

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat<sup>1</sup>.

Di dalam Agama Islam, pendidikan bukan hanya sekedar pembelajaran semata, melainkan mencakup keseluruhan aspek-aspek dan nilai-nilai islam yang ditanamkan dalam kehidupan anak itu sendiri, karena anak adalah tambang emas bagi kedua orang tuanya dan juga merupakan anugerah yang diberikan oleh Allah SWT kepada kedua orang tuanya dan tak ternilai harganya, namun dibalik itu semua orang tua juga memiliki tanggung jawab yang besar terhadap pendidikan serta perkembangan anak- anaknya.<sup>2</sup>

Pendidikan agama merupakan salah satu bahan kajian dalam semua kurikulum pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai perguruan tinggi. Pendidikan agama merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik bersama dengan Pendidikan Kewarganegaraan. Tantangan yang dihadapi dalam pendidikan agama, khususnya PAI dalam mengerjakan dan mengarahkan peserta didik agar memiliki kualitas iman, taqwa, dan akhlak mulia.

Dengan demikian materi pendidikan agama bukan hanya mengajarkan

---

<sup>1</sup> Tirtarahardja, Umar dan S.L. La Sulo, Pengantar Pendidikan, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 40-41

<sup>2</sup>Samsul Munir Amin. *menyiapkan masa depan anak secara islami*,(jakarta: Media grafika,2007)hlm,26

pengetahuan tentang agama akan tetapi bagaimana membentuk kepribadian siswa agar memiliki keimanan dan ketaqwaan yang kuat dan kehidupannya senantiasa dihiasi dengan akhlak yang mulia.

Saat ini yang mendesak adalah bagaimana usaha yang harus dilakukan oleh para guru PAI untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat memperluas pemahaman peserta didik mengenai ajaran agamanya, mendorong mereka untuk mengamalkan dan sekaligus dapat membentuk akhlak dan kepribadiannya. Berdasarkan hasil observasi yang didapat dari SDN 136 Palembang pada tanggal 18 Oktober 2018 mengenai hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI pada siswa SDN 136 Palembang setengah dari siswa pada tiap kelas VI belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil tersebut salah satunya kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan pembelajaran akibatnya banyak siswa yang malas dalam belajar PAI.<sup>3</sup>

Mayoritas metode pembelajaran agama Islam selama ini lebih ditekankan pada hafalan, akibatnya siswa kurang memahami kegunaan dan manfaat dari apa yang telah dipelajari dalam materi PAI yang menyebabkan tidak adanya minat siswa untuk belajar materi PAI<sup>4</sup>. Melihat kenyataan yang ada di lapangan, sebagian besar teknik dan suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru cenderung monoton dan membosankan, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Kondisi ini berdampak pada prestasi belajar. Untuk menjawab persoalan tersebut perlu diterapkan suatu cara alternative mempelajari PAI yang kondusif dengan suasana yang cenderung rekreatif sehingga memotivasi dan meningkatkan minat siswa untuk mengembangkan potensi kreatifitasnya.

Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien dalam melakukan proses pembelajaran. Siswa biasanya sangat antusias dengan hal-hal yang baru dalam proses pembelajaran apabila dikemas dengan cara yang menarik. Adapun media yang bisa

---

<sup>3</sup> Hasil Observasi Pada Tanggal 18 Oktober 2018 Pukul 10.30 WIB

<sup>4</sup> Akmal Hawi, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 25

digunakan salah satunya dengan media Realia<sup>5</sup>. Adapun alasan peneliti menggunakan media Realia karena media ini sifatnya langsung mempraktekkan cara pembelajarannya di lapangan dalam artian langsung memperagakan dengan masyarakat diharapkan siswa mampu mempraktekkan pembelajaran tersebut di masyarakat. Adapun keunggulan dari media ini adalah Implementasi dari media tersebut dengan menampilkan gambar atau dengan praktek seperti seorang aktor dalam pentas seni.

