

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan hasil berupa perubahan dalam perilaku dan pemahaman sebagai konsekuensinya. Transformasi yang terjadi dalam diri individu merupakan indikasi dari proses pembelajaran. Minat dalam belajar memiliki peran krusial dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, yang tercermin dalam tingkat partisipasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, siswa secara aktif fokus pada materi pembelajaran untuk menemukan informasi yang mereka cari. Fathurrohman mendefinisikan minat sebagai dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu demi mencapai tujuan tertentu.¹

Disamping itu, transformasi juga dapat tercermin dari pencapaian hasil belajar, yang diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam berbagai aspek peserta didik, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang muncul akibat aktivitas belajar yang telah dijalani.

Hasil belajar mencakup kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Faktor-faktor utama yang memengaruhi hasil belajar siswa melibatkan dua aspek, yaitu faktor internal yang berasal dari diri siswa dan faktor eksternal yang datang dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal mencakup kemampuan siswa, yang memiliki dampak besar terhadap pencapaian hasil belajar. Selain kemampuan, terdapat faktor lain seperti motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, serta kondisi sosial, ekonomi, fisik, dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang dominan dalam memengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran merujuk pada seberapa efektif proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah yang dapat diambil untuk mencapai tujuan pendidikan melibatkan berbagai aspek pembelajaran. Pembelajaran, dalam lingkungannya, terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media, sumber belajar, dan

¹ Pupuh Fathurrohman, *Pengembangan Karakter Anak*, Bandung : PT. Refika Aditama, 2010, 19

evaluasi. Semua elemen ini bekerja bersinergi untuk mencapai kesuksesan pendidikan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.²

Keterkaitan antara komponen-komponen pembelajaran menjadi jelas dalam konteks pelaksanaan mata pelajaran PKn di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama dalam kerangka pembelajaran tematik. Pembelajaran PKn dianggap sebagai materi yang kompleks, memerlukan pemahaman mendalam dari seorang guru terkait metode dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam situasi seperti ini, seorang guru PKn diharapkan untuk memiliki keterampilan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pentingnya pemilihan media pembelajaran menjadi sangat signifikan dalam konteks ini. Masih banyak guru yang belum sepenuhnya mampu memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, masih mengandalkan pendekatan tradisional. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap PKn dapat mengalami penurunan. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menjadi lebih kreatif dalam menerapkan metode-metode pembelajaran yang dapat memikat perhatian peserta didik, dengan salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik.³

Pada kenyataannya, dalam praktik pembelajaran yang terjadi hingga saat ini, peran guru masih mendominasi di dalam kelas. Buku paket masih dianggap sebagai bahan ajar utama yang digunakan oleh guru dan siswa, dan komunikasi dalam kelas masih cenderung bersifat satu arah. Guru yang mendominasi peranannya dalam kelas mencerminkan adanya model pembelajaran yang lebih tradisional, di mana guru lebih banyak menjadi pemberi informasi dan siswa sebagai penerima. Buku paket yang masih menjadi bahan utama menunjukkan keberlanjutan penggunaan sumber belajar konvensional, meskipun mungkin telah tersedia berbagai sumber informasi alternatif. Komunikasi satu arah juga mencerminkan kurangnya interaksi aktif antara guru dan siswa, serta antara siswa satu sama lain.

Penting untuk diingat bahwa evolusi pendidikan dapat mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Mungkin perlu adanya perubahan strategi pembelajaran untuk lebih menekankan pada partisipasi siswa, pemanfaatan sumber daya digital, dan komunikasi yang lebih terbuka

² Syaiful Bahri Djamarah dan Azwar Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 48

³ Kusnan, *Metode Pembelajaran PKN*, 104

dan dua arah.⁴ Situasi di mana siswa hanya dianggap sebagai objek dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap kreativitas dan rasa ingin tahu mereka. Hal ini seringkali menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan berbagai upaya dari pihak guru.

Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa selama kegiatan belajar.

Dalam hal ini, guru perlu memperhatikan faktor-faktor seperti tingkat kesulitan materi, pemilihan media pembelajaran yang sesuai, serta menciptakan suasana kelas yang menarik. Proses pembelajaran yang tidak menantang, penggunaan media yang tidak sesuai, dan suasana kelas yang kurang menarik dapat menyebabkan kejenuhan pada siswa. Jika kejenuhan ini dibiarkan, dapat berdampak negatif pada minat dan hasil belajar siswa. Guru perlu terus mencari cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, pemanfaatan teknologi, serta penciptaan lingkungan belajar yang mendukung dapat membantu menumbuhkan minat serta hasil belajar murid.

