 4.4 Foto Guru Memberikan Tanya Jawab Kepada Anak-Anak.....	79
Gambar 4.5 Foto Lembar Kegiatan dan Guru Menjelaskan Tugas Yang Akan Dikerjakan.....	80
Gambar 4.6 Foto Anak-Anak Mengerjakan Tugas Yang Diberikan Oleh Ibu Guru.....	81
Gambar 4.7 Foto Format Ceklis Angka Kelompok A1 & A2 Ra Nur Alawy.....	82



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan masa *golden age* dalam pengembangan kognitif dan sosial anak.³ Pada masa ini otak individu mengalami perkembangan paling cepat sepanjang kehidupannya. Karena dalam usia ini merupakan fase kehidupan yang unik.⁴ Hal ini berlangsung pada saat seseorang dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Periode ini merupakan periode pertumbuhan serta perkembangan otak paling cepat bagi seorang anak.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Dalam pandangan islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar *naqliyah* maupun

³ Mubiar Agustin et al., “Strategi Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Saat Belajar Dari Rumah,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1997–2007, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>.

⁴ Riyas Rahmawati et al., “Pendidikan Nilai Agama Dan Moral Anak Melalui Kegiatan Bermain Sains”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol: 01 No. 02 (2020)

⁵ Keputusan Keputusan Sekretariat, Presiden Republik UU NO 20 Tahun 2003 et al., “Presiden Republik Indonesia” 2010, no. 1 (1991): 1–5.

aqliyah. Begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini. Berkaitan dengan pendidikan dalam hadits Rasulullah SAW bersabda:

من خرج في طلب العلم فهو في سبيل للحتى يرجع

“Barang siapa keluar (dari rumahnya) dalam rangka menuntut ilmu, maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang” (HR At-Tirmidzi).

Menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban yang sangat ditekankan dalam Islam. Hal ini tercermin dalam banyak ayat Al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad SAW, yang memandang ilmu sebagai cahaya yang menerangi kehidupan manusia. Di era digital ini, tantangan dalam menuntut ilmu semakin kompleks. Salah satu tantangan utama adalah informasi yang berlimpah dan mudah diakses, namun tidak semuanya akurat atau bermanfaat.⁶

Anak memerlukan pembelajaran yang tepat untuk mendorong perkembangannya. Setiap pembelajaran yang diberikan pada anak hendaknya mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangannya. Tentu dalam pembelajaran ini tidak terlepas dari penggunaan media. Media sangat penting sekali bagi anak usia dini, karena mereka belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca Indera mereka.⁷ Kehadiran media dapat membantu menghadirkan pembelajaran

⁶ Zakiyatul Mardiyah et al., “Keutamaan Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Islam Di Kehidupan Modern : Tantangan , Peluang , Dan Pengaruh Teknologi Dalam Pembentukan Karakter Di Era Digital” 4 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2774>.

⁷ Alfina Lailan, “Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 12 (2023): 5027–34, <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>.

tersebut lebih nyata sehingga lebih mudah dicerna oleh anak. Seperti informasi dalam pembelajaran penggunaan teknologi hologram yang membantu anak-anak memahami keanekaragaman alam dan membangun hubungan dengan dunia sekitar.⁸

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Salah satunya teknologi secara visual dan interaktif. Dalam era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan teknologi informasi dan dunia desain dan komunikasi visual beberapa tahun ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, karena adanya penemuan teknologi baru dalam media digital baik dalam dunia perangkat keras maupun perangkat lunak. Pengembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini, khususnya pada pengembangan media ilustrasi hologram 3D sederhana, sehingga dapat menghasilkan pengalaman ilustrasi yang berkesan.⁹

Teknologi video hologram 3D telah digunakan dalam komunikasi, pelatihan militer, dan pelatihan medis. Meskipun teknologi hologram banyak dikembangkan dan digunakan dan diluar lingkungan pendidikan, namun

⁸ T. Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*" 1 (2016): 364–77.

⁹ Aditya Akbar Riadi 1 IftaAbdul.A.,Tri Listyorini, "3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan," *Prosiding SNATIF*, no. April (2017): 25–32, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/621>.

terdapat manfaat salah satunya dalam penerapan media pembelajaran di ruang kelas untuk menarik perhatian anak didik dan membuat pembelajaran yang menyenangkan. Inovasi dalam media pembelajaran ini membantu guru untuk memotivasi dan melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya.¹⁰

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu metode yang sengaja dibuat atau dirancang dalam proses belajar mengajar agar anak didik mrncapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹¹ Media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis dan ragam. Dari yang paling sederhana, murah, canggih, hingga mahal. Dalam prakteknya ada media buatan guru sendiri namun terdapat juga buatan dari pabrik. Terdapat media yang disediakan oleh alam dan bisa digunakan langsung, namun ada juga media yang spesifik dibuat untuk kebutuhan pembelajaran.¹² Maka terkadang guru dapat membuat media tiruan yang rupanya sama dengan bentuk sebenarnya namun hanya ukurannya mungkin yang tidak sama.

Hologram biasa disebut dengan gambar tiga dimensi yang berisikan informasi tentang dimensi, bentuk, kecerahan dan kekontrasan dari objek yang direkam. Informasi ini selanjutnya disimpan dalam ukuran mikroskopik dan

¹⁰ Loh Ngik Hoon and Siti Shukhaila Shaharuddin, "Learning Effectiveness of 3D Hologram Animation on Primary School Learners," *Journal of Visual Art and Design* 11, no. 2 (2019): 93–104, <https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.2.2>.

¹¹ Guslinda, & Kurnia, R. Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya, (2018).

¹² Akhmad Arifudin, Dedi Kuswandi, and Yerry Soepriyanto, "Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan Dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS," *Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 9–15.

pola yang kompleks dari interferensi.¹³ Kelebihan media hologram 3D yaitu meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, interaksi langsung dengan materi pembelajaran, dan visualisasi konsep kompleks.

Dunia pendidikan juga mulai mengikuti perkembangan teknologi saat ini, teknologi hologram dapat menjadi sebuah pendukung dalam proses pembelajaran karena menghasilkan gambar tiga dimensi. Selain itu, penggunaan media interaktif hologram 3D dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada anak usia dini. Hologram adalah suatu teknologi dengan memanfaatkan sudut pandang manusia yang dihubungkan dengan cahaya dimana animasi yang ditampilkan dapat dilihat seakan-akan menjadi nyata dengan tiga dimensi.

Dalam penggunaan media hologram ini dapat meningkatkan minat anak untuk belajar dan anak pun tidak merasa bosan ketika belajar. Dalam beberapa penelitian, teknologi hologram 3D telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan dan motivasi belajar anak usia dini. Selain itu penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi hologram 3D dapat meningkatkan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mengajar guru.¹⁴

Implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran mengenalkan ragam hewan pada anak usia dini menjadi

¹³ Arifudin, Kuswandi, and Soepriyanto.

¹⁴ Yusneli Intan Safura, Yudarti Sudarti, "Peningkatang Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang, Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa.," 2018.

menarik untuk diteliti mengingat kurangnya pemanfaatan teknologi di lembaga Pendidikan khususnya PAUD. Pertama, adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi yang pesat dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Penggunaan metode konvensional yang masih dominan menunjukkan adanya potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi teknologi. Kedua, video hologram 3D menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi anak usia dini. Visualisasi hewan secara 3D dapat merangsang rasa ingin tahu dan membantu anak lebih mudah memahami karakteristik berbagai jenis hewan. Ketiga, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, khususnya dalam mengenalkan konsep-konsep abstrak misalnya mengenalkan ragam hewan zaman purba dan hewan yang hidup zaman sekarang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengetahui bagaimana teknologi video hologram 3D sederhana yang inovatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak-anak sehingga dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di RA Nur Alawy Slawu Patrang. Pemanfaatan teknologi video hologram 3D dalam pendidikan anak usia dini merupakan langkah maju yang patut diapresiasi, mengingat pentingnya stimulasi visual dan interaktif bagi perkembangan kognitif anak. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai

Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Anak Usia Dini Di RA
Nur Alawy Slawu Patrang Tahun Ajaran 2024/2025”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan istilah perumusan masalah dalam penelitian kualitatif. Bagian ini mencantumkan seluruh fokus permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian ini harus disusun secara singkat, spesifik, operasional, jelas, tegas yang akan dituangkan dalam bentuk kalimat tanya

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana keterlibatan dan pemahaman anak dalam penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025?
3. Apa saja hambatan guru dalam mengimplementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan suatu jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut.¹⁵

Berdasarkan fokus penelitian diatas, yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui keterlibatan dan pemahaman anak dalam penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025.
3. Mengidentifikasi hambatan guru dalam mengimplementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Manfaat dapat berupa manfaat yang

¹⁵ Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *BUKU PEDOMAN KARIL UIN KHAS JEMBER, Journal GEEJ*, vol. 7, 2020.

bersifat teoritis dan manfaat praktis, seperti manfaat bagi peneliti, instansi dan masyarakat secara keseluruhan.¹⁶

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang efektivitas media visual interaktif, seperti video hologram 3D sederhana, dalam mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini dan juga mengembangkan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penelitian dan pengembangan teknologi pembelajaran, mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS)

Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referesnsi tambahan tentang implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai

¹⁶ Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu.

media pembelajaran mengenalkan ragam hewan pada anak usia dini dan pengembangan penelitian karya tulis ilmiah di lingkungan UIN KHAS Jember.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak, memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan membantu guru dalam mengembangkan kemampuan mengajar.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini, memberikan informasi tentang teknologi pembelajaran terbaru dan menginspirasi penggunaan media pembelajaran inovatif lainnya.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.¹⁷

1. Implementasi Video Hologram 3D Sederhana

Implementasi video hologram 3D merupakan penerapan teknologi visual yang mampu menampilkan gambar dalam bentuk tiga dimensi

¹⁷ Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu.

sehingga tampak nyata. Dalam penelitian ini, media tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menampilkan berbagai jenis hewan secara interaktif. Penggunaan hologram 3D ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak-anak, karena mereka dapat melihat bentuk hewan secara lebih nyata, seolah-olah hewan tersebut benar-benar ada di dalam ruangan. Hal ini tentu membantu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan video hologram 3D sederhana dalam kegiatan belajar mengajar merujuk pada pemanfaatan teknologi visual yang bisa dibuat sendiri dengan alat dan bahan yang mudah dijangkau, seperti ponsel, kertas karton dan lembaran mika. Tujuannya adalah untuk menciptakan efek visual seolah-olah objek tiga dimensi melayang di udara. Dengan tampilan yang lebih menarik dan interaktif, media ini mampu membantu anak-anak memahami materi lebih menyenangkan.

2. Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif. Dalam hal ini, video hologram 3D dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dengan bantuan hologram, anak-anak dapat diperkenalkan pada berbagai jenis hewan secara interaktif, mulai dari hewan yang hidup di darat, air, maupun udara, hingga hewan purba, lengkap

dengan habitat dan perilakunya. Hal ini memudahkan anak-anak dalam memahami dunia hewan secara lebih menyenangkan dan menyeluruh.

Penggunaan media dalam pembelajaran pengenalan ragam hewan menjadi salah satu strategi yang tepat, terutama bagi anak usia dini yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Materi tentang hewan yang sangat beragam baik bentuk, tempat hidup, hingga kebiasaannya seringkali sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau gambar. Karena itu, media pembelajaran berperan penting untuk menghidupkan suasana pembelajaran, menjadikannya lebih nyata dan mudah dipahami. Salah satu manfaat media seperti video hologram 3D adalah kemampuannya menciptakan tampilan visual yang seolah-olah hadir secara langsung, sehingga mampu menarik perhatian anak, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan partisipasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Dengan pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus bermakna. Dengan pendekatan ini, materi yang awalnya sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak dapat disampaikan secara lebih konkret dan bermakna bagi anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, bukan seperti daftar isi.

Bab I adalah berisi bab pendahuluan yang memuat gambaran umum tentang penelitian atau dasar dari penulisan skripsi. Pada bab ini terdiri beberapa sub-sub bab yang meliputi konteks penelitian, yang mana berisikan tentang alasan dilakukannya penelitian. Kemudian berisi fokus penelitian, manfaat penelitian, dan juga definisi istilah.

Bab II adalah berisi kajian pustaka yang mana terdapat sub-sub bab yang berupa penelitian terdahulu dan kajian teori. Dalam penelitian terdahulu berisi tentang persamaan dan perbandingan antara penelitian yang telah diteliti dan peneliti. Sedangkan kajian teori berisi tentang teori-teori yang diambil dari beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian.

Bab III adalah berisi tentang metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV adalah berisi tentang penyajian data dan analisis data yang mana termasuk dalam inti dari penulisan skripsi. Dalam bab tersebut berisi sub-sub bab, anatar lain: gambaran obyek penelitian, penyajian data dan analisis, dan pembahasan temuan penelitian.

Bab V adalah bab terakhir atau penutup skripsi. Pada bab ini meliputi kesimpulan dari bermacam-macam data yang telah diperoleh dan dijelaskan oleh peneliti dan syarat untuk beberapa pihak yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diambil peneliti dalam penulisan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah bagian-bagian yang berisi tentang penelitian penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan kemudian membuat ringkasannya. Penelitian-penelitian terdahulu yang dimaksud adalah penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya dan pastinya berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian hasilnya diringkas dengan jelas. Sehingga dapat dilihat sejauh mana keorisinilitasan serta perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Adapaun hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan peneliti yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian Reka Wulandari, Rita Kurnia, Yeni Solfiah yang merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Universitas Riau tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Hologram Untuk Pengetahuan Manajemen Bencana Banjir Anak Usia 5-6 Tahun”.

Fokus penelitian ini bagaimana pengembangan pengetahuan anak mengenai mitigasi bencana banjir dengan cara pemilihan media yang tepat. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengembangkan pengetahuan pada

anak usia 5-6 tahun tentang manajemen bencana banjir menggunakan media hologram.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) *Research and Development*. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Mawar Indah Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif diperoleh berdasarkan masukan dari validator pada proses validasi. Data kuantitatif merupakan data yang menggambarkan hasil dari pengembangan media yakni media hologram untuk pengetahuan manajemen bencana banjir anak usia 5-6 tahun. Data yang ditemukan melalui penilaian angket penelitian di analisis menggunakan statistik. Hasil analisis nantinya digunakan sebagai bahan revisi media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan media hologram yaitu suatu produk yang dikembangkan untuk pengetahuan manajemen bencana banjir pada anak. Pengembangan ini tentunya memperhatikan aspek materi dan media, agar tujuan dari penelitian pengembangan berjalan dengan signifikan. Untuk membuat produk pengembangan harus dilakukan secara berkala, guna menghasilkan tampilan produk yang menarik sehingga diminati anak dan menghasilkan produk yang berfungsi dalam semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak.

Hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan media hologram ini sangat memuaskan. Hasil penilaian dari ketujuh validator dapat ditunjukkan sebagai berikut. Hasil validasi materi yaitu memiliki kategori validasi “sangat layak”. Sedangkan hasil dari validasi media ialah memiliki kategori validasi “sangat layak”. Kedua hasil kategori validasi menunjukkan “sangat layak”, oleh karena itu pengembangan media hologram ini tentu sangat layak digunakan oleh anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan pengetahuannya tentang manajemen bencana banjir.¹⁸

2. Penelitian Fratika Manik, yang merupakan mahasiswa program studi PGSD FKIP Universitas Quality Medan, Universitas Quality Medan dengan judul “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”.

Fokus penelitian ini bagaimana mengetahui kevalidan keefektifan media Pembelajaran berbasis teknologi hologram sederhana. Sedangkan tujuan penelitian ini 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.

¹⁸ Reka Wulandari, Rita Kurnia, and Yeni Solifah, “Pengembangan Media Hologram Untuk Pengetahuan Manajemen Bencana Banjir Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 10355–60.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, *Richey and Klein* yang disebut dengan PPE (Perencanaan, Produksi, dan Evaluasi). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD GKPS Saribudolok. Teknik analisis data yang digunakan yaitu wawancara, dan angket (kuisisioner). Pada penelitian ini, instrumen 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 disebarkan di kelas IV SD GKPS Saribudolok.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan 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.

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.

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.¹⁹

3. Penelitian Satriyo Eko Wahyudi, Dr. Hari Sugiharto Setyaedhi, M.Si yang merupakan mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Video 3D Hologram Materi Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu”.

Fokus penelitian ini bagaimana mengembangkan media video 3D hologram khususnya pada materi pokok hewan disekitarku untuk meningkatkan materi pokok tersebut. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media video 3D hologram materi pokok hewan disekitarku untuk peserta didik kelas IV tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya.

¹⁹ Tiara Fratika Manik et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajar PKN Butir-Butir Pancasila Di Kelas IV SD GKPS Saribudolok T . A 2023 / 2024” 3 (2024): 1–20.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian ADDIE yaitu *analyze, design, develop, implement, dan evaluation*. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik tunarungu kelas IV yang berjumlah 6 anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data menggunakan rumus P yang digunakan untuk mengukur presentase angket kemudian untuk tes menggunakan *expert judgement* dan rumus *wilcoxon match pairs test*. *pre-test* dan *post-test* menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik. Hal ini karena subyek penelitian kurang dari 10 peserta didik. Selain itu *statistik non parametrik* juga digunakan untuk menganalisis data nominal dan ordinal. Oleh karena itu peneliti menggunakan rumus *Wilcoxon Match Pairs Test* untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang).

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan Hasil Kalayakan Media Dari berbagai tahapan pada model pengembangan ADDIE, dengan begitu pengembangan video 3D hologram materi pokok hewan di sekitarku untuk peserta didik kelas IV tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya di uji cobakan di lapangan oleh pengembang untuk menjawab rumusan masalah yang pertama. Setelah media video ini selesai di uji cobakan berdasarkan data kuantitatif validasi ahli bahwa hasil persentase RPP 100% dan persentase materi 81,81% serta pada hasil validasi oleh ahli media mendapat persentase 90,90% dengan sedikit adanya

revisi untuk perbaikan media. Kemudian tahap uji coba produk kepada 2 orang peserta didik kelas III dan kelas V dengan karakteristik berbeda memperoleh hasil persentase 87,5% yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, hasilnya rata-rata masuk dalam kualifikasi sangat baik dengan nilai 80%-100% dan dapat disimpulkan video 3D Hologram materi pokok hewan di sekitarku untuk peserta didik kelas IV tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil Keefektifan Media Untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Dari data peningkatan hasil pembelajaran peserta didik dapat dilihat pada hasil *pre-test* dengan nilai rata-rata 50,83 sedangkan rata-rata nilai *post-test* sebesar 82,91. Dari nilai rata-rata hasil *pretest* yang dilaksanakan sebelum diterapkannya media video 3D hologram dengan hasil *post-test* setelah digunakan menunjukkan peningkatan yang signifikan yang di buktikan dari hasil uji tanda Z_h sebesar 2,05. Jika di bandingkan dengan nilai kritis pada uji tanda (Z_t) dengan taraf signifikan 0,5% sebesar 1,96 maka $Z_h > Z_t$. Kesimpulannya dengan adanya media video 3D hologram membawa pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi hewan di sekitarku dan dapat di simpulkan bahwa media video 3D hologram materi pokok hewan disekitarku untuk peserta didik kelas IV tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya efektif di gunakan

dalam pembelajaran proyeksi limas 3D sehingga posisi video terlihat sesuai dan juga putar video di HP pada mode layar penuh.²⁰

4. Penelitian Intan Safura, Sudarti, Yusneli yang merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia tahun 2024 dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang”.