Adapun hubungannya dengan hasil belajar adalah seperti Penelitian yang dilakukan oleh Martina, K.Y Margiati, Hery Kresnadi “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar”<sup>6</sup>. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian peningkatan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media realia pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Negeri 03 Sebangki maka dapat disimpulkan yaitu peningkatan yang bersifat signifikan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian yang berjudul Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa di Kelas VI Di SD Negeri 136 Palembang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yg telah dianalisis identifikasi masalahnya adalah :

1. Guru terbiasa menggunakan media konvensional
2. Mayoritas Guru PAI lebih menekankan kepada metode hafalan, sehingga siswa kurang memahami materi tersebut

---

<sup>5</sup> Dr. Benny A. Pribadi, M.A, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm. 39

<sup>6</sup> Martina, K.Y Margiati, Hery Kresnadi, *Peningkatan Hasil Belajar siswa menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sebangki*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura 2014 Hal 14

3. Tujuan pembelajaran tidak tercapai, sehingga hasil belajar kurang memuaskan

### **C. Batasan Masalah**

Adapun beberapa batasan masalah yang diteliti yaitu :

1. Hasil dari penerapan Media Realia berupa hasil belajar siswa.
2. Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Siswa Kelas VI SD Negeri 136 Palembang.
3. Dalam pemilihan obyek penelitian dilakukan *cluster random sampling* sehingga peneliti hanya menggunakan dua kelas yaitu Kelas 6.B (Enam B) dan 6.B (Enam C)

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil Belajar Siswa tidak menerapkan Media Realia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang ?
2. Bagaimanakah hasil Belajar Siswa yang menerapkan Media Realia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang ?
3. Adakah pengaruh dari penerapan Media Realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang ?

### **E. Tujuan dan Kegunaan**

1. Tujuan Penelitian  
Tujuan penelitian ini antara lain :
  - 1) Untuk mengetahui hasil Belajar Siswa sebelum penerapan Media Realia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang

- 2) Untuk mengetahui hasil Belajar Siswa sesudah penerapan Media Realia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang
- 3) Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan Media Realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 136 Palembang

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya dan dapat menambah khazanah keilmuan yang berkaitan dengan pembinaan remaja

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pendukung dalam proses pendidikan di SD Negeri 136 Kota Palembang.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber dalam proses pendidikan di sekolah

### d. Bagi Fakultas

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam proses pembelajaran mahasiswa selanjutnya

## F. Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka berguna untuk mengkaji dan mengoreksi apakah sudah ada mahasiswa lain yang telah mengkaji, meneliti dan membahas judul yang berhubungan. Sebagai bahan referensi dalam membuat proposal, berikut ini beberapa karya skripsi yang terdahulu yang ada hubungannya dengan proposal yang akan diteliti. Karya tersebut antara lain :

Penelitian yang dilakukan oleh Wiji Kuswati<sup>1</sup>, Suhartono<sup>2</sup>, Tri Saptuti<sup>3</sup> dengan judul “Penggunaan Metode Discovery Dengan Media Realia Dalam Peningkatan Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sdn 1 Kedungwinangun Tahun Pelajaran 2014/ 2015”<sup>7</sup>. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode discovery dengan media realia secara tepat dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran siswa di kelas IV SDN 1 Kedungwinangun. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan metode discovery dengan media realia pada pembelajaran IPA banyak siswa yang gaduh dan ramai saat melakukan percobaan, siswa tidak berani bertanya dan menyampaikan pendapat, guru kurang member penguatan dan motivasi kepada siswa. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut ialah dengan mengarahkan siswa untuk lebih tenang dan tertib selama kegiatan pembelajaran, memotivasi siswa agar berani bertanya dan menyampaikan pendapat, member masukan kepada guru untuk lebih aktif member penguatan dan motivasi kepada siswa. Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media realia dalam proses pembelajaran dan peningkatan dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya pada penelitian ini adalah peneliti lebih menekankan kepada implementasi media bukan implementasi metode.

