

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Realia

a. Pengertian Media

Media merupakan suatu perangkat yang memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan pesan. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang berperan dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu proses komunikasi yang melibatkan interaksi antara pembelajar, pengajar, dan materi pembelajaran. Oleh karena itu, komunikasi efektif dalam pembelajaran memerlukan bantuan alat atau media sebagai sarana untuk mentransmisikan pesan. Stimulus yang berbagai macam, seperti interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau diam, tulisan, dan suara yang direkam, dapat berfungsi sebagai media. Kelima jenis stimulus ini membantu pembelajar dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berupa suara, visual, dan gerakan.

Para ahli memiliki berbagai batasan atau definisi tentang media. Misalnya, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) di Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Gagne menyatakan bahwa media melibatkan berbagai jenis komponen atau sumber pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Briggs menggambarkan media sebagai wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang pembelajar untuk belajar. Schramm menyatakan bahwa media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional. Sementara itu, Yusuf Hadi Miarso berpendapat bahwa media mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Secara umum, media dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana pendidikan yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi

mencapai tujuan pengajaran. Secara lebih luas, media pembelajaran mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar di dalam kelas. Substansi dari media pembelajaran melibatkan beberapa elemen kunci, yaitu: (1) saluran untuk menyalurkan pesan, informasi, atau materi pembelajaran kepada pembelajar; (2) berbagai komponen dalam lingkungan pembelajaran yang merangsang pembelajar untuk belajar; (3) alat fisik yang menyajikan pesan dan merangsang pembelajaran; dan (4) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang merangsang pembelajar untuk belajar, baik itu melalui media cetak, audio, visual, atau audio visual.¹

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah:

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas: Memberikan dukungan visual atau audiovisual untuk menjelaskan konsep atau materi pelajaran, sehingga memudahkan pemahaman pembelajar.
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran: Mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan menyajikan informasi secara efektif dan efisien, sehingga pembelajar dapat memahami materi dengan lebih cepat.
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar: Menyediakan konten yang terkait dan mendukung tujuan pembelajaran agar materi lebih bermakna bagi pembelajar.
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran: Menarik perhatian pembelajar melalui elemen visual, audio, atau interaktif, sehingga pembelajar dapat lebih fokus dalam memahami materi.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar adalah:

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar: Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat merangsang motivasi belajar pembelajar.

¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: KAUKABA DIPATARA, cet2 2015), 3-4

- b) Bahan pengajaran lebih jelas maknanya: Menyajikan informasi dengan cara yang lebih konkret dan visual, memudahkan pemahaman pembelajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode pembelajaran bervariasi: Menyediakan variasi dalam metode pengajaran, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar: Memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk aktif terlibat dalam proses belajar, melibatkan mereka dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.²

c. Fungsi Media

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi, yang sering kali dapat mengalami penyimpangan, pembiasan, dan kesalahpahaman. Dalam konteks ini, peran media sebagai alat sangat penting untuk mengatasi potensi kesalahan dalam proses komunikasi tersebut. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebatas menyajikan stimulus informasi, sikap, dan sebagainya, melainkan juga berfungsi untuk meningkatkan keserasian dan penerimaan informasi. Dengan kata lain, media berperan dalam mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran.

Secara umum, pentingnya peran media dalam pembelajaran mencakup beberapa aspek, antara lain:

- 1) Mengatasi Keterbatasan Pengalaman Siswa atau Mahasiswa: Media membantu siswa atau mahasiswa untuk mengatasi keterbatasan pengalaman mereka dengan menyajikan informasi secara visual atau interaktif.
- 2) Mengatasi Keterbatasan Ruang Kelas: Media memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif tanpa terbatas oleh keterbatasan ruang kelas.
- 3) Mengaktifkan Interaksi Langsung dengan Lingkungan: Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, seperti simulasi atau pengalaman virtual.

² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, 5

- 4) Menghasilkan Keragaman Pengamatan: Media menyediakan berbagai bentuk materi yang dapat merangsang keragaman cara siswa mengamati dan memahami konsep.
- 5) Menanamkan Konsep Dasar yang Konkrit, Benar, dan Realistis: Media membantu menyampaikan konsep pembelajaran secara lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa.
- 6) Membangkitkan Keinginan serta Minat Baru: Media dapat memicu keinginan dan minat baru siswa terhadap materi pembelajaran.
- 7) Menumbuhkan Motivasi serta Merangsang Belajar: Media dapat meningkatkan motivasi siswa dan merangsang semangat belajar mereka.
- 8) Memberikan suatu Pengalaman Integral serta Konkrit hingga Abstrak: Media memfasilitasi pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, mulai dari konsep yang konkret hingga yang abstrak.³

d. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran memerlukan pertimbangan hati-hati dari seorang guru. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan melibatkan kriteria dan prosedur penentuan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Tujuan Pembelajaran: Pertimbangkan tujuan proses pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan tersebut dan dapat efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi yang diinginkan.
- 2) Karakteristik Siswa: Perhatikan karakteristik siswa, seperti tingkat usia, tingkat pemahaman, dan gaya belajar. Pilih media yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- 3) Materi Pembelajaran: Sesuaikan media dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media harus dapat memperjelas, memperkaya, dan mendukung pemahaman terhadap materi tersebut.
- 4) Ketersediaan Sumber Daya: Pertimbangkan ketersediaan sumber daya di sekolah atau institusi tempat Anda mengajar. Pastikan bahwa media yang dipilih dapat diakses dan

³ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan Pendekatan Teoritik dan Praktik*, (Yogyakarta: Idea Press, cet1 2011), 64-65

digunakan dengan memperhitungkan infrastruktur teknologi dan sarana yang ada.