Fokus penelitian ini bagaimana meningkatkan kemampuan numerasi dan motivasi belajar anak usia dini. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi hologram 3D dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mengajar guru. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak terhadap pembelajaran numerasi melalui media interaktif hologram 3D.

Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina Ketapang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

²⁰ Shiska Trianziani, “PENGEMBANGAN VIDEO 3D HOLOGRAM MATERI POKOK HEWAN DISEKITARKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV TUNARUNGU” 4, no. November (2020): 274–82.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif hologram 3D dapat meningkatkan motivasi belajar numerasi pada anak. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase motivasi belajar anak dari siklus I, siklus II ke siklus III. Penerapan media interaktif hologram 3D telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar numerasi pada Kelompok B di TK Negeri Pembina Ketapang. Penggunaan teknologi ini berhasil meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Mereka merespons positif terhadap pengalaman visual yang mendalam, memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematis, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media interaktif hologram 3D tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan prestasi belajar numerasi di sekolah tersebut.²¹

5. Penelitian Dian Sri Andriani, Fahkriyatul Kamilah, Yanti Karmila Nengsih yang merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Masyarakat, Universitas Sriwijaya tahun 2024 dengan judul “Hologram sebagai Media Edukasi untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan”.

²¹ Intan Safura, Yudarti Sudarti, “Peningkatang Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang, Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa.”

Fokus penelitian ini bagaimana meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan lingkungan melalui media edukasi hologram yang berbasis teknologi. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengukur efektivitas dan kebermanfaatan sebagai media dalam menunjukkan kesadaran anak-anak dalam menjaga lingkungan sejak dini.

Penelitian ini menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ini adalah anak-anak yang berusia sekolah dasar yang berjumlah 20 anak dan bertempat tinggal di desa Tanjung Seteko. Teknik analisis data yang digunakan berdasarkan hasil perhitungan N-Gain ternormalisasi.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan media hologram cukup praktis digunakan sebagai media edukasi 3 dimensi yang dapat menarik minat dan perhatian belajar anak-anak di desa Tanjung Seteko Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* menunjukkan skor 46,85 dalam kategori rendah. Namun, setelah ditayangkan video tiga dimensi menggunakan media hologram, skor *posttest* memperoleh skor 64,35 yaitu berada dalam kategori tinggi. Artinya, pengetahuan anak mengalami peningkatan antara sebelum dan setelah penayangan video edukasi melalui media hologram dengan topik menjaga kebersihan lingkungan. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain ternormalisasi, menunjukkan persentase dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 32,79% yang

termasuk dalam kategori sedang sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media hologram cukup praktis digunakan sebagai sarana edukasi bagi anak-anak.²²

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Reka Wulandari, Rita Kurnia, Yeni Solfiah, 2021	Pengembangan Media Hologram Untuk Pengetahuan Manajemen Bencana Banjir Anak Usia 5-6 Tahun	a. Penelitian terdahulu dengan sekarang sama-sama meneliti menggunakan media video hologram 3D. b. Penelitian terdahulu dengan sekarang sama-sama meneliti di satuan pendidikan anak usia dini.	a. Penelitian terdahulu membahas tentang pengetahuan manajemen bencana banjir sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang mengenalkan ragam hewan. b. Fokus penelitian terdahulu mengembangkan pengetahuan anak mengenai mitigasi bencana banjir dengan cara pemilihan media yang tepat, sedangkan fokus penelitian yang sekarang implementasi penggunaan video hologram untuk mengenalkan ragam hewan.

²² Dian Sri Andriani, Fahkriyatul Kamilah, and Yanti Karmila Nengsih, "Hologram Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan," *Pamasa: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 10, <https://doi.org/10.20884/1.pamasa.2024.2.1.11908>.

				c. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) <i>Research and Development</i> sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.
2.	Tiara Fratika Manik, 2024	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	a. Penelitian terdahulu dengan sekarang sama-sama meneliti menggunakan media video hologram 3D	a. Penelitian terdahulu membahas tentang meningkatkan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang mengenalkan ragam hewan. b. Fokus penelitian terdahulu mengetahui kevalidan media hologram terhadap minat belajar sedangkan fokus penelitian yang sekarang implementasi penggunaan video hologram untuk mengenalkan ragam hewan. c. Metode penelitian terdahulu yaitu menggunakan metode penelitian (R&D) <i>Research</i>

				<i>and Development</i> sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.
3.	Satriyo Eko Wahyudi, Dr. Hari Sugiharto Setyaedhi, M.Si, 2018	Pengembangan Video 3D Hologram Materi Pokok Hewan Disekitarku Untuk Peserta Didik Kelas IV Tunarungu	a. Penelitian dulu dan sekarang sama-sama meneliti menggunakan media video Hologram 3D. b. Penelitian terdahulu dan sekarang sama-sama membahas tentang topik binatang	a. Fokus penelitian terdahulu mengembangkan media video hologram untuk meningkatkan materi pokok hewan disekitarku sedangkan fokus penelitian yang sekarang implementasi penggunaan video hologram untuk mengenalkan ragam hewan. b. Metode penelitian terdahulu yaitu menggunakan metode penelitian ADDIE sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.
4.	Intan Safura, Sudarti, Yusneli, 2024	Peningkatan Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B	a. Penelitian terdahulu dengan yang sekarang sama-sama meneliti menggunakan media video Hologram 3D. b. Penelitian	a. Penelitian terdahulu membahas tentang numerasi melalui media interaktif hologram 3D, sedangkan penelitian yang sekarang

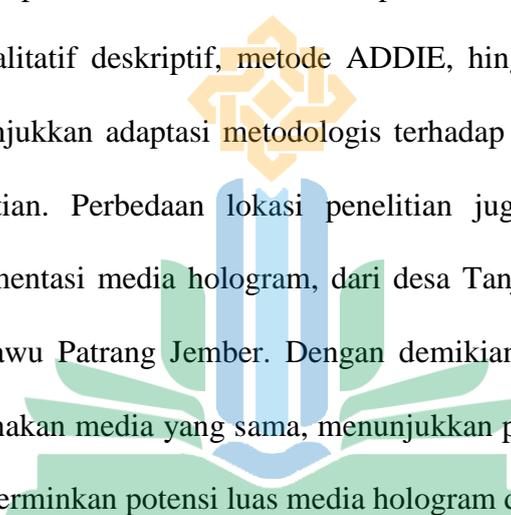
		Di TK Negeri Pembina Ketapang	<p>terdahulu dengan yang sekarang sama-sama meneliti di satuan Pendidikan anak usia dini.</p> <p>c. Penelitian terdahulu dengan yang sekarang sama-sama menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>membahas tentang mengenalkan ragam hewan.</p> <p>b. Fokus penelitian terdahulu meningkatkan kemampuan numerasi dan motivasi belajar anak usia dini, sedangkan fokus penelitian yang sekarang implementasi penggunaan video hologram untuk mengenalkan ragam hewan.</p>
5.	Dian Sri Andriani, Fahkriyatul Kamilah, Yanti Karmila Nengsih, 2024	Hologram Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan	<p>a. Penelitian terdahulu dengan yang sekarang sama-sama meneliti menggunakan media video Hologram 3D</p>	<p>a. Penelitian terdahulu membahas tentang menjaga kebersihan lingkungan, sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang mengenalkan ragam hewan.</p> <p>b. Fokus penelitian terdahulu meningkatkan pengetahuan anak dalam menjaga kebersihan lingkungan melalui media hologram berbasis teknologi sedangkan fokus penelitian yang sekarang implementasi penggunaan video</p>

				<p>hologram untuk mengenalkan ragam hewan.</p> <p>c. Metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian pretest dan posttest sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.</p> <p>d. Lokasi penelitian terdahulu dilaksanakan di desa Tanjung Seteko, sedangkan penelitian yang sekarang dilaksanakan di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.</p>
--	--	--	---	---

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dari kelima penelitian yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video hologram 3D sebagai instrumen edukatif, mencerminkan tren inovasi teknologi dalam dunia pendidikan. Kesamaan ini diperkuat dengan adanya beberapa penelitian yang berfokus pada satuan pendidikan anak usia dini, mengindikasikan relevansi media hologram dalam konteks pembelajaran anak-anak. Namun, di balik kesamaan media, terdapat perbedaan signifikan dalam tujuan dan fokus penelitian. Reka Wulandari dkk. menyoroti manajemen bencana banjir, Tiara Fratika Manik berfokus pada peningkatan minat belajar PKN, Satriyo Eko Wahyudi menggarap materi

hewan untuk tunarungu, Intan Safura dkk. meningkatkan motivasi belajar numerasi, dan Dian Sri Andriani dkk. menekankan kebersihan lingkungan. Perbedaan ini mencerminkan fleksibilitas media hologram dalam mengakomodasi beragam materi pembelajaran. Lebih lanjut, metode penelitian yang digunakan pun bervariasi, mulai dari penelitian pengembangan (R&D), pendekatan kualitatif deskriptif, metode ADDIE, hingga metode pretest dan posttest, menunjukkan adaptasi metodologis terhadap tujuan spesifik masing-masing penelitian. Perbedaan lokasi penelitian juga memperkaya variasi konteks implementasi media hologram, dari desa Tanjung Seteko hingga RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember. Dengan demikian, kelima penelitian ini, meski menggunakan media yang sama, menunjukkan penelitian yang kaya dan beragam, mencerminkan potensi luas media hologram dalam dunia pendidikan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Kajian Teori

Kajian teori adalah analisis mendalam terhadap berbagai teori yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan landasan teoretis bagi penelitian, menjelaskan fenomena yang akan diteliti, dan memberikan kerangka berpikir untuk menganalisis data.

1. Penggunaan Video Hologram 3D:

a. Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D

Secara umum Implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah suatu implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi merupakan sebuah penempatan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap. Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian implementasi menurut Nurdin Usman dalam bukunya yang berjudul Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum menjelaskan mengenai implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme

suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.²³

b. Video Hologram 3D sebagai Media Pembelajaran

1) Teknologi Hologram:

Secara konseptual, hologram 3D merupakan visualisasi struktur fisik dalam ruang 3D dengan memanipulasi cahaya menjadi gambar. Hologram menampilkan objek dalam sebuah ruang yang tampak di semua sisi.

Teknologi hologram 3D dapat digunakan sebagai alat visualisasi objek 3D dengan teknik fotografi yang merekam cahaya koheren dari berkas cahaya dan kemudian merepresentasikan gambar secara 3D. Hologram 3D menampilkan produk, objek, dan urutan animasi tiga dimensi secara nyata dan tampak melayang bebas dalam ruang.

Teknologi hologram 3D diakui sebagai alat visualisasi yang efektif dan penerapannya memiliki potensi besar di bidang pendidikan. Dimitris menyatakan bahwa teknologi hologram 3D berpotensi sebagai alat pengajaran yang efektif yang dapat memperkuat proses pembelajaran di masa depan.

2) Penerapan Hologram dalam Pendidikan:

²³ Irviani Anggraeni, "Pengertian Implementasi Dan Pendapat Ahli," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 16–36.

Menurut Hirsh-Pasek Penggunaan video hologram 3D sederhana secara signifikan meningkatkan fokus dan antusiasme anak-anak dalam pembelajaran. Penerapan media hologram 3D di sekolah dapat secara efektif meningkatkan kemampuan belajar dan kognisi pada anak-anak.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media hologram 3D memungkinkan untuk memperkuat motivasi siswa dalam belajar melalui penggunaan pembelajaran berbasis model dan efek visual. Menunjukkan bahwa media hologram 3D dapat menciptakan ilusi pencitraan 3D yang memungkinkan siswa untuk melihat objek dari berbagai sudut. Menurut Dewey, J Media hologram 3D membantu guru menyampaikan konsep abstrak seperti perbedaan antara hewan purba dan masa kini menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang realistis.²⁴

Ini sangat dibutuhkan dalam hal merangsang imajinasi untuk memberi siswa pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka. Media hologram 3D secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan tingkat prestasi mereka. Mereka juga

²⁴ Leonard J. Waks, "Thinking in Dewey's Experimentalist Education: The Contribution of the Internet and Digital Tools," *ECNU Review of Education* 1, no. 2 (2018): 1–22, <https://doi.org/10.30926/ecnuoe2018010201>.

menunjukkan bahwa media tersebut membantu mencapai rasa realitas yang memotivasi anak.²⁵

c. Definisi Media

Secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ada pendapat lain media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Media pembelajaran bagi anak usia dini sangat beragam, karena tanpa media pembelajaran yang bervariasi maka pembelajaran bagi anak didik di lembaga PAUD tidak akan menarik dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan biasanya dikhususkan untuk peningkatan aspek-aspek tertentu seperti kosakata, kognitif, berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, membaca, dan lain sebagainya. Menurut teori Mayer belajar visual menekankan bahwa informasi visual yang disajikan dengan cara menarik dan interaktif dapat meningkatkan *cognitive engagement* serta *retention* informasi dalam memori jangka panjang. Media hologram menyediakan pengalaman pembelajaran multimodal yang mencakup visual, auditori, dan afektif,

²⁵ Benedictus Herry Suharto, "Desain Prototipe Sistem Alat Peraga Pendidikan Hologram 3D Portabel Dan Interaktif Dengan Kendali Gestur Tangan," *Jurnal Buana Informatika* 13, no. 1 (2022): 42–53, <https://doi.org/10.24002/jbi.v13i1.5436>.

yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan sensorimotorik.²⁶

Media juga sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD.²⁷ Media merupakan pengantar pesan dari guru dan materi kepada anak didik. Media pembelajaran diperlukan oleh guru dan anak didik. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Media pengajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja. Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk anak.²⁸ Media pembelajaran meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang mengirimkannya kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah anak didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimuli anak dalam pengembangan fikiran, perasaan, perhatian dan minat anak

²⁶ R. E. Mayer, "Multimedia Learning (3rd Ed.). Cambridge University Press.," *Jurnal Multidisiplin* 45, no. 1 (2020): 1–17.

²⁷ Annisa Purwani, Lara Fridani, and Fahrurrozi Fahrurrozi, "Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 55, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>.

²⁸ Susi Darihastining et al., "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1594–1602, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sangatlah penting. Media pembelajaran dibagi dua bagian yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat- alat sederhana seperti slide, fotografi, diagram dan bahan buatan guru. Media yang biasa digunakan pada Pendidikan anak usia dini adalah media yang dibuat sendiri oleh guru atau media imitasi yang dibeli namun harus sesuai dengan tema yang ada pada rencana kegiatan pembelajaran.²⁹

d. Manfaat Media Pembelajaran

pemakaian media Pelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis siswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran

²⁹ Herman Zaini and Kurnia Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96, <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.³⁰

1) Manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

2) Jenis-jenis Media Pembelajaran AUD:

Media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran namun prinsipnya alat yang di gunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran

³⁰ Asiva Noor Rachmayani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" 7, NO 1 (2015): 6, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i.1778>.

berjalan dengan efektif. Berikut ini adalah jenis media dalam kegiatan bermainsambil belajar pada anak usia dini, antara lain³¹:

- a) Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk symbol- simbol visual.
- b) Audio, biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan sound effect dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.
- c) Audio-visual yaitu media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film.
- d) Media lingkungan adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dimana anak- anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya. Dengan kata lain, media lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah saran yang dapat dugunakan anak dapat mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai

³¹ Zaini and Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini."

manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu.

d. Pengenalan Ragam Hewan pada Anak Usia Dini:

1) Pentingnya Mengetahui Hewan

Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini (AUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Perkembangan kognitif anak usia dini berkaitan erat dengan kemampuan mereka dalam berpikir, memahami, dan mengolah informasi dari lingkungan sekitarnya. Pada usia 4–5 tahun (Kelompok A), anak masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat visual dan nyata sangat membantu proses pemahamannya. Dalam konteks pengenalan ragam hewan, penggunaan media hologram 3D sederhana memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna karena anak dapat melihat bentuk hewan secara tiga dimensi seolah-olah melayang di dalam ruangan. Hal ini memudahkan anak dalam mengamati ciri-ciri, habitat, dan perilaku hewan secara lebih jelas dan menyenangkan. Dengan bantuan media ini, proses kognitif anak seperti mengingat, membedakan, dan mengklasifikasikan informasi menjadi lebih aktif dan berkembang, sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik melalui pengalaman langsung yang konkret dan visual. Salah satunya

potensi kecerdasan natural anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh karena itu, pemahaman konsep alam sekitar merupakan dasar dan pondasi yang kuat bagi anak dalam meningkatkan kecerdasan natural pada tahap selanjutnya yang lebih kompleks.³²

2) Metode Pengenalan Hewan pada AUD

berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengenalkan hewan pada AUD, seperti berikut:

- a) Bercerita: Metode bercerita dapat membangkitkan imajinasi anak dan mengenalkan mereka pada berbagai jenis hewan, habitatnya, serta karakteristiknya. Guru atau orang tua dapat membacakan buku cerita bergambar tentang hewan, atau menceritakan kisah fabel yang melibatkan tokoh-tokoh hewan. Penting untuk menggunakan intonasi dan ekspresi yang menarik agar cerita lebih hidup dan mudah dipahami anak. Setelah bercerita, dapat dilakukan diskusi sederhana untuk menguji pemahaman anak, misalnya

³² Yeni Suhartini and Ala Laela, "Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Hewan Di TK Pelita Kota Bandung," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 43, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.6>.

dengan menanyakan ciri-ciri hewan yang diceritakan atau pesan moral yang terkandung dalam cerita.

- b) **Bermain Peran:** Bermain peran memungkinkan anak untuk meniru perilaku dan suara hewan. Misalnya, anak dapat menirukan cara berjalan kucing, suara ayam berkokok, atau gerakan kupu-kupu terbang. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan motorik dan pemahaman tentang karakteristik hewan secara kinestetik. Guru atau orang tua dapat menyediakan kostum atau properti sederhana untuk mendukung kegiatan bermain peran.
- c) **Menggunakan Gambar:** Gambar merupakan media visual yang efektif untuk mengenalkan hewan pada AUD. Gambar dapat berupa foto, ilustrasi, atau kartu bergambar. Guru atau orang tua dapat menunjukkan gambar-gambar hewan dan menjelaskan nama, ciri-ciri fisik, makanan, dan habitatnya. Untuk meningkatkan interaktivitas, dapat digunakan kartu bergambar yang dipasangkan (misalnya, gambar hewan dan makanannya) atau permainan tebak gambar.
- d) **Melalui Video:** Video dokumenter atau animasi tentang hewan dapat memberikan pengalaman visual yang lebih dinamis dan menarik bagi anak. Video dapat memperlihatkan hewan dalam habitat aslinya, perilaku mereka, dan interaksi antar hewan. Pilih

video yang singkat, informatif, dan sesuai dengan usia anak. Setelah menonton video, guru atau orang tua dapat mengajak anak berdiskusi tentang apa yang telah mereka lihat.