Penelitian yang dilakukan oleh Martina, K.Y Margiati, Hery Kresnadi “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar”<sup>8</sup>. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian peningkatan hasil

---

<sup>7</sup>Wiji Kuswati, Suhartono, Tri Saptuti, *Penggunaan Metode Discovery dengan Media Realia dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Di Kelas IV SDN 1 Kedungwinangun Tahun Pelajaran 2014/2015*. Kalam Cendekia, Volume 3, Nomor 6.1, hlm 639-643.

<sup>8</sup> Martina, K.Y Margiati, Hery Kresnadi, *Peningkatan Hasil Belajar siswa menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sebangki*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tanjungpura 2014 Hal 14

belajar siswa, dengan menggunakan media realia pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Negeri 03 Sebangki maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media realia kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG I mengalami peningkatan pada siklus I 2,7 dan siklus II menjadi 3,6 dengan peningkatan pemerolehan 0,9. (2) Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media realia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG II juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I 2,18 dan menjadi 3,25 dengan peningkatan 1,07. (3) Hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata skor 60,8 dan siklus II menjadi 74,4 dengan peningkatan 13,6. Adapun persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya pada penelitian ini adalah peneliti mengimplementasikan media Realia pada Pelajaran PAI kelas VI sedangkan penelitian sebelumnya pada pelajaran PKN kelas IV.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Pengertian Media Pameran**

*Media display* atau media pameran adalah media yang digunakan untuk diperlihatkan kepada sejumlah pemirsa. Media ini digunakan dengan cara meletakkannya di suatu tempat untuk dilihat dan diamati. Media yang dipamerkan dapat berbentuk media dua dimensi atau media tiga dimensi. Pengguna media ini dapat menggunakan indera penglihatan dan peraba untuk mempelajari pesan atau informasi yang terdapat di dalamnya<sup>9</sup>.

Penggunaan bahan ajar perlu disesuaikan dengan karakteristik dari bahan ajar itu sendiri.

Misalnya, poster merupakan bahan ajar dua dimensi yang penggunaannya diletakkan ditempat

---

<sup>9</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm. 39

yang mudah dilihat. Teks dan gambar yang terdapat pada poster harus dapat dilihat secara jelas oleh siswa yang belajar. Evaluasi diperlukan untuk memperoleh masukan terhadap kualitas bahan ajar yang telah kita buat. Kata kunci yang perlu diperhatikan dalam melakukan evaluasi bahan ajar adalah sejauh mana bahan ajar yang kita gunakan dapat membantu siswa mempelajari materi yang diajarkan

Ada beberapa jenis bahan ajar pameran yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yaitu<sup>10</sup>:

- a. *Flip chart* adalah jenis bahan ajar sederhana yang dapat digunakan dalam kelompok kecil dan sedang. Bahan ajar ini juga dapat digunakan untuk membantu pengajaran isi mata pelajaran secara serial. Keuntungan penggunaan media ini adalah pesan dan informasi yang ada di dalamnya dapat ditampilkan secara berseri dan berkesinambungan.
- b. *Magnetik board* atau papan magnetik adalah informasi yang disampaikan melalui bahan ajar ini dapat disusun satu persatu atau secara keseluruhan. Magnetic board yang berwarna putih biasanya disebut juga dengan istilah white board, yang juga dapat digunakan sebagai papan tulis. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara menempelkan komponen-komponen pesan dan informasi satu persatu atau keseluruhan.
- c. *Chart* adalah bahan ajar yang dapat memperlihatkan informasi berbentuk aliran atau prosedur. Bahan ajar ini dapat digunakan untuk mengajarkan informasi tentang bagaimana berlangsungnya suatu tahapan atau proses secara sistematis, misalnya chart yang menggambarkan alur transformasi data menjadi informasi dengan menggunakan komputer, dalam mata pelajaran biologi chart dapat menggambarkan metamorfosa atau perubahan fisik makhluk hidup.
- d. Poster merupakan bahan ajar dua dimensi yang penggunaannya dipasang pada tempat-tempat tertentu agar dapat dilihat oleh siswa. Poster dapat berisi pengetahuan atau

