

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Secara sederhana, pendidikan seringkali dipandang sebagai usaha manusia untuk membentuk kepribadiannya sesuai dengan norma budaya dan sosial. Pendidikan atau pedagogi mengacu pada bimbingan atau bantuan yang disengaja yang diberikan oleh orang dewasa kepada seorang anak agar ia menjadi dewasa. Upaya yang dilakukan oleh individu atau kelompok individu untuk menjadi dewasa atau mencapai taraf hidup mental yang lebih tinggi disebut sebagai pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan fikiran (akal)/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai macam masalah yang timbul dimasa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas (mutu) sumber daya manusia. Melalui pendidikan yang baik, maka kita akan mudah mengikuti perkembangan zaman dimasa yang akan datang, khususnya perkembangan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 1

Dalam prospektif agama islam mewajibkan kepada seluruh umatnya untuk selalu belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka untuk meningkatkan derajat kehidupan mereka, firman Allah SWT dalam Al-Qur'an, diantaranya terdapat dalam surah al-Mujadallah (58) ayat 11, yang isinya:

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS.Al-Mujadallah:11).*<sup>2</sup>

Menurut Reber belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, meorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga Peserta Didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Secara sederhana, pembelajaran adalah menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan Peserta Didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

---

<sup>2</sup> Departemen RI, Al-Qur'an Terjemah, (Bandung: Diponegoro, 2005), 434

Kemampuan seorang Guru untuk mengomunikasikan materi pelajaran secara efektif tidak hanya mempengaruhi keberhasilan mereka, tetapi ada sejumlah keterampilan lain yang harus dikuasai untuk mengomunikasikan materi pelajaran secara efektif dan profesional. Kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan materi, dan kompetensi metode mengajar, menurut Zakiyah Daradjat, pada dasarnya merupakan tiga komponen yang harus dikuasai atau dimiliki oleh seorang Guru.<sup>3</sup>

Permendiknas No.42 Tahun 2013 menjelaskan tentang Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan “Penyelenggaraan Pendidikan adalah kegiatan pelaksanaan komponen sistem pendidikan pada suatu atau program pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan agar proses pendidikan dapat berlangsung sesuai dengan pendidikan nasional”

Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar mengajar. Kehadiran Guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan Peserta Didik. Interaksi antara Peserta Didik dengan media inilah, menurut I Nyoman Sudana Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Zakiyah Daradjat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 263

<sup>4</sup> I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Variabel*, (Jakarta: Depdikbud irjen PerGuruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1998), 150

Diantara upaya yang dimaksud adalah pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik. Sehingga dengan penggunaan media realita berbasis lingkungan diharapkan dapat menarik perhatian Peserta Didik dan menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Di sekolah dasar, IPA lebih bersifat memberi pengetahuan, melalui pengamatan- pengamatan dengan peranan lingkungan serta lingkungan buatan. Anak usia SD (sekolah dasar) adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik itu pertumbuhan intelektual, emosional, maupun pertumbuhan badaniah. Dewasa ini, pembelajaran IPA masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah dan kegiatannya lebih berpusat pada Guru, sehingga pembelajaran terlalu monoton. Aktivitas Peserta Didik dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan Guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Guru menjelaskan IPA hanya sebatas produk dan sedikit proses. Salah satu penyebabnya adalah padatnya materi yang harus dibahas dan

---

diselesaikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Padahal, dalam membahas IPA tidak cukup hanya menekankan pada produk, tetapi juga yang lebih penting adalah proses untuk membuktikan atau mendapatkan suatu teori atau hukum. Oleh karena itu, media atau praktikum sebagai alat media pendidikan untuk menjelaskan IPA sangat diperlukan.