- 5) Kesesuaian Teknologi: Jika memilih media yang melibatkan teknologi, pertimbangkan tingkat kecakapan teknologi siswa dan ketersediaan fasilitas teknologi di lingkungan pembelajaran.
- 6) Interaktivitas: Perhatikan sejauh mana media tersebut memungkinkan interaktivitas. Media yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung lebih efektif.
- 7) Kreativitas dan Daya Tarik: Pilih media yang dapat merangsang kreativitas siswa dan memiliki daya tarik yang dapat mempertahankan perhatian mereka.
- 8) Kemudahan Penggunaan: Pastikan media pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan siswa. Kesederhanaan penggunaan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penerapan media.
- 9) Evaluasi Efektivitas: Tentukan kriteria evaluasi untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran. Lakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan keberhasilan penggunaan media tersebut.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, seorang guru dapat membuat keputusan yang tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran mereka.⁴

e. Prinsip Pemanfaatan Media

Penggunaan media pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu proses kegiatan belajar mengajar memerlukan pemahaman terhadap prinsip-prinsip penggunaannya. Berikut adalah beberapa prinsip yang perlu diperhatikan:

- 1) Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran
Media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media harus didasarkan pada kemampuannya untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.
- 2) Fleksibilitas dan Adaptabilitas
Media pembelajaran sebaiknya dapat disesuaikan dengan berbagai jenis pembelajaran dan gaya belajar siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan penggunaan media dalam berbagai konteks pembelajaran.

⁴ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan*, 66-67

- 3) Keterlibatan Siswa
Media pembelajaran sebaiknya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Interaktivitas dan partisipasi siswa dapat memperkaya pengalaman belajar.
- 4) Efisiensi dan Efektivitas
Media pembelajaran harus efisien dan efektif dalam menyampaikan informasi. Pilih media yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan.
- 5) Kesesuaian dengan Konteks Pembelajaran
Perhatikan konteks pembelajaran, termasuk ketersediaan fasilitas dan sumber daya di lingkungan pembelajaran. Sesuaikan jenis media dengan keadaan yang ada.
- 6) Kreativitas dan Inovasi
Media pembelajaran sebaiknya menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- 7) Evaluasi dan Umpan Balik
Adakan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media. Dapatkan umpan balik dari siswa dan gunakan informasi tersebut untuk memperbaiki dan meningkatkan penggunaan media di masa depan.
- 8) Kemudahan Penggunaan
Media pembelajaran sebaiknya mudah digunakan oleh guru dan siswa. Kompleksitas penggunaan media dapat menghambat proses pembelajaran.
- 9) Kemudahan Akses
Pastikan bahwa media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh semua siswa. Hindari kendala aksesibilitas yang dapat menghambat pemahaman materi.
- 10) Keberlanjutan
Perencanaan penggunaan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan keberlanjutan, baik dalam hal pemeliharaan perangkat maupun pengembangan konten yang relevan.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip di atas, penggunaan media pembelajaran dapat lebih efektif dalam mendukung proses peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar. Beberapa syarat umum yang penting untuk dipenuhi dalam pemanfaatan

media dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut:

- 1) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media harus didasarkan pada kemampuannya untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.
- 2) Ketersediaan untuk Penglihatan atau Pendengaran
Media seharusnya dapat dilihat atau didengar oleh siswa. Kualitas visual dan audio media harus memadai untuk memastikan informasi dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.
- 3) Responsif terhadap Siswa
Media yang digunakan sebaiknya mampu merespon proses belajar siswa. Interaktivitas media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.
- 4) Kesesuaian dengan Kondisi Individu Siswa
Media harus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan individu siswa. Pertimbangkan variasi gaya belajar, tingkat pemahaman, dan kebutuhan khusus siswa untuk menyesuaikan penggunaan media.
- 5) Peran sebagai Perantara dalam Pembelajaran
Media seharusnya berfungsi sebagai perantara atau medium dalam proses pembelajaran siswa. Maksudnya, media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang pemikiran, refleksi, dan aktivitas siswa.

Melalui pemenuhan syarat-syarat ini, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih berinteraksi dan menarik.⁵

f. Media Pembelajaran Realia

1) Pengertian Media Realia

Kata "kata media" merujuk pada bentuk jamak dari istilah "medium". Medium dapat diartikan sebagai perantara atau sarana yang memfasilitasi komunikasi dari pengirim ke penerima. Dalam jurnal yang ditulis oleh Novita Lestari dengan judul "Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu

⁵ Kisbiyanto, *Manajemen Pendidikan*, 67-68

pengetahuan alam di SD N Setia Darma 03 Tambun Selatan," Asyar menjelaskan bahwa media realia merupakan objek yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh peserta didik, memberikan mereka pengalaman langsung.⁶ Uno menjelaskan bahwa realia merujuk pada benda yang digunakan sebagai materi pengajaran. Munadi, di sisi lain, membagi media realia menjadi tiga kategori, yaitu *Unmodified Real Thing* (benda nyata yang tidak dimodifikasi), *Modified Real Things* (benda nyata yang telah dimodifikasi), dan *Specimen* (sampel).

a) *Unmodified real thing* (Benda nyata yang tidak di modifikasi)

Merupakan objek sebagaimana adanya, tanpa mengalami perubahan kecuali dipindahkan dari lokasi aslinya. Jenis objek ini umumnya memiliki karakteristik tertentu, seperti kemampuan digunakan, ukuran yang standar, dan dapat diidentifikasi dengan nama aslinya. Contoh-contohnya mencakup berbagai jenis daun, meja, kursi, dan segala sesuatu yang terdapat di dalam ruang kelas.

b) *Modified real things* (Benda nyata yang telah dimodifikasi)

Kelompok *Modified Real Things* mencakup berbagai jenis, seperti mock-up (tiruan), miniature (miniatur), dan cutaways (potongan-potongan).

c) *Specimen* (Sampel)

Istilah "specimen" sering dipahami sebagai contoh dari suatu benda yang mewakili grup atau kategori tertentu. Sebuah specimen kadang-kadang tidak mengalami modifikasi dan umumnya merupakan bagian dari lingkungannya, seringkali disajikan dalam kemasan botol, kotak, dan sebagainya.