- e) Kunjungan ke Kebun Binatang: Kunjungan ke kebun binatang memberikan pengalaman belajar yang paling nyata dan berkesan bagi anak. Mereka dapat melihat langsung berbagai jenis hewan, mengamati perilaku mereka, dan bahkan berinteraksi dengan beberapa hewan di area khusus. Sebelum kunjungan, guru atau orang tua dapat memberikan pengantar tentang hewan-hewan yang akan dilihat. Selama kunjungan, berikan penjelasan singkat dan mudah dipahami tentang hewan-hewan tersebut. Setelah kunjungan, ajak anak untuk menceritakan kembali pengalaman mereka dan menggambar hewan yang paling mereka sukai.

f. STPPA Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Usia 4-5 Tahun: Topik Hewan

Anak usia 4-5 tahun sedang dalam masa perkembangan yang pesat, termasuk rasa ingin tahu anak tentang lingkungan sekitar. Binatang adalah salah satu hal yang menarik bagi anak. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, STPPA merupakan kompetensi inti capaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD. PAUD yang terdiri atas enam kemampuan dasar anak yang mana meliputi: (1) nilai agama dan moral, (2) fisik-motorik, (3) kognitif, (4) bahasa, dan (5) sosial-

emosional, serta (6) seni. Dengan demikian, STPPA menjadi acuan yang dipergunakan oleh guru dan para praktisi PAUD dalam menjalankan kurikulum PAUD. Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014, STPPA menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh setiap peserta didik. Melalui STTPA ini, guru akan mengajak anak-anak untuk mengenal lebih dekat berbagai jenis binatang, belajar menyayangi binatang, dan memahami pentingnya menjaga lingkungan tempat tinggal binatang.³³ Berikut adalah poin-poin mengenai materi pokok hewan dalam STPPA:

Tabel 2.2
STTPA Usia 4-5 Tahun Dalam Topik Hewan

Aspek Perkembangan	Indikator Materi Pokok Hewan
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menunjukkan rasa syukur atas ciptaan Tuhan, termasuk keanekaragaman hewan. • Anak dapat menunjukkan perilaku menyayangi binatang sebagai wujud rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan.
Kognitif	Pengetahuan tentang Hewan: <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenal berbagai jenis hewan, baik yang hidup di darat, air, maupun udara dan hewan zaman purba • Anak dapat mengenal ciri-ciri fisik hewan, seperti bentuk, warna, dan ukuran. • Anak dapat mengenal habitat atau tempat tinggal hewan. • Anak dapat mengenal makanan

³³ Kurikulum, Raudhatul Athfal Nur Alawy, Tahun Pelajaran 2024/2025, Dikutip Pada Tanggal 10 April 2025.

	<p>hewan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenal manfaat hewan bagi manusia dan lingkungan. <p>Kemampuan Berpikir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-ciri tertentu. • Anak dapat membandingkan perbedaan dan persamaan antar hewan. • Anak dapat menceritakan kembali pengalaman mengamati hewan.
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat memperkaya kosakata tentang nama-nama hewan dan ciri-cirinya. • Anak dapat menceritakan kembali cerita tentang hewan dengan bahasa yang sederhana. • Anak dapat menjawab pertanyaan tentang hewan.
Sosial-Emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menunjukkan rasa ingin tahu tentang hewan. • Anak dapat menunjukkan sikap peduli dan menyayangi hewan. • Anak dapat bekerjasama dalam kegiatan yang melibatkan pengamatan atau perawatan hewan.
Fisik-Motorik	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menirukan gerakan hewan. • Anak dapat melakukan kegiatan yang melibatkan koordinasi motorik halus dan kasar, seperti menggambar atau membuat mainan berbentuk hewan.
Seni	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan seni yang berkaitan dengan binatang (misalnya menggambar, mewarnai, melukis, membuat kolase dan lain-lain).

g. Implementasi Media Pembelajaran:

- 1) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan mengimplementasikan media pembelajaran, antara lain:

- a) Kesiapan Guru: Guru harus memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup mengenai penggunaan teknologi hologram. Pelatihan yang memadai sangat penting untuk memastikan guru dapat memanfaatkan media ini dengan efektif.³⁴
- b) Ketersediaan Fasilitas: Infrastruktur yang mendukung, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menampilkan video hologram, harus tersedia di sekolah. Tanpa fasilitas yang memadai, implementasi akan terhambat.³⁵
- c) Karakteristik Peserta Didik: Minat dan motivasi anak terhadap teknologi baru sangat berpengaruh. Anak-anak yang lebih tertarik pada media visual akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran menggunakan hologram.
- 2) Evaluasi Implementasi Media:
Hologram sederhana menawarkan cara yang terjangkau dan mudah diakses untuk memperkenalkan ragam hewan kepada anak usia dini. Meskipun memiliki keterbatasan, dengan implementasi yang tepat dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain, hologram sederhana dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak tentang dunia hewan. Penting untuk selalu

³⁴ Dwi Ayu Rahmawati, "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, no. 7 (2020): 1–9.

³⁵ Suharto, "Desain Prototipe Sistem Alat Peraga Pendidikan Hologram 3D Portabel Dan Interaktif Dengan Kendali Gestur Tangan."

mengutamakan kualitas pembelajaran, membatasi durasi penggunaan media, dan memfasilitasi interaksi anak dengan media pembelajaran.

h. Hambatan Guru Dalam Mengimplementasikan Media Dalam Pembelajaran

Dalam mengimplementasikan media pembelajaran di PAUD, guru sering kali menghadapi berbagai hambatan. Hambatan-hambatan ini dapat berasal dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Berikut adalah beberapa hambatan yang sering dihadapi guru, antara lain:

1) Keterbatasan Pengetahuan dan Keterampilan Guru:

- a) Kurangnya pemahaman tentang media pembelajaran: Banyak guru yang belum memiliki pemahaman yang memadai tentang berbagai jenis media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.
- b) Kurangnya keterampilan dalam menggunakan teknologi: Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin penting. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan teknologi secara efektif.
- c) Kurangnya pelatihan: Pelatihan yang kurang memadai tentang penggunaan media pembelajaran dapat menjadi hambatan bagi guru.

2) Keterbatasan Sumber Daya:

- a) Keterbatasan anggaran: Keterbatasan anggaran dapat menghambat penyediaan media pembelajaran yang berkualitas dan memadai.
 - b) Keterbatasan fasilitas: Fasilitas yang kurang memadai, seperti ruang kelas yang sempit atau kurangnya akses internet, dapat menghambat penggunaan media pembelajaran.
 - c) Ketersediaan media yang terbatas: Terkadang, media pembelajaran yang dibutuhkan tidak tersedia atau sulit didapatkan.
- 3) Faktor Lingkungan:
- a) Kondisi lingkungan yang tidak kondusif: Lingkungan yang bising atau tidak teratur dapat mengganggu konsentrasi anak dan menghambat penggunaan media pembelajaran.
 - b) Akses internet yang tidak stabil: Terutama di daerah terpencil, akses internet yang tidak stabil dapat menjadi hambatan besar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 4) Faktor Anak:
- a) Perbedaan karakteristik anak: Setiap anak memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda. Guru perlu menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik masing-masing anak.
 - b) Rentang perhatian anak yang pendek: Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek. Guru perlu memilih media

pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menjaga perhatian anak.

Dari penjelasan di atas ada beberapa penjelasan lain yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran umumnya terkait dengan penerapannya dalam pembelajaran. Dimana masih banyak guru yang terkendala karena keterbatasan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran terutama keterampilan dalam mengoperasikan media yang berbasis IT. Permasalahan lainnya yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran berbasis IT ini adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Dalam menerapkan media pembelajaran berbasis IT ini, sarana dan prasarana memang merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh. Tanpa sarana dan prasarana yang memadai, maka akan banyak menghadapi kendala. Selain itu, sarana dan prasarana tersebut tidak hanya yang berkaitan dengan guru, namun juga yang berkaitan dengan peserta didik. Dengan kata lain, baik guru ataupun peserta didik haruslah sama-sama memiliki sarana yang bersangkutan.³⁶

³⁶ Yenni Sihombing, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu, "Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 8, no. 2 (2023): 725, <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, atau dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Dalam penelitian tentang Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025. Peneliti menggunakan beberapa Teknik dan metode penelitian yang meliputi:

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memanfaatkan data kualitatif yang melalui pengumpulan data, analisis, kemudian diinterpretasikan.³⁷

Jenis penelitian adalah klarifikasi penelitian berdasarkan pendekatan, metode, atau tujuan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *case study* atau studi kasus yaitu suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-

³⁷ Albi Anggito, Metodologi Penelitian Kualitatif (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018) <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=59V8DwAAQBAJ>

batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas dan dimana multisumber bukti dimanfaatkan.³⁸

Dengan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian *case study* atau studi kasus bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam proses penelitian yang meliputi pengumpulan data dan analisis data. Dengan hal tersebut, peneliti akan mendeskripsikan terkait implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025 yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang kaya dan mendalam tentang bagaimana video hologram 3D sederhana digunakan, dirasakan, dan berdampak pada proses pembelajaran di lembaga RA Nur Alawy Slawu Patrang.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Penelitian ini mengambil tempat di RA Nur Alawy, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di lingkungan yang tenang dan kondusif untuk pembelajaran. Lokasi RA ini, yang berada di dalam gang

³⁸ Hasan Syahrizal and M. Syahrani Jailani, "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif," *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23, <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.

sekitar 200 m dari JL Manyar IX No.11, RT 002, RW 007 Puring, Slawu, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68116.

Alasan peneliti memilih RA Nur Alawy sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa alasan strategis. Pertama, RA Nur Alawy belum pernah penggunaan media hologram 3D sederhana sebagai bagian dari metode pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan konsep hewan kepada anak-anak. Hal ini sangat sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media hologram 3D dalam mengenalkan ragam hewan. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan observasi, mengamati secara langsung bagaimana media ini diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, dan mengevaluasi respons serta pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan. Kedua, lingkungan yang tenang dan kondusif di RA Nur Alawy memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi yang mendalam tanpa gangguan eksternal yang signifikan. Dengan demikian, pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan praktis, relevansi dengan topik penelitian, dan kesesuaian dengan tujuan penelitian secara keseluruhan.

C. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data. Uraian tersebut meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau narasumber, bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga

kesahihannya dapat dijamin.³⁹ Pemilihan subyek penelitian ini menggunakan Purposive Sampling. Purposive sampling yaitu pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu, dengan memilih orang yang dianggap paling tahu tentang data penelitian yang diinginkan. Penggunaan teknik Purposive Sampling bertujuan untuk mengambil beberapa responden informan yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti nantinya.⁴⁰

Dalam penelitian ini informan yang terlibat mengatasi permasalahan yang dikaji antaranya adalah:

1. Ibu Krisnawati S.Pd.I selaku kepala sekola RA Nur Alawy
2. Ibu Alifiah Nur Sayyidah selaku guru kelompok A 1
3. Ibu Titis Ayu Ramadanti., S.E selaku guru kelompok A 2

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan melihat dan mengamati objek penelitian untuk mengetahui pengaruh, perkembangan dampak, dan lain sebagainya.

Dalam hal ini, observasi dilakukan bisa dengan beragam cara. Mulai dari

³⁹ Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *BUKU PEDOMAN KARIL UIN KHAS JEMBER*.

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung :AL-Fabeta, 2016), 218-219

pengamatan pada objek langsung, observasi dengan terjun langsung melibatkan diri di lapangan, hingga observasi dengan meninjau referensi Pustaka. Meskipun dilakukan dengan metode yang berbeda-beda, namun setiap penelitian mempunyai tujuan dan manfaat yang jelas.⁴¹

Observasi berasal dari bahasa latin yang berarti “melihat” dan “memperhatikan”. Istilah observasi mengacu pada suatu kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dari fenomena tersebut. Observasi selalu menjadi bagian dalam penelitian, dapat berlangsung dalam konteks laboratorium (eksperimental) maupun dalam konteks alamiah. observasi merupakan metode pengumpulan data melalui indera manusia. Berdasarkan pernyataan ini, indera manusia menjadi alat utama dalam melakukan observasi. Tentu saja indera yang terlibat bukan hanya indera penglihatan saja, namun juga indera lainnya seperti indera pendengaran, indera penciuman, indera perasa, dan lain sebagainya.⁴²

Observasi sebagai proses mengamati dari awal penelitian dimulai, di tengah penelitian, hingga penelitian usai. Di awal penelitian, peneliti sudah melakukan observasi ketika menentukan subjek penelitian yang sesuai, melakukan pendekatan kepada subjek, dan saat membangun rapport.

Di tengah-tengah penelitian misalnya saat melakukan penggalian data pada

⁴¹ Floriberta Binarti, “Pemanfaatan Komoditas Kayu Sebagai Kerajinan Desa Semoyo,” *Jurnal Atma Inovasia* 3, no. 3 (2023): 259–63, <https://doi.org/10.24002/jai.v3i3.5951>.

⁴² Amalia Andhandayani, *Metode Observasi Dalam Penelitian Kualitatif* (2020): 1–9.

saat wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap reaksi non verbal subjek, *gesture*, intonasi, mimik wajah, dll. Di akhir penelitian, peneliti juga harus mengobservasi atau mengamati apakah semua data telah tergalikan dan semua agenda telah dilaksanakan.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Dimana peneliti sebagai partisipan dalam kelompok yang diteliti. Peneliti sebagai partisipan, dalam makna sebagai pengamat yang belajar melalui pengalaman langsung. Pada pelaksanaannya, observasi partisipan sering digunakan bersama teknik wawancara dan analisis dokumen. Peneliti sebagai pengamat partisipan pada penelitian yakni, berusaha untuk masuk ke dalam kehidupan orang lain yang akan diteliti, dalam arti mencari tahu sumber permasalahan yang terjadi. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi dan mendeskripsikan suatu aktivitas, individu, serta kejadian berdasarkan sudut pandang individu. Peneliti terlibat langsung dalam aktivitas sumber data dan merasai setiap tantangan dan keberhasilan mereka.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan jalan komunikasi, yaitu melalui percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang tidak dapat diamati atau tidak dapat diperoleh dengan alat lain.

Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data maka wawancara salah satu elemen yang penting dalam proses penelitian. Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden secara bertanya langsung bertatap muka.

Teknik wawancara yang peneliti gunakan dalam studi ini adalah semi-terstruktur. Wawancara ini memungkinkan adanya panduan topik dan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, namun memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan wawancara terstruktur. Hal ini memungkinkan percakapan yang lebih alami dan mendalam, di mana responden dapat menyampaikan pandangan dan ide-ide mereka secara lebih terbuka dan komprehensif, membantu peneliti menggali permasalahan dengan lebih luas.⁴³

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara yang ditujukan kepada Kepala Sekolah RA Nur Alawy, Guru kelompok A1 RA Nur Alawy, Guru kelompok A2 RA Nur Alawy, Guru kelompok B RA Nur Alawy

3. Dokumentasi:

⁴³ Ratih Amalia, "Jurnal Komprehensif," *Jurnal Komprehensif* 2, no. 1 (2024): 1–10.

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang tertulis, metode dokumentasi berarti tata cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan fenomena penelitian.⁴⁴

Adapun data yang diperoleh dari teknik dokumentasi adalah:

- a. Profil Lembaga RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
- b. Visi Misi RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
- c. Data Siswa Kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
- d. Data Pendidik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
- e. Gedung Sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
- f. Foto Dalam Proses implementasi video hologram 3D di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data,

⁴⁴ Moun Erland, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, 2020.

menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴⁵

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu, pada saat wawancara, penelitian sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai telah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu diperoleh data yang dianggap kredibel. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data

Analisis data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang di pilih peneliti.

b. Penyajian Data

⁴⁵ Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, 2017, <http://repository.iain-manado.ac.id/415/>.

Penyajian Data adalah kegiatan ketika kumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah Kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada dilapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam mencatat teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi, alur sebab-akibat, dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini ditangani secara longgar, tetap terbuka, dan skeptif, tetapi kesimpulan sudah disediakan. Yang awal mula belum jelas, namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci.⁴⁶

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif merupakan tahap penelitian dengan menyatakan data atau hasil penelitian yang diperoleh peneliti

⁴⁶ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81, <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

dinyatakan valid dengan keadaan sesungguhnya pada objek yang diteliti.⁴⁷ Keabsahan data merupakan padanan dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) menurut versi penelitian kualitatif dan disesuaikan dengan tuntunan pengetahuan, kriteria yang paradigmanya sendiri. Untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan dan pelaksanaan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan dalam uji keabsahan data, yaitu: derajat kepercayaan (credibility), keteralihan (transferability), kebergantungan (dependability) dan kepastian (konfrimability). Data yang digunakan dalam penelitian kualitatif harus diuji untuk memastikan bahwa mereka dapat digunakan sebagai penelitian ilmiah.⁴⁸

Dalam pengumpulan data, peneliti juga menggunakan metode triangulasi dalam pengujian keabsahan data. Triangulasi merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang naturalistik dan bersifat multiperspektif. Artinya untuk mendapat narik kesimpulan yang mantap, diperlukan tidak hanya satu cara pandang. Dari beberapa cara pandang tersebut akan bisa dipertimbangkan beragam fenomena yang muncul, dan selanjutnya dapat ditarik kesimpulan yang lebih mantap dan lebih bisa diterima kebenarannya. Triangulasi sebagai salah satu teknis atau metode pemeriksaan data dalam penelitian kualitatif secara sederhana dapat disimpulkan sebagai

⁴⁷ Muhammad Hasan, *Perumusan Masalah Dalam Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kualitatif*, 2022.

⁴⁸ M. Husnulloil et al., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 0 (2024): 1–23.

upaya untuk mengecek kebenaran data dalam suatu penelitian, yakni peneliti tidak hanya menggunakan satu sumber data saja, satu metode pengumpulan data atau hanya menggunakan pemahaman pribadi peneliti saja tanpa melakukan pengecekan kembali dengan penelitian lain. Ada empat jenis triangulasi dalam penelitian kualitatif yaitu, triangulasi sumber data, triangulasi antar peneliti, triangulasi metode dan triangulasi teori.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah triangulasi pertama yang dibahas dalam menguji data dari beberapa informan yang akan menerima informasinya dengan cara melakukan pengecekan data yang diperoleh selama penelitian melalui berbagai sumber atau informan, dapat meningkatkan kredibilitas data. Dengan teknik yang sama, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai informan. Misalnya, jika priset ingin mengumpulkan informasi tentang penggunaan video hologram 3D dalam mengenalkan ragam hewan di sekolah, mereka dapat mewawancarai kepala sekolah dan guru kelompok A. setelah data dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber, mereka harus gambarkan, dikategorikan, dan dievaluasi dari berbagai perspektif.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik merupakan mengecek data melalui sumber data yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya; data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Jika menghasilkan data yang berbeda-beda, bisa jadi semuanya benar, karena

sudut pandang yang berbeda-beda pula, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan atau sumber data yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap paling benar.⁴⁹

G. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian merupakan rangkaian untuk menyusun rancangan penelitian berupa perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data sampai pada penyusunan laporan.⁵⁰ Bagian ini menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, penelitian sebenarnya, dan sampai pada penulisan laporan.

Supaya penelitian ini dapat dilakukan secara sistematis maka tahapan penelitian harus disusun secara rapi dan terperinci sesuai alur yang telah dirncanakan. Beberapa tahapan penelitian ini adalah:

1. Tahap Pra-Lapangan

Tahap ini merupakan tahapan yang dilakukan peneliti terjun kelapangan untuk melakukan suatu penelitian. Pada tahap pra lapangan ini ada beberapa kegiatan, diantaranya:

a. Menyusun Rencana Penelitian

⁴⁹ Sapto Haryoko, Bahartiar, and Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, 2020.