Berdasarkan pengamatan awal, terdapat temuan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Fakta ini terungkap melalui nilai rendah pada ulangan harian, dimana hanya 44% dari total 44 siswa yang berhasil memperoleh kelulusan (20 siswa). Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dalam hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang memadai. Lebih lanjut, berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran kurang optimal, dan media yang digunakan cenderung kurang inovatif. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pembelajaran menurun, yang pada akhirnya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.⁵

Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang memungkinkan interaksi positif antara siswa dan guru. Media tersebut juga perlu memenuhi kriteria efektif, efisien, dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan penggunaan sumber daya tenaga, usaha, biaya, dan waktu yang

⁴ Sri Octaviyani dan Lovandri Dwanda, "Efektifitas Media Miniatur untuk Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa materi IPA SD MUBATA:, Universitas Ahmad Dahlan, Jurnal Fundadikdas Vol.4 No.2, 2021, 172-178, <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fundadiknas>

⁵ Yuni Sulistiawati, wawancara oleh penulis, 14 Januari 2023

minimal. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai sarana yang mengandung pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sehingga materi yang diajarkan mampu merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa. Dengan demikian, diharapkan terjadi proses belajar yang lebih efektif pada siswa.⁶

Terdapat berbagai jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, dan salah satunya adalah media realia. Media pembelajaran, termasuk media realia, memiliki peran krusial dalam dinamika proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media realia, seperti objek nyata atau benda-benda konkret, dapat secara efektif menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempermudah siswa untuk memahami konten pembelajaran.

Melalui pemanfaatan media realia, proses pembelajaran dapat dihadirkan secara lebih konkret dan nyata, sehingga siswa dapat terlibat secara langsung dengan materi yang diajarkan. Kelebihan ini tidak hanya menciptakan daya tarik visual, tetapi juga membantu dalam pengembangan pengetahuan siswa. Dengan melibatkan pengalaman nyata, siswa memperoleh pemahaman secara lebih mendalam dan kontekstual terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan media realia sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan fokus pada materi keragaman budaya. Pemilihan media realia dilakukan karena media ini mampu menunjukkan dengan nyata dan miniatur berbagai elemen keberagaman budaya, seperti contohnya rumah adat. Penggunaan media realia bertujuan untuk memberikan dorongan dan rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Media realia dipilih karena mampu menyajikan bentuk asli dan tiruan benda dalam skala miniatur, menggambarkan beragam unsur keberagaman budaya. Tujuan utama dari penggunaan media ini adalah untuk memicu minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media realia merupakan jenis media pembelajaran tiga dimensi, di mana pengamatan dapat dilakukan dari

⁶ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 176

berbagai sudut pandang untuk memahami bentuk secara keseluruhan, mencakup dimensi panjang, lebar, dan tinggi.

Dalam kategori media tiga dimensi, terdapat berbagai jenis, seperti model miniatur, bola, buah, perabotan, diorama, dan sebagainya.

Dalam konteks ini, penelitian menekankan penggunaan miniatur sebagai model yang menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Miniatur dapat diartikan sebagai replika dalam skala kecil dari objek atau konsep tertentu. Kehadiran media miniatur memberikan kemungkinan bagi siswa dan guru untuk mengamati secara mendetail dari berbagai sudut pandang, menggambarkan bentuk asli dalam versi kecil atau mini.

Media Realia adalah jenis media yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui penglihatan, pendengaran, atau pengalaman langsung. Oleh karena itu, media Realia dianggap sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Harapannya, penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi PKn dengan memberikan pengalaman yang konkret melalui observasi langsung terhadap benda-benda nyata.

Dengan memanfaatkan media Realia, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran, dan hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PKn.

Melalui pengamatan langsung terhadap benda-benda nyata yang terkait dengan materi PKn, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual. Oleh karena itu, media Realia menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Besito Gebog Kudus, terungkap bahwa pada kenyataannya guru masih menggunakan metode ceramah dan terbatas pada penggunaan media seperti buku paket dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Dalam situasi ini, siswa berperan sebagai pendengar dan tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Setelah guru menjelaskan materi, siswa diminta untuk mengerjakan soal di buku pegangan siswa.