Teori-teori tertentu juga mendukung pandangan tersebut.

Menurut Piaget, siswa yang berada pada tahap berpikir operasional konkret (biasanya antara usia 7 hingga 11/12 tahun atau terkadang hingga usia 13 tahun yang kadang-kadang tidak stabil) belum mampu memahami operasi logis dalam konsep matematika tanpa bantuan objek konkret.⁷

⁶ Novita Lestari dan Eka Mustika, *Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD N Setia Darma 03 Tambun Selatan*, Jurnal Pedagogik Vol II, No.2 September 2014

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 182

Dienes kemudian menyoroti kebutuhan memberikan anak berbagai jenis objek konkret sebagai model nyata dari konsep yang sedang dipelajari. Menurut Dienes, belajar secara aktif dalam lingkungan yang beragam dan memanfaatkan objek-objek konkret memiliki kepentingan besar bagi perkembangan anak.⁸

Daryanto membagi terminologi benda sebenarnya menjadi dua kategori, yaitu obyek dan benda contoh (*specimen*). Obyek mencakup semua benda dalam keadaan asli dan alami. Sementara itu, *specimen* merujuk pada benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Jenis media realia, menurut Seels dan Glasgow, terdiri dari tiga kategori, yaitu model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka). Dalam konteks ini, guru memiliki dua opsi, seperti yang diungkapkan oleh Daryanto. Pertama, membawa benda asli langsung ke kelas, atau kedua, mengajak siswa ke dunia nyata di mana benda asli tersebut berada. Jika benda asli sulit dibawa ke kelas atau tidak memungkinkan untuk membawa kelas ke lokasi benda tersebut, maka benda tiruan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.⁹

Dengan merujuk pada pandangan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah jenis media yang bersifat langsung, diwujudkan dalam bentuk objek nyata, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman konsep. Melalui pemanfaatan objek nyata ini, proses belajar-mengajar dapat melibatkan seluruh indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

2) Contoh Media Realia

a) Benda Asli

Benda asli dianggap sebagai alat yang sangat efektif untuk mengaktifkan berbagai indera selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh sifat alami benda asli yang mencakup berbagai aspek seperti ukuran yang bervariasi, berat, warna, serta adanya elemen gerak dan bunyi. Keunikan ini memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena benda asli mempertahankan keasliannya. Dengan demikian, benda asli dapat

⁸ Resuffendi, Pendidikan Matematika 3, (Jakarta: Universitas Terbuka, Dedikbud, 1995), 234-235

⁹ Daryanto, Media Pembelajaran, (Bandung: Satu Nusa, 2010), 29-30

diartikan sebagai objek yang ada dalam keadaan sebenarnya dan lengkap.

Penggunaan benda-benda asli dalam pembelajaran memegang peran yang signifikan dalam upaya meningkatkan teknik pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Islam mengenai tema toleransi antar umat beragama. Peserta didik dapat diperkenalkan pada berbagai tempat ibadah dalam berbagai agama, seperti masjid, gereja, pura, biara, dan sebagainya. Melalui pendekatan ini, selain memahami berbagai tempat ibadah agama, peserta didik juga dapat memahami tata cara ibadah agama lain dan bagaimana masyarakat beragama berprinsip toleransi.

Dalam konteks penelitian ini, siswa dapat mengamati benda-benda secara langsung yang akan menjadi fokus pembelajaran dalam materi kelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah menghafal materi yang akan dipelajari, karena mereka dapat mengaitkan informasi teoritis dengan pengalaman nyata melalui penggunaan benda-benda asli.¹⁰

b) Media Tiruan

Daryanto menyampaikan bahwa media tiruan sering kali disebut sebagai model. Pembelajaran melalui model dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau menggunakan benda asli. Dari perspektif pembuatan, Daryanto membedakan bentuk dan tujuan penggunaan model menjadi beberapa kategori, antara lain: model perbandingan (contohnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

c) Specimen (contoh)

Menurut Daryanto, specimen merujuk pada benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh. Ada juga jenis benda asli yang tidak alami atau buatan manusia, yang merupakan benda asli yang telah mengalami modifikasi bentuknya. Beberapa contoh specimen benda yang masih hidup mencakup akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Sementara itu, contoh specimen benda yang

¹⁰ Hujair AH Sanakay, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipatara, cet2 2015), 128

sudah mati melibatkan herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, dan awetan dalam cairan plastik. Contoh specimen benda yang tidak hidup mencakup berbagai objek yang berasal dari batuan dan mineral.

d) Peta

Menurut Daryanto, peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan adalah jenis peta yang mampu menampilkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki dimensi panjang, lebar, dan kedalaman. Melalui observasi peta timbul, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai perbedaan letak atau topografi suatu daerah.

e) Boneka

Menurut Daryanto, boneka, yang merupakan salah satu jenis model perbandingan, adalah replika tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Sebagai media pendidikan, boneka dapat digunakan dalam bentuk sandiwara boneka.

3) Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Ibrahim menyatakan bahwa alat peraga yang berupa benda-benda nyata memiliki keuntungan dan kelemahan:

a) Kelebihan

Pendekatan ini dapat memberikan siswa kesempatan maksimal untuk memahami dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mereka diberi peluang untuk langsung mengalami situasi yang sebenarnya dan mengembangkan keterampilan mereka dengan memanfaatkan semua indera yang ada.

b) Kelemahan

(1) Mengajak murid-murid untuk berpergian ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang membawa risiko, seperti kemungkinan terjadinya kecelakaan dan hal-hal serupa.