⁵⁰ Albi Anggito dan John Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 183.

Pada tahapan ini peneliti merancang penelitian dahulu, dimulai dari pengajuan judul, penyusunan materi setelah itu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, menyusun proposal dan seminar proposal.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti pertama kali memilih lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti. Disini peneliti meneliti siswa kelompok A RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

c. Mengurus Surat Perizinan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak lembaga RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

d. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Informan yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru.

e. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Untuk perlengkapan penelitian dilapangan, peneliti harus menyiapkan hal yang harus dibawa seperti alat tulis maupun catatan lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan Lapangan

Untuk melakukan tahapan dilapangan yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data-data melalui wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Obyek Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember. Gambaran obyek Penelitian mendeskripsikan bahasan-bahasan yang disesuaikan dengan fokus yang diteliti. Adapun Gambaran obyek penelitian yang dilakukan di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

RA Nur Alawy terletak di wilayah pedesaan tepatnya di Jl. Manyar No 11 RW 07 Kelurahan Slawu, Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. RA Nur Alawy merupakan Lembaga pra sekolah dibawah naungan Yayasan Nur Alawy Slawu, Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

RA Nur Alawy didirikan oleh Bapak Muhammad Iqbal Sidqi dan istrinya Ibu Krisnawati pada tahun 2022, dengan melihat keinginan dan aspirasi masyarakat karena di daerah Slawu Krajan sendiri belum ada pendidikan PAUD yang berbasis keagamaan.

Melalui kerjasama dan sumbangsih pikiran serta tenaga dari Ibu Lurah, Bapak RW dan RT serta masyarakat sekitar Alhamdulillah didirikanlah RA Nur Alawy yang namanya sendiri dicetuskan oleh seorang ulama Bernama Habib Abu Bakar Al- Atthos dengan jumlah murid pada awal berdiri adalah sebanyak 13 murid, dan Alhamdulillah sudah memiliki 3 orang pendidik.

RA Nur Alawy saat ini juga sudah memiliki 2 gedung kelas, 1 ruang kantor serta kamar mandi, namun demikian masih banyak kekurangan prasarana dilembaga kami sebagai penunjang pendidikan anak usia dini.

Kami berharap dengan didirikannya lembaga RA Nur Alawy menjadi sumbangsih majunya pendidikan dan karakter anak usia dini terutama di desa Slawu Patrang Jember.⁵¹

2. Profil Madrasah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

Nama Sekolah	: RA Nur Alawy
NPSM	: 70034284
NSM	: 101235090132
Jenis Layanan	: Raudlotul Athfal
Status Sekolah	: Swasta
Status Kepemilikan	: Yayasan
Alamat	: Jl. Manyar No.11 RT.002 RW.007
Desa/Kelurahan	: Slawu
Kecamatan	: Patrang
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 68116
No. Telp	: 082334622445
Email	: nuralawy110694@gmail.com

⁵¹ Kurikulum Ra Nur Alawy, Dikutip Pada Tanggal 6 Mei 2025

3. Visi, Misi dan Tujuan RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

a. Visi

Membentuk anak yang berahlaq mulia, sholih dan sholiha, cerdas, kreatif dan mandiri.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan
- 2) Menerapkan pembelajaran agama sesuai dengan kemampuan dan usia anak
- 3) Menerapkan perilaku kemandirian dan kedisiplinan secara sederhana

c. Tujuan

- 1) Terwujudnya pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan mandiri
- 2) Terwujudnya Pendidikan yang unggul guna menghasilkan lulusan dengan prestasi akademik dan non akademik (life skil) yang baik
- 3) Terlaksana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- 4) Terwujudnya sikap jujur, budi pekerti yang luhur dan Islami
- 5) Terwujudnya meningkatkan mutu Pendidikan sesuai dengan tuntutan Masyarakat dan perkembangan IPTEK
- 6) Terbentuknya stiap siswa untuk mengenal potensi dirinya sehingga dapat berkembang secara optimal
- 7) Terwujudnya sistem partisipasi aktif masyarakat, membangun transparansi di kalangan kepala sekolah, guru, dan pegawai sehingga

akan diperoleh akuntabilitas yang baik.⁵²

4. Bagan Struktur Kepengurusan RA Nur Alawy Slawu Patrang

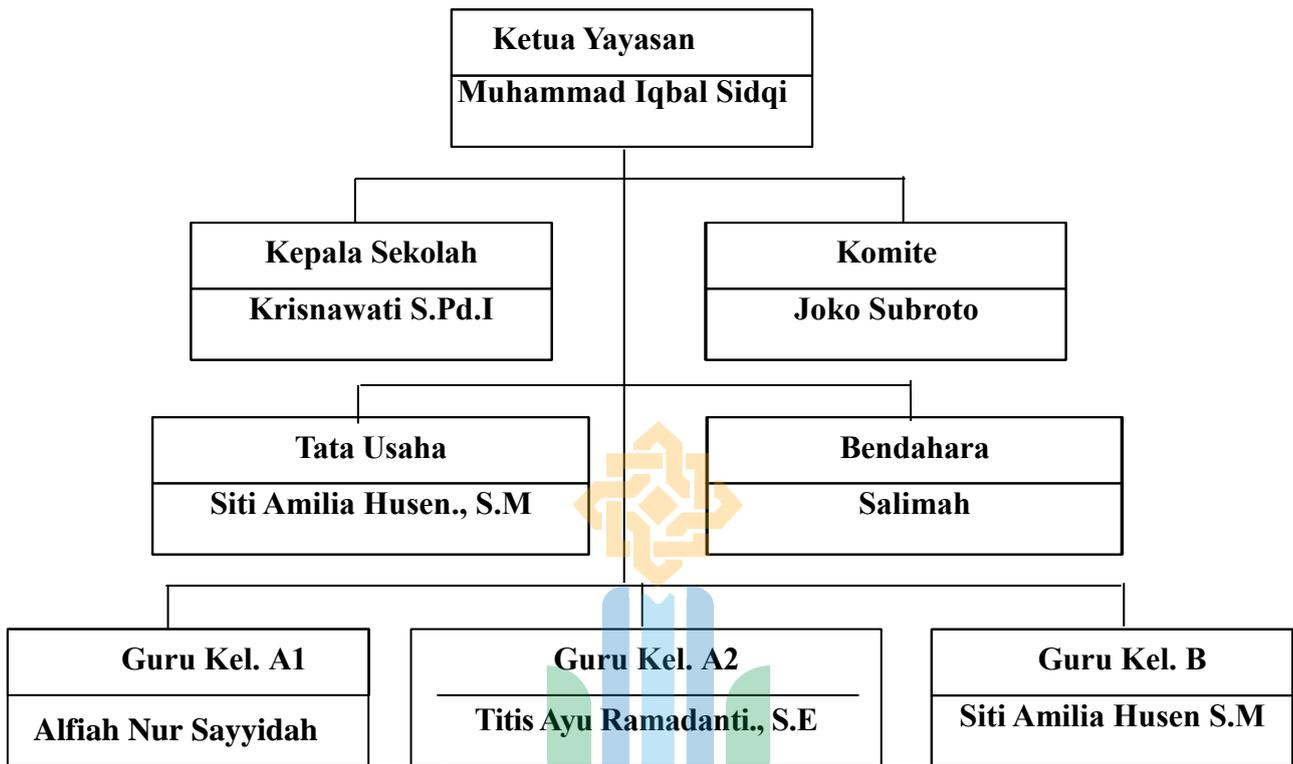
Bagan stuktur adalah proses pembagian tugas dan wewenang sehingga tercipta suatu bagan stuktur yang dapat digerakkan sebagai satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui bagan stuktur, tugas-tugas sebuah lembaga dibagi menjadi bagian yang lebih kecil. Dalam arti yang lain, bagan stuktur adalah aktivitas pemberdayaan sumber daya dan program.

Adapun bagan stuktur di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember adalah sebagai berikut:⁵³



⁵² Kurikulum Ra Nur Alawy, Dikutip Pada Tanggal 6 Mei 2025

⁵³ Kurikulum Ra Nur Alawy, Dikutip Pada Tanggal 6 Mei 2025



Gambar 4.1
Bagan Organisasi RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

5. Data Pendidik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

Untuk mendukung proses pembelajaran dan transfer ilmu kepada siswa dibutuhkan pendidik yang mampu memenuhi tujuan tersebut. Adapun nama-nama guru dan pegawai yang dimiliki RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.⁵⁴

⁵⁴ Kurikulum Ra Nur Alawy, Dikutip Pada Tanggal 6 Mei 2025

Tabel 4.1
Data Pendidik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	Jenis kelamin	TTL	Pendidikan	Jabatan
1	Krisnawati S.Pd.I	P	Jember, 11-06-1984	S1	Kepala Sekolah
2.	Alfiah Nur Sayyidah	P	Jember, 16-06-2005	-	Guru kel. A1
3	Titis Ayu R.S.E	P	Jember, 09-12-2000	S1	Guru Kel.A2
4	Siti Amilia Husen S.M	P	Jember, 15-12-1998	S1	Guru Kel.B

6. Data Peserta Didik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

Jumlah peserta didik RA Nur Alawy pada tahun Pelajaran 2024/2025 berjumlah 53 siswa yang tersebar pada tiga kelas yang dimulai dari kelas A1. Kelas A2 dan Kelas B.

Tabel 4.2
Data Jumlah Peserta Didik RA Nur Alawy
Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	A1	8	9	17
2	A2	8	8	16
3	B	9	11	20
Jumlah				53

7. Sarana Dan Prasarana Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

Unsur penunjang lainnya yang membantu terlaksananya kelancaran proses belajar mengajar di RA Nur Alawy Alawu Patrang Jember adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai berikut: ⁵⁵

⁵⁵ Kurikulum Ra Nur Alawy, Dikutip Pada Tanggal 6 Mei 2025

Tabel 4.3
Data Fasilitas RA Nur Alawy

No.	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	3	Baik
2	Area Bermain	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Toilet	2	Baik
5	Gudang	1	Baik

Tabel 4.4
Sarana Pendukung Pembelajaran RA Nur Alawy

No	Nama barang	Jumlah	Kondisi
1	Papan Tulis	3	Baik
2	Loker/Rak buku	7	Baik
3	Rak Mainan	2	Baik
4	Meja Murid	40	Baik
5	Meja Guru	4	Baik
6	Tempat Cuci Tangan	1	Baik
7	Kipas Angin	3	Baik
8	Alat Pengukur Tinggi Badan	2	Baik
9	Alat Pengukur Berat Badan	2	Baik
10	Bak Sampah	4	Baik
11	Tiang Bendera	1	Baik
12	Kotak P3k	1	Baik
13	Jam Dinding	4	Baik
14	Papan Absen Murid	3	Baik
15	Laptop	2	Baik
16	Soud Sistem	1	Baik
17	Lemari Administrasi	1	Baik
18	Alat Permainan Edukatif	31	Baik
19	Gambar Foto Presiden dan Wakil Presiden	4	Baik
20	Gambar Lambang Negara	4	Baik
21	Buku Pojok Baca	3	Baik

B. Penyajian Dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode Observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk memperoleh data yang berkaitan dan mendukung dalam penelitian ini. Setelah melakukan proses penelitian dan

memperoleh data dilapangan dengan berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan, mulai data umum sampai data spesifik. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis untuk menjelaskan lebih lanjut dari penelitian. Dari serangkaian hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dilapangan, diperoleh mengenai data-data yang berkaitan dengan Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

Sesuai dengan fokus penelitian awal, maka data yang diperoleh dari lapangan disajikan sebagai berikut:

1. Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelompok A (usia 4-5 tahun) RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025, Implementasi penggunaan media hologram 3D sederhana dalam pengenalan ragam hewan yang diterapkan oleh guru di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Implementasi penggunaan media video hologram 3D sederhana dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan ragam hewan pada Kelompok A, dapat dilakukan secara sistematis melalui tahapan

P1 hingga P5. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam menjamin efektivitas dan kualitas proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun, yang masih berada dalam tahap berpikir konkret dan membutuhkan media visual serta interaktif.

Tahap P1 (Perencanaan) merupakan dasar dari keseluruhan proses. Pada tahap ini, guru menyusun rancangan pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan, materi, media, dan strategi pembelajaran yang tepat. Pemilihan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dirancang untuk membantu anak lebih mudah mengenali bentuk, suara, dan nama-nama hewan dengan tampilan yang menarik dan menyerupai nyata.

Tahap P2 (Pelaksanaan) adalah tahap di mana perencanaan diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak-anak diajak berinteraksi dengan media hologram, mengamati tampilan hewan yang muncul, dan dilibatkan dalam kegiatan menyebutkan nama serta menirukan suara hewan menjawab pertanyaan sederhana secara lisan, dan mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh ibu guru. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak.

Tahap P3 (Observasi) bertujuan untuk mengamati dan merekam respons anak terhadap penggunaan media. Guru mencatat sejauh mana anak-anak menunjukkan ketertarikan, keaktifan, serta kemampuan mengenal hewan selama kegiatan berlangsung. Data dari observasi ini menjadi masukan penting dalam menilai keberhasilan pelaksanaan. Data dapat

dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi.

Tahap P4 (Refleksi) dilakukan dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran. Refleksi menjadi sarana guru untuk mengevaluasi efektivitas media, tingkat keterlibatan anak, serta kendala yang dihadapi. Tahap ini mendorong guru untuk berpikir kritis dan terbuka serta untuk menyempurnakan proses pembelajaran di tahap berikutnya.

Tahap P5 (Evaluasi dan Tindak Lanjut) guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar anak dan efektivitas media seperti anak dievaluasi melalui penilaian berdasarkan aspek perkembangan (aspek kognitif dan bahasa). Guru juga merancang tindak lanjut pembelajaran, seperti penguatan materi atau pengembangan media serupa untuk tema lainnya.

Secara keseluruhan, tahapan P1–P5 memberikan kerangka kerja yang sistematis, reflektif, dan berkelanjutan dalam mengimplementasikan media inovatif seperti video hologram 3D sederhana. Media ini terbukti mampu meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan perkembangan mereka. Dengan penerapan tahapan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna, efektif, dan mampu mengembangkan potensi anak secara optimal.

Dalam implementasi media pembelajaran berupa video hologram 3D, guru tentu memerlukan berbagai bentuk persiapan terlebih dahulu sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, baik dari segi perangkat media, materi yang akan disampaikan. Sebelum guru menentukan media perangkat yang akan diperlukan guru juga melihat topik apa dulu yang akan di

sampaikan. Kemudian guru akan membuat media yang pas untuk digunakan.

Sebagaimana keterangan diatas dari ibu Krisnawati S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

“Awalnya itu mbak Bu Fia ini bilang ke saya kalau butuh media pembelajaran yang bisa lebih menarik untuk anak-anak. Soalnya kalau topik hewan ngga mungkin kan kita bawa contoh hewan aslinya, iya kalau seperti topik tanaman kita bisa bawa contoh tanamannya langsung. kalau pakai gambar terus anak-anak juga bosan mungkin mbak kadang anak-anak juga kurang memperhatikan, terus bu via bilang kalau ada rezaki beli proyektor bu jadi enak kalau anak-anak belajar bisa sambil lihat video soalnya anak-anak suka kalau lihat video gitu. Terus Bu Ayu punya ide mbak coba buat media kayak hologram saja bu, terus saya tanya kayak gimana itu Bu?, terus Bu Ayu kasih tau lewat youtube. Terus saya bilang oh iya sudah mbak coba saja buat media seperti itu dari bahan yang mudah di dapat. Guru-guru yang lain pun setuju saya ya mendukung penuh ide tersebut mbak karena memang jadi guru kan juga kreatif ya mbak jadi kita mencoba inovasi, meskipun sederhana. Yang penting anak-anak senang dan materi tersampaikan. Kalau kita tidak mau mencoba kan tidak bakal tau kan mbak. Saya apresiasi kreativitas dan semangatnya dulu, sambil jalan baru nanti dievaluasi apa yang bisa ditingkatkan.”⁵⁶

Keterangan diatas pendapat ibu Alifiah selaku guru kelompok A1 RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan.

“Saya sendiri awalnya belum tahu soal media hologram itu mbak. Terus saya juga bingung mau buat media apa kalau topik hewan ini untuk mengenalkan hewan kepada anak-anak kalau gambar terus anak-anak bosan mungkin, terus ya itu Bu Ayu bilang kalau buat media hologram saja karena bener juga kata Bu Ayu anak-anak kalau lihat video itu lebih antusias dan fokus mbak saya jadi ikut tertarik. Jadi saya buat bareng sama Bu Ayu”⁵⁷

Keterangan di atas pendapat Ibu Titis Ayu R., S.E selaku guru

⁵⁶ Ibu Krisnawati, diwawancarai oleh penulis, 24 April 2025

⁵⁷ Ibu alifiah, diwawancarai oleh penulis, 22 April 2025

kelompok A2 TK RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan.

“Awalnya kenapa saya kepikiran media hologram itu mbak soalnya dulu pernah fyp di tik-tok video tentang media hologram sederhana itu, terus kan kelihatannya menarik dan kayaknya cocok buat anak-anak ya. Terus saya ingat waktu itu pernah nunjukin video topik lain dari laptop ke anak-anak, dan mereka senang banget pada nonton dan antusias banget, dari situ saya kepikiran, gimana kalau videonya ditampilkan pakai hologram biar lebih menarik dan juga berhubung laptop saya sudah rusak mbak dan mau pakai laptopnya kepala sekolah juga kadang masih di pakai buat pemberkasan. Lalu saya menyarankan itu dan buat bareng sama Bu Fia terus coba cari tutorial di youtube dan akhirnya bikin alatnya sendiri dari bahan kertas karton dan mika. Alhamdulillah bisa dipakai di kelas.”⁵⁸

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kelompok A1 dan A2 (usia 4-5 tahun) di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember selama tahun ajaran 2024/2025, terkait implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan adalah sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran dimulai tepat pukul 08.00 WIB dengan pembukaan yang hangat dari guru melalui salam, sapaan ramah, dan pemberian semangat kepada siswa, yang dilanjutkan dengan doa bersama untuk menciptakan suasana yang religius dan kondusif. Setelah itu, anak-anak mengikuti kegiatan mengaji tilawati hingga pukul 08.30 WIB, sebagai bagian dari pembentukan karakter dan pembiasaan spiritual yang positif. Sebelum masuk ke materi inti, dilakukan ice breaking yang dirancang secara efektif untuk mengembalikan fokus dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Setelah suasana kelas siap dan kondusif, guru menyampaikan topik

⁵⁸ Ibu Titis Ayu, diwawancarai oleh penulis, 23 April 2025

dan tujuan pembelajaran hari itu agar siswa memahami topik serta arah kegiatan belajar. Guru juga menjelaskan metode yang akan digunakan, termasuk penggunaan media video hologram 3D sebagai alat bantu visual yang menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman yang menyenangkan.

Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran sambil menampilkan tayangan video hologram 3D yang memvisualisasikan berbagai jenis hewan. Setelah tayangan selesai, guru melibatkan siswa dalam diskusi interaktif dengan mengajukan pertanyaan sederhana seperti menyebutkan 3 hingga 5 jenis hewan, menyebutkan ciri-cirinya, bagaimana suaranya yang baru saja mereka lihat. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih daya ingat, kemampuan kognitif, serta keberanian menyampaikan pendapat. Guru kemudian memberikan penjelasan mendetail mengenai tugas yang akan dikerjakan siswa, disertai langkah-langkah kerja yang jelas agar anak-anak memahami dengan baik apa yang harus dilakukan.

Setelah itu siswa akan mengerjakan tugas secara mandiri dengan bimbingan bila diperlukan, dan setelah selesai, mereka diminta untuk merapikan alat tulis sebagai bentuk pembiasaan tanggung jawab dan kerapian. Kegiatan ini sekaligus menjadi persiapan untuk memasuki waktu istirahat. Guru memberikan penguatan terhadap sikap positif yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

Setelah waktu istirahat selesai, guru memandu sesi evaluasi dan refleksi untuk meninjau kembali materi dan kegiatan yang telah dilaksanakan. Melalui tanya jawab dan diskusi singkat, guru mengukur

sejauh mana pemahaman siswa serta memberikan umpan balik kepada siswa. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat pengalaman belajar dan memotivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran berikutnya.

Berikut dokumen yang digunakan peneliti dalam kegiatan implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.



Gambar 4.2
Foto Guru Menjelaskan Dan
Mendemostrasikan Video Hologram 3D

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dalam konteks ini, media video hologram 3D sederhana mulai diterapkan oleh guru-guru di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember sebagai inovasi dalam mengenalkan ragam hewan kepada anak-anak kelompok A. Melalui wawancara yang dilakukan, diperoleh gambaran mengenai bagaimana peran guru selama proses pembelajaran berlangsung serta kelebihan media ini menurut pengalaman langsung para pendidik.

Sebagaimana keterangan diatas dari ibu Krisnawati S.Pd.I selaku

kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

“Saya melihat langsung bagaimana guru-guru mendampingi anak-anak saat belajar dengan media hologram ini mbak. Mereka tidak hanya menunjukkan videonya saja, tapi juga menjelaskan isi dari tayangan, dan memberi pertanyaan sederhana, dan memancing anak untuk aktif bercerita atau menirukan gerakan hewan tersebut mbak. Guru juga sangat berperan penting dalam menjaga fokus anak dan membimbing mereka agar belajar sambil bermain. Jadi bukan hanya menonton, tapi juga ada interaksi yang dipandu oleh guru begitu mbak.”⁵⁹

Keterangan di atas pendapat ibu Alifiah selaku guru kelompok A2 TK RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan mengenai manfaat penggunaan media hologram sederhana, pernyataan dari beliau.

“Menurut saya manfaat paling terasa itu saat anak-anak jadi lebih antusias dan mudah paham mbak. Biasanya kan kalau saya tunjukkan gambar hewan lewat buku atau gambar, mereka hanya lihat sebentar. Tapi saat pakai media hologram ini, mereka bisa diam, memperhatikan, bahkan langsung menyebutkan nama hewannya. Beberapa anak juga jadi lebih aktif bertanya dan ingin tahu. Jadi media ini sangat membantu saya dalam membangun ketertarikan anak terhadap topik ini mbak.”⁶⁰

Keterangan di atas senada dengan pendapat Ibu Titis Ayu R., S.E selaku guru kelompok A2 TK RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan.

“Menurut saya media ini bisa membuat anak-anak lebih fokus mbak. Biasanya ada anak yang susah diam di kelas, tapi saat lihat hologram, mereka duduk tenang, fokus dan memperhatikan. Selain itu, anak juga jadi lebih cepat mengenali bentuk dan ciri-ciri hewan. Ini juga sangat membantu proses mengembangkan visual dan imajinasi anak dalam pengenalan konsep mbak.”⁶¹

Dari pernyataan di atas implementasi media pembelajaran berupa

⁵⁹ Ibu Krisnawati, diwawancarai oleh penulis, 7 Mei 2025

⁶⁰ Ibu alifiah, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

⁶¹ Ibu Titis Ayu, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

video hologram 3D sederhana di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember menunjukkan bahwa guru tidak hanya dituntut untuk kreatif, tetapi juga cermat dalam mempersiapkan media yang relevan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media ini bermula dari kebutuhan untuk mengenalkan ragam hewan secara menarik kepada anak usia dini, mengingat keterbatasan dalam membawa objek asli ke dalam kelas.

Ide awal muncul dari guru yang melihat potensi media hologram melalui platform digital dan melihat respons positif anak-anak saat menyaksikan video melalui laptop. Dukungan kepala sekolah serta kolaborasi antar guru mendorong pembuatan media ini secara mandiri dengan bahan sederhana seperti karton dan mika.

Dalam praktiknya, guru berperan aktif selama pembelajaran berlangsung, tidak hanya memutar video hologram tetapi juga membimbing anak melalui tanya jawab, arahan, dan stimulasi partisipatif lainnya. Hasilnya, anak-anak terlihat lebih antusias, fokus, dan mudah memahami materi. Ini membuktikan bahwa media sederhana namun inovatif dapat secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran di PAUD.

Pada saat tahap perencanaan guru menyiapkan alat hologram tiga hari sebelum pembelajaran dengan membuat media sederhana dari karton dan mika serta memilih video sesuai topik, seperti mengenal hewan zaman purba dan hewan zaman sekarang, untuk diputar di kelas. Saat pelaksanaan, guru memulai kegiatan dengan mematikan lampu agar tampilan hologram tampak jelas dan menyapa anak-anak dengan kalimat menarik, seperti “Hari

ini kita akan belajar mengenal hewan dan kita mau lihat hewan-hewan ajaib dari layar ajaib, ya!” yang langsung meningkatkan antusiasme anak. Selama pendampingan, guru aktif membimbing dengan mengajukan pertanyaan sederhana, mengajak anak menirukan suara atau gerakan hewan, serta memberikan pujian untuk menjaga keterlibatan mereka. Pada saat evaluasi, guru mengajak anak mengingat kembali nama-nama hewan yang telah ditampilkan, dan mencatat partisipasi anak-anak, serta memberi umpan balik positif untuk mendorong semangat belajar mereka.

2. Keterlibatan dan Pemahaman Anak Dalam Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tidak terlepas dan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan anak-anak kelompok A dalam proses belajar. Saat media hologram digunakan untuk mengenalkan berbagai macam hewan, anak-anak terlihat sangat tertarik dan fokus memperhatikan tayangan. Mereka duduk dengan tenang, menunjukkan rasa ingin tahu, dan banyak yang langsung menyebutkan nama hewan yang muncul di layar. Hal ini menunjukkan bahwa media visual seperti hologram mampu menarik perhatian anak usia dini lebih efektif dibandingkan gambar biasa atau penjelasan lisan saja.

Penerapan media hologram 3D sederhana dalam mengenalkan

ragam hewan kepada anak kelompok A menimbulkan berbagai respons dari siswa. Untuk mengetahui dampak penggunaannya secara langsung, dilakukan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru, khususnya terkait bagaimana reaksi anak-anak ketika media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana keterangan diatas dari ibu Krisnawati S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

“Saya lihat anak-anak sangat antusias sekali ya mbak apalagi vidionya di sambungkan lewat sound jadi suranya lebih keras dan anak-anak juga kaget waktu dengar aumaan dinosaurus itu.”

Keterangan diatas pendapat ibu Alifiah selaku guru kelompok A1 TK RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan pernyataan dari beliau.

“Kalau saya lihat anak-anak sangat senang sekali ya mbak juga terlihat sangat tertarik saat video hologram mulai diputar. Apalagi mereka sampai memperhatikan dengan serius dan ada juga beberapa kan yang mendekat untuk melihat lebih jelas. Ada juga itu beberapa anak yang biasanya pasif seperti mas rafasya, mas abi dan mbak ashifa, kan biasanya diem aja itu mbak ga mau bertanya kurang memperhatikan tapi tadi anak itu fokus dan mau bertanya “hewan apa itu bu guru, kok besar banget, kok serem ya” jadi ikut bertanya kan dan merespon apa yang mereka lihat mbak.”⁶²

Keterangan diatas senada dengan pendapat Ibu Titis Ayu R., S.E selaku guru kelompok A2 TK RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, menambahkan.

“Respon anak-anak luar biasa sekali mbak. Waktu hologram ditayangkan. Kan ada yang bilang “eh kayak lihat tv lo”, “eh hewannya terbang” berarti mereka menunjukkan kalau mereka

⁶² Ibu alifiah, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

benar-benar tertarik dan paham dengan apa yang ditontonnya mbak.”⁶³



Gambar 4.3
Foto respon anak pada saat melihat video hologram 3D

Foto di atas menunjukkan mereka sedang menyaksikan tayangan video hologram 3D. Anak-anak sedang menonton video hologram 3D yang menampilkan berbagai macam hewan. Meskipun alatnya sederhana, tapi sangat menarik perhatian mereka. Mereka tampak senang sekali, tertawa sambil menunjuk-nunjuk ke arah hologram.

Berdasarkan pernyataan dari kepala sekolah dan dua guru kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video hologram 3D sederhana mendapat respons yang sangat positif dari anak-anak. Anak-anak terlihat antusias, tertarik, dan fokus saat video ditampilkan. Suara dari video yang disambungkan ke sound membuat tayangan terasa lebih nyata dan menambah keseruan, bahkan ada anak-anak yang terkejut dan terhibur dengan efek suara seperti auman

⁶³ Ibu Titis Ayu, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

dinosaurus.

Selain itu, media ini juga berhasil menarik perhatian anak-anak yang biasanya pasif. Mereka menjadi lebih aktif bertanya dan merespons tayangan, seperti yang dialami oleh siswa-siswa yang sebelumnya jarang berinteraksi. Anak-anak juga menunjukkan ketertarikan melalui ungkapan spontan dan ekspresi kagum saat melihat tayangan hologram, seperti menyebut video tersebut mirip televisi atau terlihat seperti hewan terbang. Hal ini menunjukkan bahwa media hologram mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kelompok A1 dan A2 (usia 4-5 tahun) di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember selama tahun ajaran 2024/2025, terkait keterlibatan dan pemahaman anak dalam penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan adalah sebagai berikut:

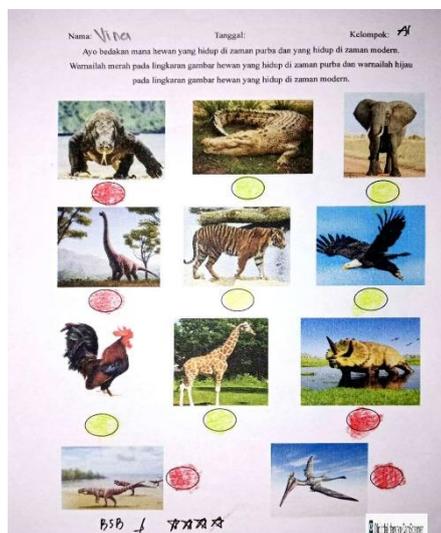


Gambar 4.4
Foto Guru Memberikan Tanya Jawab

Kepada Anak-Anak

Gambar diatas menunjukkan guru sedang memberikan pertanyaan lisan kepada anak-anak seperti “Tadi hewan apa saja yang kalian lihat?” atau “Hewan mana yang suaranya paling keras?”. Anak-anak terlihat antusias menjawab dan beberapa bahkan menirukan suara hewan. Kegiatan ini membantu guru mengetahui pemahaman anak-anak serta membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Setelah sesi tanya jawab selesai, guru mulai menjelaskan cara mengerjakan tugas yang akan diberikan. Guru menyampaikan dengan bahasa sederhana dan perlahan, agar anak-anak mudah memahami. Guru mengatakan, “Anak-anak, sekarang kita akan membedakan gambar dengan cara mewarnai lingkarannya ya. Kalau hewannya zaman dahulu, seperti dinosaurus, warnai lingkarannya dengan warna merah. Kalau hewannya masih ada sampai sekarang, seperti gajah atau ayam, lingkarannya diberi warna hijau, ya.” Guru juga menunjukkan satu contoh di depan kelas agar anak-anak bisa lebih mudah memahami dan menirukannya.



Gambar 4.5
Foto lembar kegiatan dan guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan

Setelah guru memberikan penjelasan dan menunjukkan contoh secara langsung, barulah anak-anak diperbolehkan mulai mengerjakan tugas. Guru memastikan semua anak sudah memahami instruksi, lalu membagikan lembar tugas dan alat mewarnai. Anak-anak mulai mewarnai sesuai arahan yang telah dijelaskan oleh guru.



Gambar 4.6
Foto Anak-Anak Mengerjakan Tugas
Yang Diberikan Oleh Ibu Guru

Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember dalam mengukur keterlibatan dalam mengenal dan membedakan ragam jenis hewan peserta didiknya menggunakan penilaian berbentuk ceklis, dan dengan begitu setiap guru kelompok mempunyai catatan penilaian sendiri untuk mengetahui perkembangan kemandirian setiap peserta didik. Format ceklis angka adalah sebagai berikut:


PENILAIAN HARIAN KELOMPOK A2

No	Alat penilaian	Capaian Pembelajaran	Sabtu, 29 April 2023															
			rayhan	daffa	syifa	ceric	rafika	cece	shifa	naras	lintang	alif	abi	raura	rata	deswita	jihan	indah
1	observasi	Membuatkan kembali peralatan tulis setelah di pakai	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	2	3	4
2	perckapan	menjabutkan ciri-ciri hewan	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3
3	penugasan	mendapatkan tulisan	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4
4	Unjuk kerja	mampu membuatkan jenis hewan	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4
5	Hasil karya		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Mengetahui,
Kepala RA

Krisnawati, S.Pd.I

Guru Kelompok A

Titis Ayu R., S.E


PENILAIAN HARIAN KELOMPOK A1

No	Alat penilaian	Capaian Pembelajaran	Sabtu, 29 April 2023															
			aira	alilia	putri	sahed	warend	faraz	umar	kalitia	ajbran	vina	fatin	narzil	elnora	syabila	ulih	saheer
1	observasi	Teknis dan terrib saat wawancara	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
2	perckapan	menjabutkan beberapa macam hewan	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	2	3	3	4	2
3	penugasan	Menghubungkan gambar dengan huruf awal	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	4	2	3	3	4	2
4	Unjuk kerja	bisa membuatkan jenis hewan	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	4
5	Hasil karya		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Mengetahui,
Kepala RA

Krisnawati, S.Pd.I

Guru Kelompok A

Alfiah Nur Sayyidah

Gambar 4.7
Foto format ceklis angka kelompok A1 & A2
RA Nur Alawy

Penilaian dilakukan menggunakan format ceklis angka dengan rentang skor 1–4, di mana setiap angka menunjukkan tingkat pencapaian siswa terhadap indikator yang telah ditentukan. Keterangan skor sebagai

berikut:

1= BB (Belum Berkembang)

2= MB (Mulai Berkembang)

3= BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= BSB (Berkembang Sangat Baik)

Berikut data hasil observasi anak dalam mengenal dan membedakan ragam jenis hewan pada anak saat observasi implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 4.5

Hasil Keterlibatan Dan Pemahaman Anak Saat Observasi Dalam Implementasi Penggunaan Media Hologram 3D Sederhana Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kategori	Hasil Observasi
1	Anak mampu dalam mengenal ragam jenis hewan pada kelompok A1 & A2	-
	a. BB	2
	b. MB	9
	c. BSH	12
	d. BSB	10
2	Anak mampu membedakan ragam jenis hewan pada kelompok A1 & A2	-
	a. BB	-
	b. MB	4
	c. BSH	8
	d. BSB	21
3	Anak mampu menghubungkan gambar binatang purba dengan huruf awalan nama binatang A1	-

	a. BB	-
	b. MB	5
	c. BSH	6
	d. BSB	6
4	Anak mampu menebalkan tulisan A2	-
	a. BB	-
	b. MB	2
	c. BSH	8
	d. BSB	6

1. Keterangan Anak Dalam Mengenal Ragam Jenis Hewan

1) BB (Belum Berkembang)

Anak belum dapat menyebutkan atau mengenali jenis-jenis hewan, bahkan setelah diberikan stimulus melalui gambar atau video.

2) MB (Mulai Berkembang)

Anak mulai mampu menyebutkan satu atau dua jenis hewan, meskipun masih memerlukan bantuan atau arahan dari guru.

3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak dapat menyebutkan beberapa jenis hewan secara mandiri dan sesuai dengan materi yang telah disampaikan dalam pembelajaran.

4) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak mampu menyebutkan banyak jenis hewan dengan tepat, serta menunjukkan antusiasme saat mengenal hewan baru.

2. Keterangan Anak Mampu Membedakan Ragam Jenis Hewan

1) BB (Belum Berkembang)

Anak belum memahami perbedaan antara hewan purba dan hewan zaman sekarang. Ia belum mampu mewarnai lingkaran dengan warna

yang sesuai (merah untuk hewan purba dan hijau untuk hewan zaman sekarang), bahkan setelah diberikan contoh atau arahan.

2) MB (Mulai Berkembang)

Anak mulai menunjukkan pemahaman dasar dalam membedakan hewan purba dan hewan zaman sekarang. Namun, ia masih sering keliru dalam memilih warna lingkaran (misalnya mewarnai hewan zaman sekarang dengan warna merah), dan memerlukan bantuan atau arahan dari guru.

3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak mampu membedakan hewan purba dan hewan zaman sekarang dengan cukup baik. Ia dapat mewarnai lingkaran merah pada gambar hewan purba dan lingkaran hijau pada gambar hewan zaman sekarang dengan sedikit kesalahan atau tanpa bantuan langsung dari guru.

4) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak menunjukkan pemahaman yang sangat baik dan konsisten dalam membedakan jenis hewan. Ia secara mandiri dan tepat mewarnai lingkaran merah untuk semua gambar hewan purba dan lingkaran hijau untuk hewan zaman sekarang tanpa perlu bimbingan.

3. Keterangan Anak Mampu Menghubungkan Gambar Binatang Dengan Huruf Awalan Nama Binatang

1) BB (Belum Berkembang)

Anak belum mampu mengaitkan gambar binatang dengan huruf awal dari nama binatang tersebut.

2) MB (Mulai Berkembang)

Anak mulai menunjukkan kemampuan dalam menghubungkan gambar hewan dengan huruf awalan, meskipun masih memerlukan bantuan.

3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak dapat secara mandiri menghubungkan gambar hewan dengan huruf awal dari namanya dengan cukup tepat.

4) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak dengan lancar dan konsisten dapat menyebutkan huruf awalan dari gambar hewan yang ditampilkan, bahkan mampu menyebutkan nama lengkapnya.

4. Anak Mampu Menebalkan Tulisan

1) BB (Belum Berkembang)

Anak belum mampu mengikuti garis atau pola dalam kegiatan menebalkan huruf atau tulisan.

2) MB (Mulai Berkembang)

Anak mulai mencoba menebalkan tulisan dengan hasil yang belum rapi atau keluar dari garis.

3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

Anak mampu menebalkan tulisan dengan cukup baik, mengikuti pola huruf dengan rapi.