Pembelajaran Sains materinya lebih ke proses melihat, mengamati, dan melakukan percobaan. Setelah percobaan selesai, Peserta Didik dapat menarik kesimpulan sendiri tentang apa yang telah mereka lihat dan amati<sup>2</sup>. Agar pembelajaran berjalan secara efektif dan kreatif seorang Guru dalam mengelola proses belajar harus memiliki kemampuan, yaitu merencanakan pengajaran, melaksanakan proses belajar mengajar, dan memiliki kemampuan mengevaluasi atau penilaian pengajaran.<sup>5</sup> Pembelajaran IPA di SD/MI hendaknya memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk menghindari verbalisme. Dengan adanya hal tersebut sebaiknya dihadirkan benda nyata atau benda tiruannya sehingga peserta didik berkesempatan menyentuh melakukan tindakan, melihat dan menggunakannya sebagai media pengamatan atau percobaan sehingga membantu peserta didik memahami konsep.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Peneliti selama praktek lapangan 2 pengalaman lapangan terlihat bahwa Peserta didik di kelas IPA cenderung pasif, tidak bertanya, dan tidak menjawab pertanyaan

---

<sup>5</sup> <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/pengertian-efektifitas/>.  
Diakses tanggal 12/7/2021.

dengan tertib. Peserta Didik sering menganggap sains sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyaknya informasi yang tercakup. Metode yang dikembangkan Guru adalah ceramah dan diselingi dengan tanya jawab, sehingga proses belajar mengajar hanya didominasi oleh Guru dan anak didik yang pandai saja. Kemudian, pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran utama yang kurang optimalnya penggunaan sumber belajar lain maupun media pembelajaran.

Karena tidak adanya media dalam pembelajaran yang digunakan, tentunya akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Terkait dengan permasalahan tersebut, maka dalam pembelajaran kali ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA menggunakan media realita berbasis lingkungan. Media realita berbasis lingkungan ini dapat di diterapkan dalam pembelajaran dengan tujuan membantu antara Guru dengan Peserta Didik agar terjadi komunikasi yang baik, sehingga dalam pembelajaran akan terjadi komunikasi yang lebih efektif dan efisien. Disamping itu ada beberapa penelitian terdahulu yang mencoba menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran IPA yang membutuhkan pengembangan agar hasilnya lebih baik, penelitian terdahulu yang menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran IPA antara lain:

*Pertama* adalah penelitian oleh Klara Lestari pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh penggunaan media realita terhadap aktivitas

belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-ADLI PALEMBANG” penulisan tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif. Penulisan ini fokus pada aktivitas belajar Peserta Didik terhadap media realita pada mata pelajaran IPA dan sesudah diterapkan media realita pada mata pelajaran IPA dikelas III serta penggunaan media realita terhadap aktivitas mengajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPA dikelas III.<sup>6</sup> sedangkan perbedaan dengan penulisan yang Penelititulis lebih berfokus pada penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

*Kedua* adalah penelitian oleh Suparni pada tahun 2015 dengan judul “Meningkatkan hasil belajar IPA pada materi mengenal sifat benda dan kegunaanya dengan media realita pada Peserta Didik kelas 1B SDN SIDOMEKAR 08 JEMBER” penulisan menggunakan pendekatan PTK. Penulisan ini berfokus pada memperbaiki mutu pembelajaran dikelas, mengenal sifat- sifat benda dan kegunaanya pada Peserta Didik kelas 1 dan meningkatkan aktivitas belajar Peserta Didik pada mata pembelajaran IPA mengenal sifat benda dan kegunaanya.<sup>7</sup> Sedangkan perbedaannya dengan penulisan yang Penelititulis seperti pendekatan

---

<sup>6</sup> Klara lestari, “*Pengaruh penggunaan media realita terhadap aktivitas belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI AL-ADLI PALEMBANG*”, Skripsi, Jurusan PGMI, 2018. Di akses pada 19 september 2021, <https://journal.unesa.ac.id/14270059.pdf>