Meskipun guru memiliki opsi menggunakan media proyektor untuk menjelaskan materi dan memvisualisasikan kosakata yang akan dihafalkan oleh siswa, keterbatasan dalam penggunaan proyektor menyebabkan kurangnya pengoptimalan media tersebut. Keterbatasan ini terutama muncul karena proyektor harus digunakan secara bergantian dengan guru lainnya, sehingga pembelajaran menjadi

kurang bervariasi dan kurang memadai dari segi sarana prasarana media.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, berdasarkan studi pendahuluan, peneliti berusaha mengkreasikan media pembelajaran, yaitu media Realia, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Penggunaan media Realia memiliki keuntungan, di mana peserta didik dapat melihat langsung benda-benda yang menjadi materi pembelajaran, memudahkan pemahaman mereka terhadap materi, dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menarik. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media Realia dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran di sekolah tersebut.⁷ Berdasarkan masalah tersebutlah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang “Efektivitas Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus?
2. Bagaimana perbedaan minat belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus?
4. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus?
5. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media realia pada

⁷ Yuni Sulistiawati dan Mashuri, wawancara oleh penulis, 14 Januari 2023

mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus?

6. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus.
2. Menganalisis perbedaan minat belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus.
4. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa antara kelompok kontrol serta kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Kurriyah 03 Gebog Kudus.
5. Menganalisis perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus.
6. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media realia pada mata pelajaran PKn kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito Gebog Kudus

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) melalui pemanfaatan media realia. Manfaat dari penelitian ini mencakup:

1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini, maka penulis dapat :

- a. Mengimplementasikan media realia khususnya pembelajaran PKn di MI NU Al-Khurriyah 01 dan MI NU Al-Kurriyah 03 Besito Gebog Kudus
- b. Mengetahui kekurangan dan kelebihan media realia yang diterapkan di MI NU Al-Khurriyah 01 MI NU Al-Kurriyah 03 Besito Gebog Kudus
- c. Mengetahui hasil belajar dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn di MI Nu Al- Khurriyah 01 Besito MI NU Al-Kurriyah 03 Besito Gebog Kudus

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai acuan untuk memperbaiki metode pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan sebagai sumber pengetahuan untuk pengembangan ilmu PKn, terutama dalam konteks media pembelajaran yang dapat diimplementasikan di semua tingkat kelas.

b. Bagi guru

Sebagai panduan bagi guru atau pendidik dalam mengelola pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui pemilihan media pembelajaran yang lebih sesuai, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi sumbangan berharga bagi para guru PKn, memberikan masukan untuk terus mengembangkan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran.

c. Bagi siswa

Dengan menerapkan media realia, diharapkan siswa akan menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi. Hal ini diharapkan dapat membantu kelancaran proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

d. Bagi peneliti

Merupakan penelitian yang berharga dalam upaya mengembangkan domain pengetahuan, serta berperan sebagai tugas akhir kuliah.

e. Bagi umum

Dapat dijadikan sebagai sumber motivasi bagi pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di berbagai konteks atau lokasi.

E. Sistematika Penulisan

Demi mempermudah pemahaman para pembaca, penyusunan penelitian ini telah dibagi ke dalam beberapa bab, dilengkapi dengan subbab. Tata cara penyusunan dapat diuraikan sebagai berikut:

Bagian Pertama: Pendahuluan, mencakup gambaran umum, perumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, dan rincian sistematika penulisan.

Bagian Kedua: Landasan Teori, menguraikan konsep teoritis yang mendukung penulisan ini berdasarkan judul "Efektivitas Media Realia dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk Meningkatkan Hasil Belajar". Terdapat pula pembahasan mengenai penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

Bagian Ketiga: Metode Penelitian, mencakup jenis dan pendekatan penelitian, pengaturan penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, serta definisi operasional variabel penelitian. Selain itu, melibatkan uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

Bagian Keempat: Hasil Penelitian dan Pembahasan, memberikan gambaran umum tentang obyek penelitian, menyajikan hasil penelitian termasuk data hasil penelitian, uji asumsi klasik, dan uji hipotesis.

Bagian Kelima: Penutup, merangkum simpulan dari seluruh analisis hasil, memberikan saran yang berperan dalam mendukung kelengkapan penelitian, dan menyajikan penutup keseluruhan.