4) BSB (Berkembang Sangat Baik)

Anak menebalkan tulisan dengan sangat rapi dan tepat, serta menunjukkan koordinasi motorik halus yang sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap anak-anak kelompok A1 dan A2 di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, penggunaan media hologram 3D sederhana menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan serta pemahaman anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal ragam hewan. Dalam aspek “kemampuan mengenal ragam jenis hewan”, sebanyak 10 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 12 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 9 anak Mulai Berkembang (MB), dan hanya 2 anak yang masih dalam kategori Belum Berkembang (BB). Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan pemahaman yang baik dalam mengenali berbagai jenis hewan.

Sementara itu, pada indikator “kemampuan membedakan ragam jenis hewan”, terlihat pencapaian yang lebih signifikan, di mana 21 anak tergolong dalam kategori BSB dan 8 anak berada dalam kategori BSH. Hanya 4 anak yang masih dalam tahap MB, dan tidak ada anak yang masuk kategori BB. Hasil ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu memahami perbedaan hewan secara visual, terutama setelah mendapatkan stimulus pembelajaran melalui media hologram.

Pada aspek “kemampuan menghubungkan gambar binatang dengan huruf awalan nama binatang”, yang diamati khusus pada kelompok A1, sebanyak 6 anak menunjukkan kemampuan Berkembang Sangat Baik

(BSB), 6 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 5 anak Mulai Berkembang (MB). Tidak ditemukan anak dalam kategori BB, yang berarti seluruh anak telah memiliki dasar kemampuan dalam mengaitkan huruf awal dengan objek yang diamati.

Terakhir, untuk kemampuan “menebalkan tulisan,” sebagian besar anak menunjukkan performa positif. Sebanyak 6 anak berada dalam kategori BSB, 8 anak BSH, 2 anak MB, dan tidak ada yang tergolong BB. Hal ini mengindikasikan bahwa koordinasi motorik halus anak dalam mendukung kegiatan literasi awal cukup baik dan semakin berkembang berkat pendekatan visual dan interaktif yang diberikan selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terhadap anak-anak kelompok A1 dan A2 di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media hologram 3D sederhana memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan ragam hewan. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari dominasi kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik” pada hampir seluruh indikator penilaian.

Anak-anak tidak hanya mampu mengenal dan membedakan jenis-jenis hewan dengan lebih baik, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan dalam menghubungkan gambar hewan purba dengan huruf awalan serta meningkatkan keterampilan dasar literasi seperti menebalkan tulisan.

Minimnya jumlah anak yang berada pada kategori “Belum Berkembang” memperkuat bukti bahwa pendekatan visual dan interaktif melalui hologram menjadi strategi yang efektif dalam menunjang perkembangan kognitif dan motorik halus anak usia dini. Dengan demikian, media hologram 3D sederhana sangat layak untuk terus digunakan dan dikembangkan sebagai bagian dari metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di jenjang PAUD.

3. Hambatan Guru Dalam Mengimplementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Dalam proses implementasi media pembelajaran inovatif seperti video hologram 3D sederhana, tidak dapat dipungkiri bahwa guru menghadapi sejumlah hambatan yang muncul baik dari sisi teknis maupun non-teknis. Meskipun media ini terbukti mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar anak-anak, keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan khusus, serta minimnya pengalaman guru dalam bidang teknologi menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaannya. Untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kendala-kendala tersebut, dilakukan wawancara kepada kepala sekolah serta guru kelompok A1 dan A2 di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung jenis-jenis hambatan yang dihadapi selama proses penggunaan media berlangsung, sekaligus sebagai bahan

refleksi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan.

Sebagaimana wawancara dengan Ibu Krisnawati, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

“Iya, memang ada beberapa tantangan yang kami alami saat mulai menggunakan media hologra mbak, pada saat mengoperasikan alatnya belum semua guru terbiasa, jadi kadang butuh waktu lebih. Belum lagi soal menyiapkan materi videonya, harus benar-benar pas dengan topik pelajaran. Teknologi seperti ini kan juga masih baru untuk guru disini, jadi proses penyesuaian juga nggak bisa instan. Tapi saya terus memberi arahan semangat untuk belajar bareng, saling bantu dan berbagi pengalaman, supaya ke depannya bisa lebih lancar dan maksimal penggunaannya mbak.”⁶⁴

Senada dengan keterangan diatas, ibu Alifiah selaku guru kelompok A1 RA Nur Alawy Slawu Patang Jember menambahkan.

“Yang agak susah itu waktu bikin alat hologramnya sendiri mbak. Soalnya kita pakai bahan-bahan seadanya, jadi kadang hasil gambarnya kurang jelas, apalagi kalau pencahayaan di ruang kelas kurang mendukung, gambarnya bisa kelihatan agak samar. Videonya juga nggak bisa asal ambil, harus yang pas dan tampilannya jelas mbak. Kadang juga terkendala sinyal wifi kalau lemot, videonya ceket mbak jadi buat kegiatan pembelajaran sedikit terganggu”⁶⁵

Senada dengan keterangan diatas, Ibu Titis Ayu R., S.E selaku guru kelompok A2 RA Nur Alawy Slawu Patang Jember beliau juga menambahkan.

“Iya ada mbak, kendalanya itu sih lebih ke teknis waktu nampilin videonya. Kadang gambarnya nggak muncul dengan jelas kalau posisi alatnya kurang pas, atau kalau cahaya di ruangan terlalu terang. Soalnya ini kan nggak ada pelatihan khususnya, ini kan buatan hasil kreasi saya dan guru disini, jadi saya belajar lihat

⁶⁴ Ibu Krisnawati, diwawancarai oleh penulis, 7 Mei 2025

⁶⁵ Ibu alifiah, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

tutorial di youtube cara bikin dan pakai alatnya ini mbak”⁶⁶

Setiap hambatan dalam proses pembelajaran tentu membutuhkan tindak lanjut agar tidak mengganggu efektivitas kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam pemanfaatan media video hologram 3D sederhana. Kendala-kendala yang dialami guru, baik dari sisi teknis maupun keterbatasan pemahaman, menuntut adanya dukungan dari pihak sekolah serta inisiatif guru dalam mencari solusi. Oleh karena itu, wawancara dilakukan dengan kepala sekolah serta guru kelompok A1 dan A2 untuk mengetahui sejauh mana peran sekolah dalam memberikan bantuan, serta bagaimana upaya mandiri yang dilakukan guru dalam mengatasi permasalahan yang muncul selama penggunaan media ini berlangsung.

Sebagaimana wawancara dengan Ibu Krisnawati, S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember.

“Biasanya saya kasih fasilitas sederhana mbak seperti membeli peralatan yang dibutuhkan saat membuat media itu pakai uang kas sekolah mbak, saya ngasih masukan juga buat saling tukar ide antar guru, terutama soal cara bikin dan pakai media hologram. Saya ke guru-guru itu tak kasih kebebasan mbak buat berkreasi mungkin, dan biasanya ada waktu khusus buat diskusi bareng setiap hari sabtu. Jadi kalau ada kendala teknis, bisa dicari solusinya bareng-bareng.”⁶⁷

Senada dengan keterangan diatas, ibu Alifiah selaku guru kelompok A1 RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember menambahkan.

“Awal nyoba itu ya mbak saya sempat dua kali ganti mika plastiknya itu supaya hasil gambarnya lebih jelas, pertama pake mikanya yang buat klipng itu kok lemes kata saya terus kurang jelas, terus saya

⁶⁶ Ibu Titis Ayu, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

⁶⁷ Ibu Krisnawati, diwawancarai oleh penulis, 7 Mei 2025

nemu itu mikanya binder ngga kepake, tau binder kan samean, nah setelah pakai itu gambarnya lebih jelas dan ga meleyot-meleyot mbak. Juga saya minta bantuan guru lain. Jadi, sambil belajar, sambil saling bantu juga.”⁶⁸

Senada dengan keterangan diatas, Ibu Titis Ayu R., S.E selaku guru kelompok A2 RA Nur Alawy Slawu Patang Jember beliau juga menambahkan.

“Awalnya itu kan gambarnya kurang jelas ya mbak karena pencahayaannya terlalu terang terus supaya tampilan hologramnya jelas, saya akalin tak tutup jendelanya pakai kain krudung, saya juga sempat dua kali benerin layar mikanya, soalnya hasil gambarnya kurang jelas mbak.”⁶⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru kelompok A1 dan A2 di RA Nur Alawy Slawu Patang Jember, dapat disimpulkan bahwa meskipun penggunaan media hologram 3D sederhana memberikan dampak positif dalam pembelajaran, khususnya dalam pengenalan ragam hewan kepada anak, proses implementasinya tidak terlepas dari berbagai tantangan. Kendala yang paling banyak dihadapi guru berkaitan dengan aspek teknis, seperti pencahayaan yang tidak mendukung, kesulitan dalam menampilkan gambar dengan jelas dan sinyal wifi.

Kurangnya pelatihan khusus juga menjadi hambatan tersendiri, yang mengharuskan guru untuk belajar secara mandiri. Namun demikian, guru menunjukkan inisiatif tinggi dalam mengatasi kendala tersebut, seperti dengan mencari referensi dari internet, melakukan percobaan berulang dalam

⁶⁸ Ibu alifiah, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

⁶⁹ Ibu Titis Ayu, diwawancarai oleh penulis, 30 April 2025

membuat alat, bekerja sama dengan rekan guru, hingga menyesuaikan kondisi ruangan saat menayangkan video. Di sisi lain, pihak sekolah turut berperan dalam memberikan dukungan, baik secara moril maupun teknis, seperti menyediakan fasilitas sederhana, memberikan keleluasaan bagi guru untuk berkreasi, serta mendorong diskusi bersama agar permasalahan teknis dapat diatasi secara kolektif.

Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media hologram 3D sederhana dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan alat, tetapi juga pada kolaborasi antara guru dan sekolah, serta semangat guru dalam terus belajar dan berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak-anak.

Tabel 4.6
Temuan penelitian

No	Fokus Penelitian	Temuan
1.	Bagaimana implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025	<ul style="list-style-type: none"> - Implementasi media hologram 3D sederhana dalam pengenalan ragam hewan melalui tahapan pembelajaran yang sistematis (P1–P5), guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran secara terstruktur, sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun yang masih berada pada tahap berpikir konkret. - Media hologram yang dibuat dari bahan sederhana seperti mika dan karton. penggunaan hologram mendukung pembelajaran berbasis pengalaman dengan menjadikan konsep-konsep abstrak, seperti perbedaan antara hewan purba dan modern, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak.

2.	Bagaimana Keterlibatan Dan Pemahaman Anak Dalam Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025	- Penggunaan media hologram 3D membuat anak-anak lebih antusias, fokus, tertarik dan aktif bertanya, dan menyebutkan nama hewan.
3.	Apa saja hambatan guru dalam mengimplementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025	-Guru menghadapi sejumlah kendala teknis dalam penerapan media hologram 3D, seperti keterbatasan keterampilan dalam pembuatan, pencahayaan yang kurang mendukung, kualitas video yang belum optimal, keterbatasan koneksi internet, serta waktu yang terbatas.

C. Pembahasan Temuan

Dalam proses pembelajaran anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang pemahaman serta membangun minat belajar anak. Media yang menarik dan interaktif terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Salah satu inovasi media yang mulai diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini adalah media hologram 3D sederhana. RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember sebagai lembaga yang terbuka terhadap pembaharuan dalam metode pembelajaran telah menerapkan penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media bantu dalam mengenalkan ragam hewan kepada anak-anak kelompok A pada Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggambarkan bagaimana media tersebut diimplementasikan, bagaimana

keterlibatan dan pemahaman anak, serta hambatan apa saja yang dihadapi guru dalam pelaksanaannya.

1. Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di Kelompok A (usia 4–5 tahun) RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa implementasi media hologram 3D sederhana dalam pembelajaran pengenalan ragam hewan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar anak usia dini. Proses implementasi dilakukan secara sistematis melalui lima tahapan (P1–P5), yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi, dan Evaluasi-Tindak Lanjut. Tahapan ini menunjukkan bahwa guru mampu menyusun dan menjalankan pembelajaran secara terstruktur, memperhatikan karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap berpikir konkret dan sangat terbantu oleh media visual dan interaktif.

Selain aspek visual, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih konkret. Konsep abstrak seperti membedakan hewan purba dan hewan masa kini menjadi lebih mudah dipahami karena anak dapat melihat tampilan bentuk dan gerak dari masing-masing hewan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung.

Temuan ini sejalan dengan teori Jean Piaget dalam Santrock, pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak-anak belajar secara aktif melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung dengan stimulus yang diberikan. Media hologram sebagai bentuk representasi visual interaktif terbukti mampu menjadi stimulus belajar yang kuat untuk mengaktifkan proses kognitif dan afektif anak usia dini.⁷⁰

Diperkuat dari pendapat Dewey, J Media hologram 3D membantu guru menyampaikan konsep abstrak seperti perbedaan antara hewan purba dan masa kini menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang realistis. Hal ini mendukung prinsip Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) yang terus ditekankan dalam penelitian PAUD kontemporer. Pengalaman visual yang *imersif* (nyata) melalui hologram dapat membantu anak-anak membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna tentang konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami melalui metode tradisional.⁷¹

Berdasarkan hasil temuan diatas yang relevan dengan teori bahwa menunjukkan praktik inovatif yang didukung oleh penelitian terkini dalam pendidikan anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif yang menarik berpotensi memfasilitasi pemahaman konsep abstrak dan mendukung pembelajaran yang lebih menarik.

⁷⁰ J. W. Santrock, "Child Development (14th Ed.). New York: McGraw-Hill Education.," *IMTECH: Journal of Instructional, Media Education and Technology* 1, no. 1 (2018): 16–23, <https://doi.org/10.47387/imtech.v1i1.10>.

⁷¹ Waks, "Thinking in Dewey's Experimentalist Education: The Contribution of the Internet and Digital Tools."

Pemanfaatan teknologi sederhana seperti hologram 3D, jika diintegrasikan secara terencana dan kreatif, dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini sesuai dengan perkembangan teori dan praktik terkini.

2. Keterlibatan Dan Pemahaman Anak Dalam Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, anak-anak kelompok A1 dan A2 di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember, diperoleh temuan bahwa penggunaan media hologram 3D sederhana memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengenal dan membedakan ragam jenis hewan. Anak-anak menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap tayangan hologram yang ditampilkan, sebagaimana terlihat dari sikap antusias, fokus memperhatikan, serta respons aktif melalui tanya jawab dan ekspresi verbal yang menunjukkan keterlibatan emosional dan kognitif. Media hologram 3D sederhana yang dibuat dari bahan sederhana seperti mika dan karton meningkatkan antusiasme, fokus, serta keterlibatan aktif anak. Anak-anak terlihat lebih tertarik untuk menyebut nama hewan, menirukan suara dan gerakan. Guru mencatat bahwa selama pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan ketertarikan tinggi dan aktif dalam menjawab maupun bertanya.

Bahkan anak-anak yang sebelumnya pasif pun menjadi lebih aktif dalam bertanya dan merespons materi pembelajaran. Hasil penilaian berbasis ceklis juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), baik dalam aspek mengenal jenis hewan, membedakan hewan purba dan modern, menghubungkan huruf awalan dengan gambar, hingga menebalkan tulisan.

Menurut Hirsh-Pasek Penggunaan video hologram 3D sederhana secara signifikan meningkatkan fokus dan antusiasme anak-anak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang efektivitas media visual dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Menyoroti bagaimana media interaktif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak. Daya tarik visual dari hologram 3D dapat mengurangi gangguan dan meningkatkan fokus, terutama bagi anak-anak yang mungkin memiliki rentang perhatian yang lebih pendek.⁷²

Selain itu, menurut teori Mayer belajar visual menekankan bahwa informasi visual yang disajikan dengan cara menarik dan interaktif dapat meningkatkan *cognitive engagement* serta *retention* informasi dalam memori jangka panjang. Media hologram menyediakan pengalaman pembelajaran multimodal yang mencakup visual, auditori, dan afektif, yang

⁷² Corinne A. Bower et al., "Enhancing Spatial Skills of Preschoolers from Under-Resourced Backgrounds: A Comparison of Digital App vs. Concrete Materials," *Developmental Science* 25, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.1111/desc.13148>.

sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang bersifat konkret dan sensorimotorik.⁷³

Diperkuat menurut teori dari penelitian Alqahtani dan Mohammad, pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti hologram juga mendukung prinsip dalam kurikulum PAUD yang menekankan pembelajaran tematik, integratif, dan berbasis bermain. Yang menyatakan bahwa penggunaan media teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan *engagement*, motivasi, dan ketercapaian tujuan pembelajaran anak usia dini.⁷⁴ Penilaian menggunakan ceklis angka juga menunjukkan bahwa mayoritas anak mampu memahami materi dengan tingkat pencapaian yang baik, terutama dalam membedakan jenis hewan dan menunjukkan koordinasi motorik halus dalam kegiatan menebalkan tulisan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan hologram mendukung perkembangan kognitif dan motorik halus anak secara sinergis.

Dengan demikian, hasil temuan ini memberikan bukti empiris bahwa media hologram 3D sederhana sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, tidak hanya untuk meningkatkan perhatian dan minat anak, tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan motorik halus secara holistik.

3. Hambatan Guru Dalam Mengimplementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Dalam

⁷³ Mayer, "Multimedia Learning (3rd Ed.). Cambridge University Press."

⁷⁴ Ali Ahmad Al-Barakat et al., "Learning through Digital Technology: Role of National and International Education Teachers," *Journal of International Students* 13, no. 4 (2023): 355–79.

Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Meskipun memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, guru menghadapi sejumlah hambatan dalam mengimplementasikan media hologram 3D sederhana. Hambatan pertama berkaitan dengan kemampuan teknis guru dalam membuat dan mengoperasikan alat hologram. Beberapa guru mengaku belum terbiasa dengan perangkat teknologi, sehingga harus belajar secara mandiri melalui sumber online atau bantuan dari guru lain. Keterbatasan pelatihan formal juga menjadi salah satu faktor yang membuat proses adaptasi berjalan lambat.

Selain itu, kualitas visual dari alat yang dibuat sering kali tergantung pada pencahayaan ruang dan posisi alat. Guru mengalami kesulitan saat pencahayaan ruang kelas terlalu terang atau jika alat tidak diletakkan pada sudut yang tepat. Video yang ditampilkan pun harus dipilih dengan hati-hati agar resolusinya sesuai dan dapat muncul secara optimal dalam proyeksi hologram.

Kendala lain yang muncul adalah keterbatasan sarana penunjang seperti perangkat gadget, koneksi internet, dan waktu dalam menyiapkan media. Beberapa guru menyampaikan bahwa keterbatasan sinyal wifi menghambat proses pemutaran video. Selain itu, proses mencari materi yang sesuai dengan tema pembelajaran juga membutuhkan waktu tambahan di luar jam mengajar, yang cukup menyita energi guru.

Meskipun menghadapi hambatan, guru tidak menyerah begitu saja. Mereka melakukan berbagai upaya untuk mengatasi kendala tersebut, mulai dari menyesuaikan pencahayaan ruangan, membuat alat lebih dari satu kali, hingga mencari referensi tutorial melalui YouTube. Sekolah juga memberi dukungan dengan menyediakan waktu diskusi bersama serta memberi kebebasan kepada guru untuk berkreasi dalam pengembangan media.