(2) Biaya yang diperlukan untuk menyediakan berbagai objek nyata terkadang cukup tinggi, terutama jika diperhitungkan kemungkinan kerusakan yang dapat terjadi selama penggunaannya.

(3) Penggunaan objek nyata tidak selalu dapat memberikan gambaran lengkap dari objek sebenarnya, terutama dalam hal pembesaran, pemotongan, atau gambaran bagian demi bagian. Oleh karena itu, pengajaran perlu didukung oleh

media lain untuk memastikan pemahaman yang komprehensif.¹¹

Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media realia memiliki keuntungan dan kelemahan. Keuntungan dari benda-benda nyata adalah kemampuannya untuk dipindahkan atau dimanipulasi. Namun, kelemahannya adalah ketidakmampuannya untuk disajikan dalam bentuk tulisan atau buku. Oleh karena itu, untuk bentuk tulisan, perlu dibuat gambar atau diagram. Meskipun demikian, metode tersebut masih memiliki kelemahan karena tidak dapat dimanipulasi, yang berbeda dengan benda-benda nyata.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan aspek terpenting dalam proses pembelajaran. Nana mendefinisikan hasil belajar siswa sebagai perubahan dalam tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Proses mengajar oleh guru diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari perspektif siswa, hasil belajar menandai berakhirnya proses belajar. Benjamin S. Bloom, seperti yang disebutkan oleh Dimiyati dan Mudjiono, mengidentifikasi enam jenis perilaku dalam ranah kognitif:

- 1) Pengetahuan: Merupakan kemampuan untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan ini mencakup fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman: Melibatkan kemampuan untuk menangkap arti dan makna dari materi yang dipelajari.
- 3) Penerapan: Melibatkan kemampuan untuk menerapkan metode dan kaidah dalam menghadapi masalah nyata dan baru. Contohnya, menggunakan prinsip-prinsip yang telah dipelajari dalam situasi konkret.
- 4) Analisis: Merupakan kemampuan untuk merinci suatu kesatuan menjadi bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Contohnya, memecah masalah menjadi komponen-komponen yang lebih kecil.

¹¹ R.Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 119

- 5) Sintesis: Melibatkan kemampuan untuk membentuk pola baru atau menyusun sesuatu yang baru. Contohnya, kemampuan menyusun program baru.
- 6) Evaluasi: Melibatkan kemampuan membentuk pendapat tentang suatu hal berdasarkan kriteria tertentu. Contohnya, kemampuan menilai hasil ulangan atau kinerja berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup berbagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan ini melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi merupakan kegiatan yang digunakan untuk mengukur hasil belajar, bertujuan untuk mengumpulkan data pembuktian yang menunjukkan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti terfokus pada aspek kognitif Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang mencakup tiga tingkatan: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Memahami bahwa hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas, tidak dapat dilepaskan dari pengaruh faktor-faktor tertentu. Sugihartono dan rekan-rekan menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

- 1) Faktor Internal: Melibatkan faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal mencakup dua aspek utama, yaitu faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor Eksternal: Merupakan faktor-faktor yang berada di luar individu. Faktor eksternal mencakup beberapa aspek, termasuk faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, peneliti memilih untuk menggunakan faktor eksternal, yaitu penggunaan media pembelajaran berupa miniatur. Pemilihan media ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

3. Minat Belajar

Menurut Djamarah, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memberikan perhatian dan mengingat beberapa aktivitas tertentu. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas cenderung memberikan perhatian secara konsisten pada aktivitas tersebut dengan perasaan senang atau antusias.¹² Menurut Slameto, minat adalah suatu perasaan lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya dorongan atau perintah dari pihak lain. Minat dapat muncul secara alami dan merupakan ekspresi dari ketertarikan pribadi seseorang terhadap suatu hal.¹³ Berdasarkan definisi sederhana, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan individu, seperti siswa, untuk fokus perhatian dengan rasa suka dan ketertarikan pada suatu objek atau situasi tertentu. Dengan merujuk pada pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan atau rasa suka yang mendorong individu, dalam hal ini siswa, untuk memusatkan perhatiannya pada sesuatu yang disukai dan disenangi. Menurut Surya, jenis minat dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:¹⁴

- a. Minat Volunter: Minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya pengaruh luar. Ini merupakan minat yang muncul secara alami dari ketertarikan pribadi siswa terhadap suatu hal.
- b. Minat Involunter: Minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru. Minat ini mungkin muncul karena adanya pengaruh dari lingkungan atau situasi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
- c. Minat Nonvolunter: Minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan. Ini dapat mencakup situasi di mana siswa merasa terpaksa atau tidak memiliki pilihan terkait minatnya.