<sup>7</sup> Suparni, “*Meningkatkan hasil belajar IPA pada materi mengenal sifat benda dan kegunaanya dengan media realita pada Peserta Didik kelas 1B SDN SIDOMEKAR 08 JEMBER*” , Jurnal, Pancaran, Vol. 4, No.3, hal 11-20 Agustus 2015

dalam penelitian yang digunakan Peneliti adalah kuantitatif dan lebih fokus pada penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

*Ketiga* adalah penelitian oleh Tehayanti pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III”. Peneliti terdahulu menggunakan metode eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah Non Equivalent Control Group Desain<sup>8</sup>. Perbedaan dengan Peneliti sekarang adalah menggunakan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin.

Melihat beberapa penelitian terdahulu dan masalah dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di MI Khadijah Banjarmasin, peneliti menawarkan sebuah media yakni media realita berbasis lingkungan dengan harapan dapat membantu Guru dan Peserta Didik dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar khususnya IPA. Tawaran tersebut diperkuat dengan beberapa kajian teori yang menjelaskan bahwa dengan menggunakan media, Peserta Didik akan termotivasi dan proses pembelajaran akan lebih menarik bagi Peserta Didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Realita Berbasis Lingkungan terhadap Hasil dan**

---

<sup>8</sup> Tehayanti, *Pengaruh Penggunaan Media Realita terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Kelas III*, Skripsi Jurusan Pendidikan Dasar, 2015. Di akses pada 5 maret 2023.

## **Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III MI KHADIJAH BANJARMASIN”.**

### **B. Definisi Operasional**

Defenisi operasional diberikan untuk menghindari kesalahpahaman serta memperjelas judul penelitian, Peneliti perlu memberikan uraian pengertian serta memperjelas beberapa istilah yang tecantum dalam judul sebagai berikut:

1. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pengaruh sebagai “kekuatan yang ada atau timbul dari suatu (seseorang atau benda) yang turut membentuk watak, keyakinan, atau perbuatan seseorang”. Pengaruh juga bisa merujuk pada pengaruh terhadap orang lain.<sup>9</sup>Definisi pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Banjarmasin.
2. Media Realita Berbasis Lingkungan adalah alat yang digunakan Guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang membimbing Peserta Didik untuk menghubungkan pengetahuannya dengan kehidupan

---

<sup>9</sup> Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka), 849

sehari-hari sehingga dengan mudah Peserta Didik dapat menerima dan memahami isi pelajaran yang berupa benda nyata. Secara sederhana, media realita berbasis lingkungan dapat dikatakan alat bantu mengajar berupa benda nyata yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Contoh dari media realita yang dapat digunakan adalah meja, kursi, papan tulis, lemari dan masih banyak yang lainnya.

3. Perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor Peserta Didik yang terjadi akibat kegiatan pembelajaran disebut hasil belajar. Secara sederhana, tingkat keberhasilan Peserta Didik dalam materi pembelajaran dapat diwakili oleh hasil belajar. Pada penelitian ini Peneliti hanya meneliti aspek kognitif saja pada materi IPA, dengan menyebarkan soal sebelum dan sesudah perlakuan dengan tujuan untuk melihat hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Definisi motivasi yang dimaksud adalah motivasi belajar Peserta Didik dalam penerapan media realita berbasis lingkungan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan

masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media realita berbasis lingkungan?
2. Bagaimana hasil belajar Peserta Didik setelah menggunakan media realita berbasis lingkungan?
3. Bagaimana motivasi belajar Peserta Didik setelah menggunakan media realita berbasis lingkungan?
4. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan media realita berbasis lingkungan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Peserta Didik setelah menggunakan media realita berbasis lingkungan.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar Peserta Didik dengan menggunakan media realita berbasis lingkungan.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik menggunakan media realita

berbasis lingkungan.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Berikut ini adalah manfaat penelitian yang diantisipasi dari penelitian ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu Pendidikan dan keGuruan, khususnya teori belajar dalam pembelajaran tematik.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pendidik**