Menurut Rivalina dan Rahmi, hambatan terkait kemampuan teknis guru dalam membuat dan mengoperasikan alat hologram, serta keterbatasan pelatihan formal, relevan dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK menekankan bahwa pengajaran yang efektif dengan teknologi membutuhkan integrasi yang mendalam antara pemahaman konten, strategi pedagogi, dan pengetahuan teknologi. Kurangnya pelatihan yang memadai menghambat guru dalam mengembangkan dimensi pengetahuan teknologi dan pengetahuan pedagogi teknologi (TPK) yang diperlukan untuk mengimplementasikan media inovatif seperti hologram 3D secara efektif.⁷⁵

Diperkuat dari pendapat Annisa Satriani Dewi dan Paulus Kuswandono, pentingnya agensi guru (*teacher agency*) dan *self-efficacy* dalam konteks inovasi pendidikan. Agensi guru mengacu pada kemampuan guru untuk membuat pilihan dan mengambil tindakan yang membentuk praktik profesional mereka. Ketika guru merasa memiliki kontrol dan

⁷⁵ Rahmi Rivalina, "Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Teknodik*, no. 4 (2015): 165–76, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>.

didukung, mereka cenderung lebih proaktif dalam mengatasi hambatan. Dukungan institusional, seperti yang diberikan oleh sekolah dalam bentuk waktu diskusi dan kebebasan berkreasi, sangat penting untuk memupuk agensi ini dan mendorong budaya inovasi di lingkungan sekolah.⁷⁶



⁷⁶ Annisa Satriani Dewi and Paulus Kuswandono, "Teacher Agency with Teacher Resilience in Facing Challenges in the Times Independent Curriculum Implementation" 14, no. 1 (2025): 156–67.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses implementasi media hologram 3D sederhana melalui tahapan P1–P5 (Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi, dan Evaluasi-Tindak Lanjut) menunjukkan keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media ini terbukti meningkatkan antusiasme, fokus, dan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Anak-anak lebih mudah mengenali ragam hewan serta menunjukkan minat tinggi untuk menyebut, menirukan, dan berdiskusi tentang hewan-hewan yang ditampilkan.
2. Dalam keterlibatan dan pemahaman anak dalam penggunaan media hologram menunjukkan emosional dan kognitif yang tinggi terhadap tayangan hologram. Hal ini tampak dari respons aktif, ekspresi antusias, serta peningkatan dalam kemampuan mengenal, membedakan, dan menghubungkan informasi terkait hewan. Pendekatan visual interaktif melalui media hologram terbukti mendukung proses pembelajaran aktif anak, serta memperkuat daya ingat dan pemahaman anak.

3. Dalam pelaksanaannya, guru menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan kemampuan teknis dalam membuat dan mengoperasikan media hologram, keterbatasan fasilitas (pencahayaan, sinyal internet), serta tidak adanya pelatihan khusus dalam penggunaan media ini. Namun demikian, guru menunjukkan inisiatif untuk belajar secara mandiri, berbagi pengalaman antar rekan, dan melakukan penyesuaian-penyesuaian agar media dapat digunakan dengan optimal. Pihak sekolah juga berperan aktif memberikan dukungan dan ruang kreativitas bagi guru.

B. SARAN

1. Bagi Sekolah: Diharapkan dapat menyediakan pelatihan khusus atau workshop mengenai pembuatan dan penggunaan media berbasis teknologi seperti hologram 3D. Hal ini penting untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan inovasi pembelajaran berbasis digital.
2. Bagi Guru: Sebaiknya terus meningkatkan kreativitas dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik anak usia dini. Guru juga dianjurkan untuk lebih aktif mengikuti forum atau komunitas pembelajaran digital agar dapat saling bertukar ide dan solusi.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media hologram 3D dalam mata pelajaran atau tema pembelajaran lainnya. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini dalam meningkatkan aspek lain dari perkembangan anak seperti bahasa, sosial-emosional, atau motorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar, Dinar Nur Inten, Andalusia Neneng Permatasari, and Dewi Mulyani. "Strategi Guru PAUD Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Saat Belajar Dari Rumah." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021): 1997–2007. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>.
- Al-Barakat, Ali Ahmad, Rommel Alali, Samih Mahmoud Al Karasneh, Bushra Ahmad Alakashee, Sami Sulieman Al-Qatawneh, Abdalla Falah El-Mneizel, Najah Rajeh Al Salhi, and Mohammed Alhawamdeh. "Learning through Digital Technology: Role of National and International Education Teachers." *Journal of International Students* 13, no. 4 (2023): 355–79.
- Amalia, Ratih. "Jurnal Komprehensif." *Jurnal Komprehensif* 2, no. 1 (2024): 1–10.
- Andriani, Dian Sri, Fakhriyatul Kamilah, and Yanti Karmila Nengsih. "Hologram Sebagai Media Edukasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan." *Pamasa : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 10. <https://doi.org/10.20884/1.pamasa.2024.2.1.11908>.
- Arifudin, Akhmad, Dedi Kuswandi, and Yerry Soepriyanto. "Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan Dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS." *Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (2019): 9–15.
- Asiva Noor Rachmayani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" 7, NO 1 (2015): 6. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i.1778>.
- Baba, Mastang Ambo. Analisis Data Penelitian Kualitatif, 2017. <http://repository.iain-manado.ac.id/415/>.
- Binarti, Floriberta. "Pemanfaatan Komoditas Kayu Sebagai Kerajinan Desa Semoyo." *Jurnal Atma Inovasia* 3, no. 3 (2023): 259–63. <https://doi.org/10.24002/jai.v3i3.5951>.
- Bower, Corinne A., Laura Zimmermann, Brian N. Verdine, Calla Pritulsky, Roberta Michnick Golinkoff, and Kathy Hirsh-Pasek. "Enhancing Spatial Skills of Preschoolers from Under-Resourced Backgrounds: A Comparison of Digital App vs. Concrete Materials." *Developmental Science* 25, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.1111/desc.13148>.

- Darihastining, Susi, Silvina Nur Aini, Siti Maisaroh, and Diana Mayasari. "Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Dewi, Annisa Satriani, and Paulus Kuswandono. "Teacher Agency with Teacher Resilience in Facing Challenges in the Times Independent Curriculum Implementation" 14, no. 1 (2025): 156–67.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, and Fajar Arwadi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*, 2020.
- Hasan, Muhammad. *Perumusan Masalah Dalam Penelitian Kualitatif. Metode Penelitian Kualitatif*, 2022.
- Hoon, Loh Ngiik, and Siti Shukhaila Shaharuddin. "Learning Effectiveness of 3D Hologram Animation on Primary School Learners." *Journal of Visual Art and Design* 11, no. 2 (2019): 93–104. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.2.2>.
- Husnullail, M., Risnita, M. Syahran Jailani, and Asbui. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Lmiah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 0 (2024): 1–23.
- IftaAbdul.A., Tri Listyorini, Aditya Akbar Riadi 1. "3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan." *Prosiding SNATIF*, no. April (2017): 25–32. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/621>.
- Intan Safura, Yudarti Sudarti, Yusneli. "Peningkatang Motivasi Belajar Numerasi Melalui Media Interaktif Hologram 3D Pada Kelompok B Di TK Negeri Pembina Ketapang, Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa.,," 2018.
- Lailan, Alfina. "Urgensi Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 12 (2023): 5027–34. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>.
- Makapedua, C. S., Wonggo, D., & Komansilan, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini. Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi" 1 (2016): 364–77.
- Manik, Tiara Fratika, Universitas Quality, Prodi Pgsd, and Fkip Universitas. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Hologram Sederhana Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajar

PKN Butir-Butir Pancasila Di Kelas IV SD GKPS Saribudolok T . A 2023 / 2024” 3 (2024): 1–20.

- Mardiya, Zakiyatul, Ainur Rofiq Sofa, Universitas Islam, Zainul Hasan, and Genggong Probolinggo. “Keutamaan Menuntut Ilmu Dalam Perspektif Islam Di Kehidupan Modern : Tantangan , Peluang , Dan Pengaruh Teknologi Dalam Pembentukan Karakter Di Era Digital” 4 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2774>.
- Mayer, R. E. “Multimedia Learning (3rd Ed.). Cambridge University Press.” *Jurnal Multidisiplin* 45, no. 1 (2020): 1–17.
- Mouwn Erland. *Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. Rake Sarasin*, 2020.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. *BUKU PEDOMAN KARIL UIN KHAS JEMBER. Journal GEEJ*. Vol. 7, 2020.
- Purwani, Annisa, Lara Fridani, and Fahrurrozi Fahrurrozi. “Pengembangan Media Grafis Untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>.
- Rahmawati, Dwi Ayu. “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, no. 7 (2020): 1–9.
- Rahmawati Riyas et al., “Pendidikan Nilai Agama Dan Moral Anak Melalui Kegiatan Bermain Sains”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol: 01 No. 02 (2020)
- Rijali, Ahmad. “Analisis Data Kualitatif.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Rivalina, Rahmi. “Kompetensi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Guru Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Teknodik*, no. 4 (2015): 165–76. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.121>.
- Santrock, J. W. “Child Development (14th Ed.). New York: McGraw-Hill Education.” *IMTECH: Journal of Instructional, Media Education and Technology* 1, no. 1 (2018): 16–23. <https://doi.org/10.47387/imtech.v1i1.10>.
- Sekertariat, Presiden Republik UU NO 20 Tahun 2003, Keputusan Keputusan, Republik Indonesia, Keputusan Keputusan Presiden, Republik Indonesia, Pengembangan Ekonomi Terpadu, Badan Kepegawaian

- Daerah, Peraturan Presiden, et al. "Presiden Republik Indonesia" 2010, no. 1 (1991): 1–5.
- Sihombing, Yenni, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu. "Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 8, no. 2 (2023): 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>.
- Suhartini, Yeni, and Ala Laela. "Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Hewan Di TK Pelita Kota Bandung." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2018): 43. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.6>.
- Suharto, Benedictus Herry. "Desain Prototipe Sistem Alat Peraga Pendidikan Hologram 3D Portabel Dan Interaktif Dengan Kendali Gestur Tangan." *Jurnal Buana Informatika* 13, no. 1 (2022): 42–53. <https://doi.org/10.24002/jbi.v13i1.5436>.
- Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>.
- Trianziani, Shiska. "PENGEMBANGAN VIDEO 3D HOLOGRAM MATERI POKOK HEWAN DISEKITARKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV TUNARUNGU" 4, no. November (2020): 274–82.
- Waks, Leonard J. "Thinking in Dewey's Experimentalist Education: The Contribution of the Internet and Digital Tools." *ECNU Review of Education* 1, no. 2 (2018): 1–22. <https://doi.org/10.30926/ecnuoe2018010201>.
- Wulandari, Reka, Rita Kurnia, and Yeni Solfiah. "Pengembangan Media Hologram Untuk Pengetahuan Manajemen Bencana Banjir Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 10355–60.
- Zaini, Herman, and Kurnia Dewi. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwi Hayu Ratnasari
 NIM : 212101050031
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : FTIK
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B

Jember, 23 Mei 2025

Saya Yang Menyatakan



Dwi Hayu Ratnasari

Nim : 212101050031

PEDOMAN OBSERVASI

1. Untuk mengetahui media hologram 3D sederhana disiapkan dengan baik sebelum pembelajaran dimulai.
2. Untuk mengetahui guru dapat mengoperasikan media hologram dengan lancar.
3. Untuk mengetahui media yang digunakan dalam proses pengenalan ragam hewan.
4. Untuk mengetahui guru aktif berinteraksi dengan siswa selama penggunaan media.
5. Untuk mengetahui respon siswa menunjukkan antusias dan ketertarikan terhadap media.
6. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran media membantu siswa memahami ragam hewan.
7. Untuk mengetahui terjadi kendala teknis saat menggunakan media (misalnya gambar kurang jelas, suara tidak terdengar, dan lain-lain).
8. Untuk mengetahui terdapat gangguan dari lingkungan atau kurangnya fasilitas pendukung (listrik, ruang, dan lain-lain).
9. Untuk mengetahui solusi atas hambatan guru melakukan upaya untuk mengatasi hambatan yang muncul.

PEDOMAN WAWANCARA

1. Wawancara Kepala Sekolah RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

- a) Apa pertimbangan sekolah dalam mengizinkan penggunaan media video hologram 3D di kelompok A?
- b) Bagaimana peran guru dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media ini?
- c) Bagaimana tanggapan anak-anak terhadap penggunaan media hologram ini?
- d) Apakah ada kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan media hologram?
- e) Apakah sekolah menyediakan solusi atau dukungan terhadap hambatan tersebut?

2. Wawancara Kepada Guru RA Nur Alawy Slawu Patrang

- Jember** UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
- a) Apa yang menjadi ide Ibu mulai menggunakan media video hologram 3D sederhana dalam pembelajaran di Kelompok A
 - b) Apa manfaat dari media ini menurut pengalaman Ibu dalam kegiatan belajar mengajar?
 - c) Bagaimana respon anak-anak terhadap video hologram 3D yang ditampilkan?
 - d) Apa saja kesulitan atau kendala yang Ibu hadapi dalam menggunakan video hologram 3D ini?
 - e) Bagaimana cara Ibu mengatasi kendala tersebut?

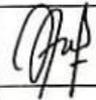
Pedoman Dokumentasi

1. Profil Lembaga RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
2. Visi, misi, dan Tujuan RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
3. Struktur Organisasi RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
4. Data Pendidik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
5. Data peserta didik RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember
6. Foto kegiatan mengimplementasikan penggunaan media video hologram 3D di kelompok A1 dan A2 RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember

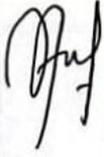


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI RA NUR ALAWY SLAWU PATRANG JEMBER

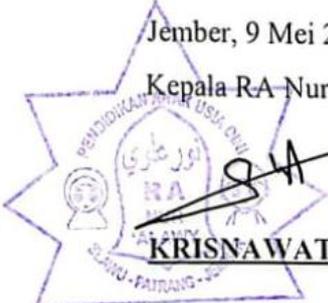
No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Penerima	Paraf
1.	Rabu, 9 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah	Ibu Krisnawati S.Pd.I	
2.	Senin, 14 April 2025	Wawancara dengan kepala sekolah	Ibu Krisnawati S.Pd.I	
		Pengamatan dan memahami kondisi awal lembaga dalam kegiatan belajar mengajar dan pemahaman anak saat belajar pada kelompok A1	Ibu Alifiah Nur S	
		Wawancara dengan guru kelompok A1	Ibu Alifiah Nur S	
3.	Selasa, 15 April 2025	Pengamatan dan memahami kondisi awal dalam kegiatan belajar mengajar dan pemahaman anak saat belajar pada kelompok A2	Ibu Titis Ayu R., S.E	
		Wawancara dengan guru kelompok A2	Ibu Titis Ayu R., S.E	
4.	Kamis, 17 April 2025	Pengamatan dan memahami kondisi awal dalam kegiatan belajar mengajar dan pemahaman anak saat belajar pada kelompok B	Ibu Siti Amilia H., S.M	
		Wawancara dengan guru kelompok B	Ibu Siti Amilia H., S.M	

5.	Senin, 21 April 2025	Melakukan observasi singkat tentang pengetahuan awal anak-anak mengenai beberapa jenis hewan di kelompok A1 & A2	Ibu Alifiah Nur S	<i>JA</i>
			Ibu Titis Ayu R., S.E	<i>Prof</i>
6.	Selasa, 22 April 2025	Melakukan uji coba awal media pada saat kegiatan belajar di kelompok A1	Ibu Alifiah Nur S	<i>JA</i>
		Mewawancarai singkat guru mengenai pengalaman mereka dalam penggunaan media hologram 3D sederhana dalam mengenalkan beberapa jenis hewan	Ibu Alifiah Nur S	<i>JA</i>
7.	Rabu, 23 April 2025	Melakukan uji coba awal media pada saat kegiatan belajar di kelompok A2	Ibu Titis Ayu R., S.E	<i>Prof</i>
		Mewawancarai singkat guru mengenai pengalaman mereka dalam penggunaan media hologram 3D sederhana dalam mengenalkan beberapa jenis hewan	Ibu Titis Ayu R., S.E	<i>Prof</i>
8.	Senin, 28 April 2025	Pengamatan hasil perubahan keterlibatan dan pemahaman anak setelah penggunaan media hologram 3D sederhana dan menganalisis hasil tugas atau kegiatan di kelompok A1	Ibu Alifiah Nur S	<i>JA</i>

9.	Selasa, 29 April 2025	Pengamatan hasil perubahan keterlibatan dan pemahaman anak setelah penggunaan media hologram 3D sederhana dan menganalisis hasil tugas atau kegiatan di kelompok A2	Ibu Titis Ayu R., S.E	
10.	Rabu, 30 April 2025	Wawancara secara detail dalam pengalaman guru sesudah menggunakan media hologram 3D sederhana	Ibu Alifiah Nur S	
			Ibu Titis Ayu R., S.E	
11.	Selasa, 6 Mei 2025	Meminta profil dan data-data RA Nur Alawy	Ibu Krisnawati S.Pd.I	
12.	Rabu, 7 Mei 2025	Wawancara dengan kepala sekolah	Ibu Krisnawati S.Pd.I	
13.	Jum'at, 9 Mei 2025	Meminta surat selesai penelitian dari RA Nur Alawy	Ibu Krisnawati S.Pd.I	

Jember, 9 Mei 2025

Kepala RA Nur Alawy



KRISNAWATI S.Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11658/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA NUR ALAWY

Jl. Manyar No 11 Rt 02 Rw 07 Slawu Patrang Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101050031
 Nama : DWI HAYU RATNASARI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Implementasi Penggunaan Vidio Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di RA Nur Slawu Patrang Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Krisnawati S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 8 April 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



[Handwritten Signature]
 KHOTIBUL UMAM



RA NUR ALAWY SLAWU

NPSN: 70034284

JL. MANYAR NO. 11 KEL. SLAWU KEC. PATRANG KAB. JEMBER

KODE POS :68116 TELP: 082334622445

EMAIL: nuralawy110694@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 03/NURY/IV/2025

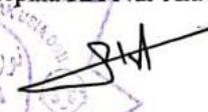
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **KRISNAWATI S,Pd.I**
 Alamat : Jl. Manyar RT.02 RW.07 Kel/Desa Slawu Kec. Patrang
 Kab. Jember
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : RA Nur Alawy
 Nomor HP. : 082334622445

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : **DWI HAYU RATNASARI**
 NIM : 212101050031
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember

Benar-benar telah melakukan penelitian mengenai “Implementasi Penggunaan Vidio Hologram 3D Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Mengenalkan Ragam Hewan Pada Kelompok A Di Ra Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun Ajaran 2024/2025” sejak tanggal 9 April 2025 sampai tanggal 9 Mei 2025 dan telah membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Jember, 9 Mei 2025
 Kepala RA Nur Alawy

KRISNAWATI S,Pd.I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7970/ln.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. YULI INDARTI, S.KM.M, Kes

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara YULI INDARTI, S.KM.M, Kes berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 212101050031
 Nama : DWI HAYU RATNASARI
 Semester : SEPULUH
 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGGUNAAN VIDEO HOLOGRAM 3D SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENALKAN RAGAM HEWAN PADA KELOMPOK A DI RA NUR ALAWY SLAWI PATRANG JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 04 Maret 2025

an Dekan,
 Wakil Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Matriks Penelitian

Judul	Variable	Sub variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Fokus penelitian
Implementasi penggunaan vidio hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember Tahun ajaran 2024/2025	1. Implementasi Penggunaan Vidio Hologram 3D Sederhana 2. Mengenal ragam hewan pada kelompok A	1. Proses Penggunaan Video Hologram 3D Sederhana 2. Pengenalan ragam hewan pada kelompok A	1. Implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran 2. Pengenalan ragam hewan pada kelompok A	1. Wawancara: a. Kepala sekolah RA Nur Alawy b. Guru kelompok A1 c. Guru kelompok A2 d. Guru kelompok B 2. Observasi 3. Dokumentasi	1. Pendekatan dan jenis penelitian kualitatif deskriptif 2. Lokasi penelitian 3. Subyek penelitian 4. Teknik pengumpulan data a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 5. Analisis data a. Kondensasi data b. Penyajian data c. Penarikan kesimpulan 6. Keabsahan data a. Triangulasi sumber b. Triangulasi Metode 7. Tahap-tahap penelitian a. Tahap perencanaan b. Tahap pelaksanaan c. Tahap analisa data d. Tahap laporan	1. Bagaimana implementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025? 2. Apa saja hambatan guru dalam mengimplementasi penggunaan video hologram 3D sederhana sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan ragam hewan pada kelompok A di RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember tahun ajaran 2024/2025?



RA NUR ALAWY SLAWU

NPSN: 70008239

JL. MANYAR NO. 11 KEL. SLAWU KEC. PATRANG KAB. JEMBER

KODE POS :68116 TELP: 082334622445

EMAIL: NURALAWY110694@GMAIL.COM

Modul Ajar Binatang Ciptaan Allah

A. Informasi Umum

Nama	Titis Ayu R	Jenjang/Kelas	Kelompok A
Asal Sekolah	RA Nur Alawy	Topik	Binatang Ciptaan Allah
Alokasi Waktu	15 JP x 4 Minggu = 60 JP	Sub Topik	<ul style="list-style-type: none"> • Binatang darat ciptaan Allah • Binatang air ciptaan Allah • Binatang udara ciptaan Allah • Makanan binatang • Tempat tinggal binatang • Kegunaan binatang • Binatang halal dan haram • Perkembangbiakan binatang • Binatang purba • Binatang buas • Binatang ternak • Binatang jinak • Aku sayang binatang

Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin yang berkaitan	Beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia
	Mandiri
	Bergotong royong
	Berkebinekaan global
	Bernalar kritis
	Kreatif
Model Pembelajaran	Tatap Muka
Fase	Fondasi
Topik/Sub Topik	Binatang Ciptaan Allah (Binatang darat ciptaan Allah, binatang air ciptaan Allah, binatang udara ciptaan Allah, makanan binatang, tempat tinggal binatang, kegunaan binatang, bintang halal dan halal, perkembangbiakan binatang, binatang purba, binatang buas, binatang ternak, binatang jinak, aku sayang binatang)
Capaian pembelajaran elemen Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaan-Nya. Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, Kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Anak menghargai alam dengan cara merawat nya dan menunjukkan rasa sayanter hadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia;
Capaian pembelajaran Elemen jati diri	Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. Anak memahami identitas dirinya yang terbentuk oleh ragam minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya; Anak menggunakan fungsi gerak (motoric kasar,

	<p>halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri. Anak menggunakan fungsi gerak (motoric kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.</p>
<p>Capaian pembelajaran elemen dasar literasi, matematika, sains, rekayasa, dan seni</p>	<p>Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pra membaca dan pramenulis. Anak memiliki kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara (kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola, mengenali bentuk dan karakteristik benda di sekitar yang dapat dibandingkan dan diukur, mengklasifikasi objek, dan kesadaran mengenai waktu melalui proses eksplorasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda konkret di lingkungan; Anak mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Cp 1 anak mampu menyebut dan meniru gerakan Asmaul Husna</p> <p>Cp 1 anak mengenal Allah SWT melalui ciptaannya</p> <p>Cp 1 anak mengenal surat-surat pendek</p> <p>Cp 1 anak mengenal hadist-hadist nabi sederhana</p> <p>Cp 1 anak mampu mempraktikkan ibadah wajib sehari-hari (meniru gerakan sholat, meniru bacaan sholat, mengenal doa sehari-hari)</p>

	<p>Cp 1 anak mampu menerapkan sifat suka tolong menolong berbagi, beramal dengan tuntunan orang dewasa</p> <p>Cp 1 anak membiasakan diri berakhlak karimah di lingkungan sekolah (menghormati guru dan menghargai teman)</p> <p>Cp 1 anak mendengarkan kisah Burung Hud-Hud</p> <p>Cp 1 anak meniru mengucapkan bahasa arab secara sederhana</p> <p>Cp 1 anak berpartisipasi dalam menjaga kebersihan dan kesehatan</p> <p>Cp 2 anak dapat mengelola emosi dengan baik</p> <p>Cp 2 anak dapat membangun hubungan sosial dengan temannya</p> <p>Cp 2 anak membiasakan mengucapkan tolong, maaf, permisi dan terima kasih</p> <p>Cp 2 anak membiasakan diri untuk peka terhadap lingkungan sekitar</p> <p>Cp 2 anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar maupun motorik halus) untuk mengeksplorasi berbagai objek dan lingkungan sekitar</p> <p>Cp 3 anak mengenali berbagai informasi yang ada di sekitarnya</p> <p>Cp 3 anak mengenali benda-benda disekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirilainnya)</p> <p>Cp 3 anak mampu menjawab pertanyaan yang sederhana</p> <p>Cp 3 anak menunjukkan minat dan kegemaran dalam kegiatan pra membaca dan pra menulis</p> <p>Cp 3 anak mengenali dan menggunakan konsep pra</p>
--	---

	<p>matematika</p> <p>Cp 3. Anak dapat memahami berbagai karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media</p>
Pertanyaan Pemantik	<p>Apa saja binatang yang hidup di darat?</p> <p>Apa saja binatang yang hidup di air?</p> <p>Apa saja binatang yang hidup di udara?</p> <p>Apa yang di makan binatang (...)?</p> <p>Dimana tempat tinggal binatang (...)?</p> <p>Apa saja yang tergolong binatang haram dan binatang halal?</p> <p>Bagaimana cara perkembang biakan binatang (...)?</p> <p>Apa binatang purba itu?</p> <p>Apa binatang purba itu?</p> <p>Apa saja yang tergolong binatang purba?</p> <p>Apa saja binatang yang masih banyak di temui di sekitar kita?</p> <p>Apa saja yang tergolong binatang buas?</p> <p>Apa saja yang tergolong binatang ternak?</p> <p>Apa saja yang tergolong binatang jinak?</p> <p>Mengapa kita harus menyayangi binatang?</p>
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Binatang ciptaan Allah :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Binatang (darat, air, udara) guru mengajak anak untuk mengenal binatang darat, air dan udara dan juga mengenal dalam bahasa arab, guru juga mengajak anak untuk berkreasi tentang binatang, mengajak anak untuk menghitung jumlah binatang, menebalkan tulisan macam-macam binatang, dan mengelompokkan macam-macam binatang.

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk mengenal makanan binatang, tempat tinggal binatang kegunaan binatang dan juga anak untuk mengelompokkan makanan binatang, menebalkan tulisan nama makanan binatang, mewarnai gambar cara merawat binatang, mengelompokkan gambar binatang dengan manfaatnya, dan berkreasi menggambar susu • Guru mengajak anak untuk mengenal jenis binatang yang halal dan haram dan guru juga mengajak anak untuk mengetahui proses perkembang biakan binatang • Guru mengajak anak untuk mengenal jenis binatang purba dan binatang buas menggunakan media hologram 3D, mengajak anak untuk menghitung dan menjumlahkan binatang purba, menebalkan tulisan macam-macam dinosaurus, menghubungkan titik-titik gambar dinosaurus sesuai dengan urutan angkanya, membedakan binatang purba dan binatang yang masih hidup saat ini, membuat kolase kepala singa, mengelompokkan gambar binatang buas dan binatang jinak • Guru mengajak anak untuk mengenal binatang jinak, binatang ternak dan cara menyayangi binatang, mewarnai dan membuat mahkota binatang ayam, menebalkan tulisan macam-macam binatang ternak, menghitung gambar binatang jinak kemudian melingkari angka yang tepat, mewarnai dan mencocok gambar binatang kucing, mengenal huruf konsonan bertemu dengan huruf focal "a", menonton film cara merawat dan menyayangi binatang, menyusun huruf untuk menjadi sebuah kata, berkreasi menggambar binatang yang disukai dan disayangi
Alat dan bahan	Buku, pensil, penghapus, krayon, buku LKS, buku gambar, lembar kegiatan, sound system, kapas, lem, gunting, APE, media pembelajaran, pewarna makanan, piring plastik, air, daun, alat cocok, kertas manila

Sarana dan Prasarana	Ruang kelas/ tempat bermain.
Model Pembelajaran	Kelompok

B. Kompetensi Inti

Sumber Belajar	<p>Lagu "Ciptaan Allah MasyaAllah" https://vt.tiktok.com/ZS6u1keu1/</p> <p>Lagu "Nama hewan dalam bahasa arab" https://vt.tiktok.com/ZS6u1SNu6/</p> <p>Macam-macam binatang air https://www.youtube.com/watch?v=KKYFx4UBrbY</p> <p>Macam-macam Binatang udara Lagu "Namanya sikura-kura" Lagu " tek kotek kotek kotek anak ayam" https://vt.tiktok.com/ZS6xUvACh/</p> <p>"Buku cerita tentang "Kesombongan Semut"</p>  <p>Buku cerita tentang "hud-hud yang membawa kabar berita"</p>  <p>Lagu "kupu-kupu yang lucu" https://vt.tiktok.com/ZS6xUwGKC/</p> <p>Lagu "lihat kandangku penuh dengan ayam" https://vt.tiktok.com/ZS6qh9DeY/</p>
----------------	---

	<p>Lagu "makanan binatang"</p> <p>https://vt.tiktok.com/zs6qkenuq/</p> <p>Lagu "pergi tamasya ke kubun Binatang"</p> <p>https://www.tiktok.com/@wiwitriyantina7/video/7420035414196735237?</p> <p>Vidio membedakan binatang halal & haram</p> <p>https://youtu.be/zxWPoitFetY?feature=shared</p> <p>Video proses perkembang biakan ayam</p> <p>https://youtu.be/U7i2zSrcREk?si=nZuvTH5_8IXluEpT</p> <p>Tepuk proses perkembang biakan ayam</p> <p>Lagu "binatang buas"</p> <p>https://vt.tiktok.com/ZSM1qPFM5/</p> <p>Lagu "dinosaurus"</p> <p>https://vt.tiktok.com/ZS6TBbN3U/</p> <p>Lagu "suara binatang"</p> <p>https://vt.tiktok.com/ZSM1rXTDL/</p> <p>Lagu "binatang khas indonesia"</p> <p>https://vt.tiktok.com/ZSM1h2rdh/</p> <p>Menonton film "aku anak baik, sayang binatang"</p> <p>https://youtu.be/pknqAGtDv44?feature=shared</p>
--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Peta Konsep



D. Ilustrasi Kegiatan

- Mewarnai gambar binatang darat
- Mewarnai gambar kuda dengan cat air dan menebalkan tulisan
- Kolase bulu domba
- Menghitung jumlah binatang air
- Menebalkan tulisan macam-macam binatang air
- Menulis huruf
- Mengelompokkan binatang udara
- Menghubungkan gambar dengan tulisan
- Mengenal macam-macam binatang dengan menggunakan bahasa arab
- Menulis huruf hijaiyah
- Menghubungkan gambar binatang dengan makanannya
- Menebalkan tulisan nama makanan binatang
- Mewarnai gambar cara merawat binatang
- Menghubungkan gambar binatang dengan manfaatnya
- Berkreasi menggambar susu, telur, madu
- Mengelompokkan binatang yang halal dan haram (beri tanda ✓ pada bintang yang halal dan beri tanda ✗ pada bintang yang haram)
- Bermain menyusun gambar proses perkembangan biakan ayam
- Menonton video macam-macam binatang purba dan binatang yang masih banyak ditemui saat ini
- membedakan binatang purba dan binatang yang masih banyak ditemui saat ini (beri warna merah pada lingkaran gambar binatang purba dan beri warna hijau pada lingkaran gambar binatang yang masih banyak ditemui saat ini)
- Mewarnai gambar binatang purba
- menghitung dan menjumlahkan binatang purba
- menebalkan tulisan macam-macam dinosaurus
- Menghubungkan titik-titik pada gambar dinosaurus susai dengan urutan angkanya
- membuat kolase kepala singa dari daun
- menggunting gambar macam- macam binatang buas dan binatang jinak

- mengelompokkan gambar binatang buas dan binatang jinak
- mewarnai dan membuat mahkota binatang ayam
- menebalkan tulisan macam-macam binatang ternak
- menghitung gambar binatang jinak kemudian melingkari angka yang tepat
- mewarnai dan mencocok gambar binatang kucing
- mengenal huruf konsonan bertemu dengan huruf fokal "a"
- menonton film cara merawat dan menyayangi binatang
- menyusun huruf untuk menjadi sebuah kata
- berkreasi menggambar binatang yang disukai dan disayangi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rencana Kegiatan

Hari : Selasa, 22 April 2025

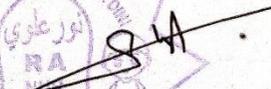
Jam : 07.30 - 10.30

- I. Pembukaan
 - Memberi dan membalas salam
 - Berdoa sebelum belajar
 - Mengaji tilawati sesuai jilid
 - Literasi tentang binatang air
 - Menyanyi lagu "namanya si kura-kura"
 - Menghafal surah "An-Nasr"

- II. Inti
 - Guru menyapa semua anak
 - Guru mengajak anak untuk menonton video mengenal macam-macam binatang air
 - Guru mengajak anak untuk menggambar binatang air yang mereka ketahui sesuai imajinasi mereka
 - Guru mengajak anak untuk menebalkan tulisan macam-macam binatang air

- III. Penutup
 - Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
 - Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
 - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
 - Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
 - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama

Mengetahui
Kepala RA Nur Alawy



KRISNAWATI S. Pd. I

Guru Kelompok A



Titis Ayu R., S.E

Rencana Kegiatan

Hari : Rabu, 23 April 2025

Jam : 07.30 - 10.30

- I. Pembukaan
- Memberi dan membalas salam
 - Berdoa sebelum belajar
 - Mengaji tilawati sesuai jilid
 - Literasi tentang binatang darat
 - Menyanyi lagu "macam-macam binatang dalam bahasa arab"
 - Menghafal surah "An-Nasr"
- II. Inti
- Guru menyapa semua anak
 - Guru mengajak anak untuk menonton video mengenal macam-macam binatang darat
 - Guru mengajak anak untuk berkreasi membuat kolase bulu domba dari kapas
 - Guru mengajak anak untuk menghitung gambar binatang dan menarik garis dengan angka yang tepat
- III. Penutup
- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
 - Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
 - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
 - Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
 - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama



Guru Kelompok A



Titis Ayu R., S.E

Rencana Kegiatan

Hari : Senin, 28 April 2025

Jam :07.30 - 10.30

I. Pembukaan

- Upacara bendera
- Memberi dan membalas salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengaji tilawati sesuai jilid
- Literasi tentang "Binatang Purba"
- Menyanyi lagu "Dinosaurus"
- Menghafal hadist "larangan makan dan minum sambil berdiri"

I. Inti

- Guru menyapa semua anak
- Guru mengajak anak untuk menonton vidio mengenal macam-macam binatang purba
- Guru mengajak anak untuk membedakan binatang yang hidup di zaman purba dan zaman sekarang dengan mewarnai lingkaran merah pada gambar bintang purba dan warna hijau pada binatang zaman sekarang
- Guru mengajak anak untuk menghubungkan gambar binatang purba dengan huruf awalan nama binatang

II. Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
- Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
- Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama



Guru Kelompok A

Titis Ayu R., S.E

Rencana Kegiatan

Hari : Selasa, 29 April 2025

Jam : 07.30 - 10.30

- I. Pembukaan
- Memberi dan membalas salam
 - Berdoa sebelum belajar
 - Mengaji tilawati sesuai jilid
 - Literasi tentang "macam-macam dinosaurus"
 - Menyanyi lagu "dino-dinosaurus"
 - Menghafal hadist "larangan makan dan minum sambil berdiri"
- II. Inti
- Guru menyapa semua anak
 - Guru mengajak anak untuk menonton video mengenal macam-macam dinosaurus
 - Guru mengajak anak untuk membedakan binatang yang hidup di zaman purba dan zaman sekarang dengan mewarnai lingkaran merah pada gambar binatang purba dan warna hijau pada binatang zaman sekarang
 - Guru mengajak anak untuk menebalkan tulisan macam-macam dinosaurus
- III. Penutup
- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
 - Mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama-sama
 - Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
 - Berdoa dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
 - Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama



Guru Kelompok A


Titis Ayu R., S.E

LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI

Lokasi Penelitian: RA Nur Alawy Slawu Patrang Jember



Kegiatan wawancara dengan kepala sekolah RA Nur Alawy Slawu



Kegiatan wawancara dengan guru kelompok A1 RA Nur Alawy Slawu



Kegiatan wawancara dengan guru kelompok A2 RA Nur Alawy Slawu

Data Penelitian Kelompok A RA Nur Alawy

Slawu Patrang Jember

Tahun Ajaran 2024/2025

No	Nama	Jenis Kelamin P/L	Kelompok
1.	Aira	P	A1
2.	Alika	P	A1
3.	Putri	P	A1
4.	Sahed	L	A1
5.	Varend	L	A1
6.	Faraz	L	A1
7.	Umar	L	A1
8.	Kalita	P	A1
9.	Gibran	L	A1
10.	Vina	P	A1
11.	Fatin	P	A1
12.	Nazril	L	A1
13.	Kinara	P	A1
14.	Syabila	P	A1
15.	Ulfi	P	A1
16.	Saher	L	A1
17.	Raufa	L	A1
18.	Rayhan	L	A2
19.	Daffa	L	A2
20.	Asyifa	P	A2
21.	Kenzi	L	A2
22.	Rafka	L	A2
23.	Keke	P	A2
24.	Ashifa	P	A2
25.	nares	L	A2
26.	Sitya	P	A2
27.	Alif	L	A2
28.	Abi	L	A2
29.	Naura	P	A2
30.	Rafasya	L	A2
31.	Deswita	P	A2
32.	Jihan	P	A2
33.	purnama	P	A2



Media hologram 3D sederhana



Gegiatan uji coba guru menggunakan media hologram



kegiatan guru menjelaskan dan mendemostrasikan video hologram 3D



Gegiatan guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan



Gegiatan anak membedakan binatang purba dan binatang zaman sekarang



Kegiatan anak menebalkan tulisan

BIODATA PENULIS



Identitas Penulis

Nama : Dwi Hayu Ratnasari
 NIM : 212101050031
 Tempat, Tgl. Lahir : Jember. 02 juni 2002
 Alamat : Perum Puri Kartika Blok D.11 Mangli Jember
 No. Telp : 085733803803
 Email : hayuratnasari02@gmail.com
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Riwayat Pendidikan

TK/RA : TK Nurur Rohma Jember (2006-2008)
SD : SDN Slawu 01 Jember (2010-2015)
SMP/MTS : MTSN 02 Jember (2015-2018)
SMK : SMKN 1 Jember (2018- 2021)