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu:¹⁵

- a. Perhatian siswa

Dalam penggunaan sehari-hari, seringkali istilah minat dan perhatian dianggap sama atau digunakan bersamaan. Perhatian siswa mengacu pada konsentrasi mereka terhadap pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan hal-hal lain. Ketika

¹² Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2008, 132

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010, 180

¹⁴ Surya M, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004, 56

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180

siswa memiliki minat pada suatu objek atau aktivitas, secara alami mereka akan memperhatikannya dengan lebih fokus dan intens. Dengan kata lain, minat dapat menjadi pendorong atau penyebab dari tingkat perhatian siswa terhadap suatu hal.

b. Keterlibatan

Penjelasan ini mencakup esensi dari konsep minat. Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau aktivitas dapat menciptakan rasa senang dan motivasi untuk terlibat atau melakukan kegiatan yang terkait dengan objek tersebut. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman tentang minat siswa terhadap materi pembelajaran dapat menjadi kunci untuk merancang strategi pengajaran yang lebih menarik dan relevan bagi mereka.

c. Perasaan senang

Ketika seorang siswa merasa senang terhadap suatu pelajaran, kemungkinan besar mereka tidak akan merasa terpaksa untuk belajar. Minat dan kegembiraan terhadap suatu subjek atau pelajaran dapat menjadi faktor yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif. Oleh karena itu, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan dengan minat siswa dapat berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih tinggi.

d. Ketertarikan

Konsep ini mencerminkan pentingnya daya dorong atau motivasi siswa terhadap ketertarikan mereka pada suatu objek, orang, kegiatan, atau pengalaman tertentu. Motivasi ini bisa bersumber dari kepuasan pribadi, rasa ingin tahu, atau pengalaman positif yang terkait dengan kegiatan tersebut. Dalam konteks pendidikan, memahami faktor-faktor motivasi ini dapat membantu para pendidik merancang pengalaman pembelajaran yang lebih sesuai dan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar.

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.¹⁶ Pembagian faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ke dalam faktor internal dan eksternal dapat memberikan gambaran yang lebih jelas. Berikut adalah rincian faktor-faktor tersebut:

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 54

- a. Faktor Internal
 - 1) Faktor Jasmaniah: Melibatkan faktor-faktor fisik seperti kesehatan dan kondisi tubuh siswa, termasuk adanya cacat tubuh yang mungkin mempengaruhi minat belajar.
 - 2) Faktor Psikologi: Terkait dengan aspek-aspek psikologis siswa, seperti tingkat intelegensi, tingkat perhatian, bakat-bakat khusus yang dimiliki, tingkat kematangan, dan kesiapan dalam menghadapi materi pelajaran.
- b. Faktor Eksternal
 - 1) Faktor Keluarga: Melibatkan pengaruh dari lingkungan keluarga, seperti pola pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, atmosfer rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua terhadap pendidikan, serta latar belakang budaya keluarga.
 - 2) Faktor Sekolah: Terkait dengan lingkungan pembelajaran, termasuk metode mengajar, kurikulum yang diterapkan, hubungan antara guru dan siswa, interaksi antar siswa, disiplin sekolah, ketersediaan alat pembelajaran, waktu belajar, standar penilaian, kondisi fisik gedung sekolah, metode pengajaran, dan tugas rumah yang diberikan.

Dampak Positif penggunaan media terhadap belajar:

- a. Meningkatkan Minat Belajar: Penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media memberikan elemen visual atau verbal yang dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.
- b. Aktivitas Siswa: Media membantu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Dengan adanya elemen visual atau interaktif, siswa cenderung lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- c. Memfasilitasi Pemahaman: Media membantu siswa dalam memproses, menangkap, serta menyusun kembali informasi. Penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif.
- d. Meningkatkan Hasil Belajar: Dengan meningkatnya minat belajar dan keterlibatan siswa, secara keseluruhan bisa diharapkan bahwa hasil belajar siswa juga akan meningkat. Media dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

4. Hasil Belajar dan Minat Belajar dalam Perspektif Islam

Hasil pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor-faktor khusus yang berasal dari dalam individu siswa (internal) dan faktor-faktor dari lingkungan luar siswa (eksternal). Faktor-faktor internal mencakup keterampilan, kesejahteraan, dan kecenderungan siswa. Kemampuan dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat penguasaan pembelajaran, yakni tingkat kemampuan yang sangat cepat, sedang, dan lambat. Salah satu faktor internal yang berperan dalam menentukan hasil pembelajaran adalah motivasi atau dorongan belajar, sebagaimana diungkapkan dalam Surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: “Berdirilah Kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan,” (Q.S.Al-Mujadilah:11).¹⁷

Ayat tersebut menyiratkan bahwa Allah SWT akan meninggikan kedudukan individu yang berbakat. Ayat ini bisa menjadi sumber inspirasi bagi setiap orang yang sedang berusaha belajar. Tingginya motivasi belajar cenderung berdampak positif pada hasil pembelajaran, begitu pula sebaliknya. Selain itu, kemampuan siswa dalam hal pemahaman dapat bervariasi, seperti interaksi melalui berbagai bentuk, termasuk visual dan verbal, seringkali diperlukan alat atau media tertentu untuk mendukung pemahaman tersebut.

Faktor eksternal yang memengaruhi pembelajaran siswa melibatkan berbagai aspek, termasuk kondisi fisik dan non-fisik (seperti suasana ceria dan ramah di kelas), metode pembelajaran

¹⁷ Al-Qur'an dan Terjemahan, *Departemen Agama*, (Jakarta: 197), 910.

yang diterapkan oleh pendidik, dan interaksi dengan teman sekolah. Teman sekelas memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran siswa, yang dapat memengaruhi hasil belajar, sebagaimana diungkapkan dalam hadits berikut ini:

وَعَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِتَمَّا مَسَلُ الْجَلْبِيِّ الصَّالِحِ وَجَلِيسِ السُّوءِ كَحَامِلِ الْمِسْكِ وَنَافِخِ الْكَبِيرِ، فَحَامِلِ الْمِسْكِ، وَإِمَّا أَنْ يُخَذِيَاكَ، وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ، وَإِمَّا أَنْ تَبْجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً. وَنَافِخِ الْكَبِيرِ، وَإِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ، وَإِمَّا أَنْ تَبْجِدَ مِنْهُ رِيحًا مُنْتَنَةً (متفق عليه)

Artinya: “Dari Nabi Muhammad SAW menceritakan kepada kita, Abu Usamah dari Buraid dari Abi Burdah dari Abi Musa r.a. bahwasannya Nabi SAW bersabda: “Sesungguhnya perumpamaan bergaul dengan teman shalih dan teman nakal adalah seperti berteman dengan pembawa minyak kasturi dan peniup api. Pembawa minyak kasturi itu adakalanya memberi minyak kepadamu atau adakalanya kamu membeli daripadanya dan adakalanya ia membakar kain bajumu dan adakalanya kamu mendapatkan bau busuk daripadanya.” (HR. Muttafaqun ‘Alaih).¹⁸

Hadits tersebut menggambarkan metode terbaik untuk membentuk karakter yang baik, yang merupakan standar dan tujuan pengajaran dalam Islam. Salah satu faktor yang ditekankan adalah dampak dari lingkungan sosial, terutama peran teman-teman dalam membentuk karakter seseorang. Dalam konteks sistem pembelajaran, teman sekelas memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk perkembangan kepribadian, karena melalui interaksi dengan mereka, seseorang dapat dengan mudah meniru contoh hidup, mempertimbangkan nilai-nilai, dan mengadaptasi perilaku. Teman yang baik dapat menjadi sumber inspirasi dan dukungan positif, seperti teman yang memiliki kualitas moral yang tinggi, sedangkan teman yang buruk dapat memberikan pengaruh negatif, seperti teman yang terlibat dalam perilaku yang tidak baik. Oleh karena itu, teman-teman memiliki peran yang sangat penting dalam

¹⁸ Al- Hadis, *Shahih Al Bukhari Hadis No. 5534*, (Semarang: Toha Putera, Jilid 5), 231.

membantu siswa mengembangkan keterampilan dan mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Dari hadits tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa sahabat merupakan salah satu faktor eksternal yang terus-menerus memengaruhi hasil belajar siswa. Teman yang memiliki karakter yang baik dapat memberikan dampak positif pada siklus pembelajaran siswa, dan sebaliknya. Dengan asumsi bahwa proses belajar siswa berjalan dengan baik, hasilnya juga cenderung optimal. Keberhasilan sejati seseorang diukur dengan kemampuannya untuk mengalami perubahan positif dalam dirinya sendiri. Perkembangan ini dapat tercermin dalam kemampuan berpikir, kemampuan, atau pola pikir terhadap suatu hal.

5. Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar

Media realia memiliki berbagai model, salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini adalah media realia model tiruan atau miniatur. Daryanto menjelaskan bahwa media tiruan sering disebut sebagai model. Proses pembelajaran melalui model ini terjadi melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Dari segi cara pembuatannya, Daryanto membedakan bentuk dan tujuan penggunaan model menjadi beberapa jenis, antara lain:

- a. Model Perbandingan: Contohnya globe, yang digunakan untuk membandingkan proporsi dan lokasi suatu objek di dunia.
- b. Model yang Disederhanakan: Model ini menunjukkan suatu objek atau konsep dengan cara yang lebih sederhana untuk memudahkan pemahaman.
- c. Model Irisan: Menunjukkan suatu objek atau konsep melalui potongan tertentu, seperti memperlihatkan struktur internal atau komponen.
- d. Model Susunan: Menggambarkan hubungan antar bagian suatu objek atau konsep.
- e. Model Terbuka: Model yang memungkinkan untuk diubah dan dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.
- f. Model Utuh: Menunjukkan objek atau konsep secara keseluruhan tanpa memperhatikan detail tertentu.
- g. Boneka: Media realia yang berbentuk figur manusia atau hewan, sering digunakan untuk mendemonstrasikan situasi atau kejadian tertentu.

- h. Topeng: Digunakan sebagai representasi simbolis untuk mengekspresikan karakter atau konsep tertentu dalam konteks pembelajaran.

Jenis-jenis model ini dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuannya dalam mendukung pemahaman siswa.

Penerapan media realia dalam pembelajaran membawa berbagai manfaat yang signifikan. Beberapa manfaat tersebut meliputi:

- a. Merangsang Pembelajaran: Media realia dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dengan menyajikan objek sebenarnya atau replikanya, memotivasi mereka untuk belajar.
- b. Duplikasi Objek Sebenarnya: Media realia memungkinkan duplikasi objek sebenarnya, memudahkan siswa untuk memahami dan mempelajari konsep yang sulit dengan menggunakan model atau replika.
- c. Konsep Abstrak ke Konsep Konkret: Media realia membantu mentransfer konsep abstrak ke konsep konkret, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- d. Memberi Kesamaan Persepsi: Penggunaan media realia dapat memastikan bahwa semua siswa memiliki persepsi yang seragam terhadap konsep atau objek yang diajarkan.
- e. Mengatasi Hambatan Waktu, Tempat, Jumlah, dan Jarak: Media realia membantu mengatasi hambatan pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, dengan menyediakan akses langsung atau pengalaman mendekati objek yang sebenarnya.
- f. Menyajikan Ulang Informasi Secara Konsisten: Media realia memungkinkan penyajian informasi secara konsisten dan dapat diakses ulang, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
- g. Memberi Suasana Belajar yang Menyenangkan: Penggunaan media realia dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Penerapan media realia dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, membantu mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap materi pelajaran. Hasil belajar siswa dapat dicapai dengan memperhatikan tabel indikator sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

No	Indikator	Kriteria
1	Menafsirkan	Siswa mampu mengubah kalimat ke gambar, gambar ke kalimat.
2	Mencontohkan	Siswa mampu memberikan contoh konsep dan bukan contoh konsep
3	Mengklasifikasikan	Siswa mampu menggolongkan konsep-konsep dan siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri khusus / umum.
4	Merangkum	Siswa bisa menyajikan konsep kedalam berbagai macam bentuk representasi
5	Menyimpulkan	Siswa mampu memberikan kesimpulan logis dari informasi yang disajikan.
6	Membandingkan	Siswa mampu menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek.
7	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat antar bagian.

Selain itu, minat belajar siswa dapat dicapai dengan memperhatikan tabel indikator sebagai berikut:¹⁹

Tabel 2.2
Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Kriteria
1	Perhatian Siswa	Siswa mampu memperhatikan pembelajaran dengan baik
2	Keterlibatan	Siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran
3	Perasaan Senang	Siswa mampu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran
4	Ketertarikan	Siswa mempunyai ketertarikan mengikuti pembelajaran

¹⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180

6. Pembelajaran PKn

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah bagian yang harus diambil oleh semua siswa di sekolah dasar dan menengah, baik di tingkat SMP maupun SMA di seluruh Indonesia. Aziz Wahab menyatakan bahwa PKn berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang menciptakan kesadaran, kecerdasan, dan tanggung jawab warga negara pada siswa. Oleh karena itu, program PKn dirancang berdasarkan konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik, hukum negara, dan teori umum lainnya yang sesuai dengan tujuan tersebut.²⁰ Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mencakup penelitian terhadap berbagai aspek, seperti persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi, kebutuhan warga negara, pancasila, dan fenomena globalisasi. Melalui mata pelajaran ini, siswa diberi arahan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif, serta bertindak dengan cerdas dalam berbagai kegiatan masyarakat, kehidupan berbangsa, dan tindakan negara, sambil mendorong sikap anti korupsi.²¹

Salah satu landasan hukum yang mengatur tentang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 37 ayat 1 dari undang-undang tersebut menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib mencakup beberapa mata pelajaran, termasuk pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, serta muatan lokal.²²

Visi dan misi dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang dikutip dari penelitian Wahyudin Noe, menyatakan bahwa visi PKn adalah mewujudkan mata pelajaran yang berperan sebagai sarana pembinaan karakter bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara. Misi PKn adalah membentuk warga negara yang berintegritas, yaitu warga negara yang mampu menjalankan hak dan kewajiban mereka dalam

²⁰ Ina Magdalena, dkk., Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3, (2020), 421.

²¹ Aji Heru Muslim dan Supriatna, Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2, (2016), 2.

²² Feri Tirtoni, *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV. Buku Baik Yogyakarta, 2016), 14.

kehidupan berbangsa, didasari oleh kesadaran politik, kesadaran hukum, dan kesadaran moral.²³

Berpedoman pada dasar hukum tersebut, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada jenjang SD/MI diimplementasikan dengan tujuan agar siswa dapat:

- a. Meningkatkan keterampilan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi berbagai isu kewarganegaraan.
- b. Terlibat secara aktif dan bertanggung jawab, dengan tindakan cerdas, dalam kegiatan masyarakat, kebangsaan, dan negara, sambil membina sikap anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk identitas mereka sesuai dengan ciri khas masyarakat Indonesia, dengan tujuan dapat hidup secara harmonis bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam kerangka peraturan dunia, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran dan fungsi yang sangat vital dalam menyemai ideologi Pancasila, yang mencakup nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian, menjadi pondasi bagi konsep warga global sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Siswa dapat mengembangkan pemahaman dengan baik dalam suasana pembelajaran yang kondusif, tanpa tekanan berlebihan, namun dengan stimulus yang mendorong proses belajar. Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan interaksi yang positif antara pendidik dan siswa, serta di antara sesama peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema Lingkungan Sahabat Kita melibatkan pencapaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Berikut adalah kompetensi inti yang harus dicapai oleh peserta didik kelas V:

- a. Menerima serta mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.

²³ Ervin Anatasya dan Dinie Anggareni Dewi, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 2, (2021), 294.

- c. Memahami pengetahuan faktual melalui observasi (pendengaran, penglihatan, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, aktivitasnya, serta benda-benda di sekitar rumah dan sekolah.
- d. Menyampaikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis, dan logis melalui karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan kesehatan anak, serta tindakan yang mencerminkan keimanannya dan akhlak mulia.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi sebelumnya, peneliti menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, termasuk:

1. Karya Jariatun dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rerata hasil belajar siswa di kelas IV A, yang menggunakan media realia, mencapai 71,62, sedangkan nilai rerata di kelas IV B, yang menggunakan media gambar, adalah 66,43. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai $t\text{-tabel} < t\text{-hitung}$ ($1,996 > 14,062$), dengan tingkat signifikansi kurang dari 5% atau 0,05. Hal ini menandakan adanya pengaruh positif media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung. Relevansi antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dalam penelitian, metode pengukuran hasil belajar siswa, dan pendekatan kuantitatif yang serupa. Namun, perbedaan utamanya terletak pada mata pelajaran (Matematika dibandingkan dengan PKN) dan subjek penelitian (kelas IV dibandingkan dengan kelas V).²⁴

2. Karya Syaptaji Hadi Prawira, *Efektivitas Penggunaan Media Realia sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII di MTs N Godean DIY*.

²⁴ Jariatun, “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung”, (Prodi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2017)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media realia sebagai alat bantu pembelajaran biologi di kalangan siswa kelas VII di MTs N Godean, DIY. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Deskriptif dengan menggunakan model Clustered Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t menghasilkan nilai t hitung sebesar 3,629, dengan $p = 0,001$, yang kurang dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, terdapat respons positif dari siswa terhadap penggunaan media, mencapai 68,68%. Relevansi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penilaian efektivitas penggunaan media realia dalam pembelajaran. Keduanya menggunakan metode kuantitatif dan menyelidiki tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada mata pelajaran yang dipilih (Biologi dibandingkan dengan PKN), serta subjek dan lokasi penelitian (MTs N kelas VII dibandingkan dengan MI kelas V).²⁵

3. Karya Maria Shalvahana Mutiara, Yulia Linguistica dan Siti Mas'ula dengan judul "*The Use Of Realia Media-Assisted Contextual Teaching and Learning Model to Improve Mathematics Learning Outcomes on Fractional Learning Materials in Grade IV Elementary School*".²⁶

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah menerapkan model CTL berbantuan media realia dan model konvensional pada materi pecahan di kelas IV Sedolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, melalui penerapan metode eksperimen model Kuasi Eksperimen dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 53,6 melebihi kelas kontrol yang memiliki nilai 29,92. Hasil yang diperoleh pada uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan skor N-Gain sebesar 0,3619. Hasil uji *Wilcoxon* kelas kontrol sebesar $0,079 > 0,05$, yang menunjukkan tidak ada perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, dengan N-Gain Score sebesar 0,0661. Uji *Mann-Whitney* menghasilkan nilai

²⁵ Syaptaji Hadi Prawira, "*Efektivitas Penggunaan Media Realia sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Siswa Kelas VII di MTs N Godean DIY*", (Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta, 2007)

²⁶ Maria Shalvahana Mutiara, Yulia Linguistik, dan Siti Mas'ula, "*The Use of Realia Media Assisted Contextual Teaching and Learning Model to Improve Mathematics Learning Outcomes On Fractional Learning Materials In Grade IV Elementary School*," *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 12 No. 2, April 2023, 352-368

signifikan $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hasil belajar melalui penerapan model CTL berbantuan media realia berbeda dengan model konvensional. Relevansi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penilaian penggunaan media realia dalam meningkatkan hasil belajar. Keduanya menggunakan metode kuantitatif dan menyelidiki tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada mata pelajaran yang dipilih (Matematika dibandingkan dengan PKN), serta subjek dan lokasi penelitian (MI Kelas IV dibandingkan dengan MI kelas V).

4. Karya Mellinia Puspita Sari dan Muhammad Abduh dengan judul "*The Effectiveness of Using Realia Media and Video Media on Science Cognitive Learning Outcomes*"²⁷

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media realia dan media video terhadap hasil belajar kognitif IPA. Eksperimen digunakan sebagai jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini yakni korelatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media realia lebih efektif diterapkan di pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan penggunaan media video. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai sig. $0,020 < 0,05$, maka dari itu dinyatakan hipotesis awal diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Relevansi penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penilaian efektivitas penggunaan media realia dalam pembelajaran. Keduanya menggunakan metode kuantitatif dan menyelidiki tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada mata pelajaran yang dipilih (IPA dibandingkan dengan PKN), serta penggunaan desain penelitian (Korelatif dibandingkan dengan *Eksperimen Nonequivalent Group*).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, terungkap bahwa guru masih menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan salah satu bentuk media pembelajaran, yakni media realia. Penggunaan media realia dipilih karena dianggap sebagai salah satu media yang

²⁷ Mellinia Puspita Sari dan Muhammad Abduh, "*The Effectiveness of Using Realia Media and Video Media on Science Cognitive Learning Outcomes*", Undiksha Press: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Vol. 55 No. 3 2022, 535-545

efektif, terutama karena memungkinkan penggunaannya secara langsung. Keunggulan media realia terletak pada kemampuannya untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Guru tidak perlu membawa media yang terlalu besar untuk keperluan pembelajaran PKn, dan hal ini dapat mempermudah proses pengajaran.

Media realia juga dianggap berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media realia, diharapkan siswa dapat lebih mudah menghafal dan mengingat materi pembelajaran dengan melihat benda secara langsung. Pendekatan langsung ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media realia diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran PKn.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yakni satu variabel yang bersifat bebas (variabel independen) dan satu variabel yang bersifat terikat (variabel dependen). Variabel bebas dalam konteks ini adalah efektivitas penggunaan media realia dalam proses pembelajaran PKn, sementara variabel terikat mencakup peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini, dapat disusun suatu kerangka berpikir sebagai berikut:



Grafik tersebut menyiratkan bahwa apabila pemanfaatan media realia dalam pembelajaran PKn berjalan dengan optimal, hasil pembelajaran serta minat belajar siswa kemungkinan besar akan mencapai tingkat yang tinggi. Oleh karena itu, terdapat hubungan yang sangat signifikan antara efektivitas media realia dalam pembelajaran PKn dan peningkatan hasil belajar serta minat belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari gabungan kata "hypo" (sementara) dan "thesis" (pernyataan atau teori). Ini merujuk pada suatu pernyataan sementara yang belum terbukti kebenarannya dan perlu diuji.²⁸

²⁸ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2013), 18

Hipotesis biasanya berfungsi sebagai jawaban awal terhadap pertanyaan penelitian dan masih bersifat spekulatif. Meskipun hipotesis dibentuk sebagai respons teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, namun kebenarannya belum diverifikasi dengan data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan fakta. Dengan kata lain, hipotesis memberikan gambaran awal yang didasarkan pada teori yang relevan, tetapi kebenarannya masih memerlukan pengujian melalui proses pengumpulan dan analisis data empiris.²⁹

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berfikir di atas, hipotesis komparatif yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa terdapat perbedaan signifikan antara dua atau lebih variabel yang diteliti:

H_1 : Adanya perbedaan penggunaan media realia dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito dan MI NU Al-Khurriyah 03 Besito Gebog Kudus.

H_0 : Tidak adanya perbedaan penggunaan media realia dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas V di MI NU Al-Khurriyah 01 Besito MI NU Al-Khurriyah 03 Besito Gebog Kudus.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015, cet 22), hlm.64