- 1) Sebagai sumber daya untuk meningkatkan pengajaran
- 2) Mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran
- 3) Dapat membantu Peserta Didik memahami cara belajar melalui media realita berbasis lingkungan
- 4) Memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Memberikan kesempatan kepada Guru untuk menggunakan media realitas berbasis lingkungan

#### **b. Bagi Peserta Didik**

- 1) Dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton
- 2) Memberi Peserta Didik pengalaman dunia nyata,

mendorong minat mereka untuk belajar, dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka

3) Melibatkan Peserta Didik dalam proses pembelajaran

c. Bagi Madrasah

1) Berpartisipasi dalam menentukan bagaimana pengelolaan kelas di masa depan akan mengubah proses belajar mengajar di sekolah

2) Memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan sekolah dalam memanfaatkan media realitas berbasis lingkungan dalam pendidikan di sekolah.

**F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Tujuan dari kajian pustaka disini sebagai acuan atau sebagai tambahan referensi bacaan untuk Peneliti dalam melakukan penelitian ini, dan menghindari replikasi tentang penelitian yang serupa. Adapun kajian pustaka yang akan dicantumkan oleh Peneliti adalah:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Nama Peneliti, Tahun Penelitian dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Klara Lestari, 2018. Pengaruh penggunaan media realita terhadap aktivitas belajar Peserta	Penggunaan media realita terhadap aktivitas belajar	Perbedaan judul skripsi tersebut dengan peneliti terletak pada

	Didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-ADLI PALEMBANG	Peserta Didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-ADLI PALEMBANG	lokasi penelitian yaitu MI Al-ADLI PALEMBANG dan Klara Lestari melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan media realita terhadap aktivitas belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPA sedangkan pengaruh media realita berbasis lingkungan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Peserta Didik menjadi bahan penelitian.
2	Suparni, 2015. Meningkatkan hasil belajar IPA pada materi mengenal	Terdapat peningkatan aktifitas belajar	Suparni meneliti untuk melihat peningkatan

	<p>sifat benda dan kegunaannya dengan media realita pada Peserta Didik kelas 1B SDN SIDOMEKAR 08 JEMBER</p>	<p>IPA mengenal berbagai sifat benda dan kegunaannya melalui pengamatan perubahan bentuk benda pada Peserta Didik kelas 1B SDN Sidomekar 08 Jember</p>	<p>aktifitas belajar IPA mengenal sifat benda dan kegunaannya melalui pengamatan perubahan bentuk benda sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik</p>
3	<p>Tehayanti, 2015. Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III</p>	<p>Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media realita (kelas eksperimen)</p>	<p>Tehayanti meneliti dan menganalisis seberapa tinggi pengaruh penggunaan media realita terhadap hasil</p>

		<p>dengan yang menggunakan media gambar (kelas control).</p>	<p>belajar matematika siswa kelas III SDN 16 Pontianak Kota, sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar siswa pada kelas III MI Khadijah Banjarmasin.</p>
--	--	--	--

### **G. Hipotesis Penelitian**

Tanggapan sementara terhadap pernyataan penelitian adalah hipotesis. Peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut, berangkat dari

permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya:

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Tahun pelajaran 2021/2022

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media realita berbasis lingkungan terhadap hasil dan motivasi belajar Peserta Didik kelas III MI Khadijah Tahun pelajaran 2021/2022

#### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan digunakan untuk mempermudah dalam memahami isi dari pembahasan penelitian ini, maka sistematika yang dibuat Peneliti adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, kajian pustaka, hipotesis penelitian, sistematika penulisan

BAB II Landasan teori, media pembelajaran, hasil belajar, motivasi, Pembelajaran tematik kelas III tema benda disekitarku subtema II wujud benda.

BAB III Jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Laporan hasil penelitian, berisi gambaran umum tentang lokasi

penelitian, penyajian data, dan analisis data.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran