ABSTRAK

Adinda Fuja Rahmalia (1222090004) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hologram (*Holocube*) pada Materi Perkembangbiakan Hewan secara Generatif" Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran IPAS dengan materi perkembangbiakan hewan secara generatif. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis hologram (*Holocube*) dan mengetahui bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran khususnya media yang berbasis hologram, mengetahui seberapa dalam pemahaman peserta didik terhadap materi perkembangbiakan hewan sebelum dan setelah dilakukan penelitian ini, serta mengetahui bagaimana respons dari peserta didik serta respons dari guru terhadap media pembelajaran berbasis hologram (*Holocube*) ini. Model penelitian ynag digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey (2005) yang terdiri dari analisi (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Developmnet*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah MI Persis 119 Cihamerang pada kelas III B yang berjumlah 20 orang, wawancara terstruktur bersama guru IPAS kelas III, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media, lembar *pre-test* dan *post-test*, serta lembar angket respons guru dan peserta didik. Kemudian data diambil menggunakan *mix methode* berupa analisis data menggunakan kuantitatif serta analisis data menggunakan kualitatif deskriptif, kemudian menghitung hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan N-Gain. Validasi ahli materi memperoleh skor persentase 93.18% dan ahli media 96% dengan kategori sangat layak. Respon guru memperoleh persentase 90%, sedangkan respon siswa sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Efektivitas media ditunjukkan oleh hasil N-Gain dengan skor rata-rata yaitu sebesar 0,6 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis hologram (*Holocube*) pada materi perkembangbiakan hewan secara generatif memenuhi kriteria dibuthkan, sangat layak, dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran**,** Hologram, *Holocube*, IPAS, perkembangbiakan hewan.