---

10 Benny A. Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm.40

- informasi dengan menggunakan tampilan yang sangat beragam mulai dari foto, gambar dan grafik. Disamping itu, poster juga dapat digunakan untuk memperlihatkan informasi dalam bentuk chart yang menampilkan informasi dan pengetahuan secara sistematis<sup>11</sup>.
- e. Foto juga merupakan bahan ajar dua dimensi yang digunakan untuk memperlihatkan suatu objek atau peristiwa. Foto dapat digunakan untuk memperlihatkan informasi yang nyata dan realistis. Foto dapat menggambarkan objek dan peristiwa menyerupai aslinya.
  - f. Realia dan Model adalah media tiga dimensi yang menggambarkan suatu objek dan peristiwa secara nyata. Realia adalah benda sesungguhnya yang dapat digunakan untuk mempelajari pesan dan pengetahuan tertentu. Berbeda dengan realia, model merupakan media tiruan berbentuk tiga dimensi. Model dapat berukuran lebih besar atau lebih kecil dari ukuran aslinya. Ukuran model biasanya menggunakan ukuran skala. Melalui realia dan model, siswa dapat mempelajari objek yang perlu diobservasi.

Pada dasarnya jenis media apapun dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu penyelenggaraan pameran. Namun demikian, pemakaiannya harus disesuaikan dengan tujuan pameran itu sendiri yaitu menarik minat dan perhatian serta menggugah hati sasaran. Mengingat pameran memiliki sifat memperlihatkan sesuatu, maka sebaiknya media yang digunakan adalah berupa media visual, walaupun tidak menutup kemungkinan dipakainya media audio visual. Dalam penyelenggaraan pameran, media yang biasa dipergunakan adalah<sup>12</sup> :

- a. Media Visual Dua Dimensi pada Bidang yang Tidak Transparan, termasuk dalam kelompok ini adalah gambar, peta, grafik, bagan, foto dan poster. Berbagai macam papan seperti papan tulis, papan flanel, papan magnet atau papan peragaan merupakan

---

<sup>11</sup> Benny A. Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm.41

<sup>12</sup> Benny A. Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm.42

media statis yang dapat dijadikan tempat dipasangnya media visual dua dimensi tersebut.

- b. Media Visual Tiga Dimensi. Contoh dari kelompok ini adalah benda asli, model, barang contoh atau spesimen, *mock-up* atau alat tiruan sederhana, diorama, bak pasir dan lain-lain.

Penggunaan kedua kelompok media di atas sangat baik untuk pelaksanaan pameran, karena media tersebut dapat digunakan tanpa bantuan penjelasan oleh juru penerang. Juru penerang hanya menjelaskan hal-hal yang kurang dimengerti pengunjung. Di samping penggunaan media visual, media audio visual juga dapat dimanfaatkan dalam upaya menghidupkan suasana pameran. Misalnya dengan menampilkan film pendidikan tentang cara pembibitan jamur merang, atau menampilkan penjelasan interaktif yang diprogram dan dioperasikan melalui komputer.

**Media pameran ini** Adanya ragam gaya belajar yang dimiliki peserta didik tersebut harusnya dijadikan pertimbangan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Jika di suatu kelas mayoritas peserta didiknya memiliki gaya belajar visual maka hendaknya guru menggunakan media yang berbasis visual. Bila mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar auditorial, maka guru hendaknya menggunakan media yang berbasis audisi. Demikian seterusnya jika di suatu kelas kondisi gaya belajar peserta didiknya beragam, maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan variasi gaya belajar peserta didik, sehingga semua peserta didik akan terlayani dengan baik dan dapat belajar secara lebih efektif. Ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah<sup>13</sup> : (a) bicara pada diri sendiri saat bekerja, (b) konsentrasi mudah terganggu oleh suara ribut, (c) senang bersuara keras ketika membaca, (d) sulit menulis, tapi mudah

---

<sup>13</sup> Benny A. Pribadi, Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. (Jakarta : Kencana, 2017) hlm.43

<sup>12</sup>A.G. Moh. Dkk, Aqidah Akhlaq untuk Madrasah Ibtidaiyah. (Surabaya: Sinar wijaya, 1998). Hlm.103-104

bercerita, (e) pembicara yang fasih, (f) sulit belajar dalam suasana bising, (g) lebih suka musik daripada lukisan, (h) bicara dalam irama yang terpola, (i) lebih suka gurauan lisan daripada membaca buku humor, dan (j) mudah menirukan nada, irama dan warna suara.

## 2. Pengertian Tolong-menolong

Tolong menolong dalam bahasa Arabnya adalah *Ta'awun*. Sedangkan menurut istilah, pengertian *Ta'awun* adalah sifat tolong menolong di antara sesama manusia dalam hal kebaikan dan takwa. Dalam ajaran Islam, tolong menolong merupakan kewajiban muslim. Sudah semestinya konsep tolong menolong ini dikemas sesuai dengan syariat Islam, dalam artian tolong menolong hanya diperbolehkan dalam kebajikan dan takwa, dan tidak diperbolehkan tolong menolong dalam hal dosa atau permusuhan.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

(Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. (Qs. Al Maa'idah; 2)

Islam menganjurkan agar umat selalu tolong-menolong. Menolong harus dengan keikhlasan dan mengharap ridho Allah SAW. Pahalan menolong akan hilang jika dilandasi ingin diketahui orang lain atau riya.

Dalam kehidupan masyarakat biasa di kembangkan sikap tolong-menolong dan berkerja sama. Sikap tolong-menolong dan berkerja bersama dilakukan kaum muhajirin dan ansar dalam membangun kota madinah.

Tolong menolong banyak manfaatnya, berikut ini manfaat dari tolong menolong :

1. Memupuk rasa persaudaraan anatar sesama manusia.
2. Mempermudah dan mempercepat terselesaikannya suatu pekerjaan.
3. Meringankan beban orang lain dan mendapat pahala bagiyang mengerjakan.
4. Mendapatkan ridha Allah, karena Allah mencintai makhluk-Nya yang senantiasa menolong sesamanya.

Kedamaian dan kerukunan antar umat di madinah terbina salah satunya karena kebiasaan penduduknya saling menolong. Terlepasnya beban seseorang biasa dilakukan salah satunya apabila seseorang mau menolong sesamanya. Mengingat tolong-menolong adalah perilaku terpuji, maka Allah memerintahkan untuk senantiasa menjalankannya.

## H. Metodologi Penelitian

Metode berasal dari kata *metod* yang berarti cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan logos berarti ilmu atau pengetahuan.<sup>14</sup>Dapat disimpulkan metodologi adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara skema untuk mencapai suatu tujuan

### a. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dengan jenis *True experimen design*. dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *posttest only* dengan *control design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok kedua diberi perlakuan dengan menggunakan Media Realia. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan Media Realia disebut kelompok kontrol. Adapun pola dari *posttest only control design* ditunjukkan sebagai berikut :

**Tabel 1.1**

### **Desain Penelitian posttest only Control Design**

---

<sup>14</sup>Choid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 141

<b>R</b>	<b>X</b>	<b>O<sub>1</sub></b>
<b>R</b>		<b>O<sub>2</sub></b>

Keterangan :

**R.** : kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan Media Realia

**R.** : Kelas kontrol yaitu kelas yang tanpa diberi perlakuan dengan menggunakan Media Realia

**X** : Perlakuan (*treatment*) yaitu kelompok yang diberi pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan penerapan metode kooperatif tipe *learning together*

**O<sub>1</sub>** : *posttest* untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah treatment dilakukan.

**O<sup>2</sup>** : *posttest* untuk melihat kemampuan akhir siswa tanpa adanya Treatment <sup>15</sup>

Penelitian ini dilakukan di SDN 136 Palembang dengan cara melakukan praktek langsung dengan menggunakan Media Realia dengan materi yang diajarkan serta untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi tolong-menolong. Penelitian ini akan dilaksanakan sebanyak 3x pertemuan meliputi :

1x *pre-test* (sebelum diberi perlakuan), 1x *treatment* (pemberian perlakuan) dan 1x *post-test* (setelah diberi perlakuan). Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan adalah dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas VI di SDN 136Palembang.

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data

---

<sup>15</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2012), hlm. 62

menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>16</sup>

## b. Populasi dan Sampel

Dari observasi atau pengumpulan data awal yang dilakukan pada tanggal 1 Maret 2018 sampai 12 April 2018 di SDN 136 Palembang. Adapun objek penelitian populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh peserta didik Kelas VI SDN 136 Palembang sebanyak 146 peserta didik.

**Tabel. I.2**

### **Tabel Populasi Penelitian**

#### **Siswa Kelas VI SD Negeri 136 Palembang**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIA	19	14	33
2	VIB	15	14	29
3	VIC	13	16	29
4	VID	16	14	30
5	VIE	8	17	25
Jumlah		71	75	146

*Sumber: Data Sementara dari Tata Usaha SDN 136 Palembang Tahun Pelajaran 2017-2018*

<sup>16</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2012), hlm. 57

Sampel yang dijadikan subjek penelitian diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Adapun tujuan mengambil sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* adalah untuk memberikan peluang yang sama bagi setiap kelas dalam memilih kelas eksperimen maupun kontrol.<sup>17</sup> Adapun sampel pada penelitian mengambil dari lima kelas yaitu kelas VI B dan VI C dengan masing-masing siswa sebanyak 29 orang. Berikut merupakan Tabel sampel yang dibutuhkan adalah kelas VI B dan VI C adalah Sebagai berikut :

**Tabel 1.3**  
**Sample penelitian**

<b>Kelas eksperimen</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Kelas kontrol</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
<b>VI B</b>	<b>29</b>	<b>VI C</b>	<b>29</b>

**c. Sumber dan Jenis Data**

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan data primer, menurut Lexy J. Moleong sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya.<sup>18</sup> Sumber data dalam penelitian ini adalah “subjek dari mana data diperoleh.”<sup>19</sup> Dalam hal ini peneliti secara langsung meneliti peserta didik kelas VI dengan cara menyebar angket ke siswa kelas VI.

- a. Sumber data primer dalam penelitian ini berkenaan dengan data tentang Media Realia di SDN 136 Palembang

<sup>17</sup>S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.105

<sup>18</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 157.

<sup>19</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Kuantitatif Suatu Pendekatan Praktek*, hlm. 172.

- b. Jenis data sekunder berkenaan dengan sekolah berupa dokumentasi yaitu dokumen-dokumen ataupun arsip-arsip yang ada terkait dengan RPP, silabus, Prota, Prosem di

SDN 136 Palembang

**d. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang peneliti pilih untuk dijadikan dalam penelitian ini menggunakan beberapa model, yaitu:

**a. Angket**

Angket atau kuesioner adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.<sup>20</sup> Dalam penelitian ini, instrument pengumpulan data berupa angket yang dipergunakan untuk mengukur penerapan Media Realia materi tolong-menolong Kelas VI SD Negeri 136 Palembang dan apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen yang menggunakan Media Realia , dengan kelompok control, yang tidak menggunakan Media Realia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi tolong-menolong Kelas VI SD Negeri 136 Palembang.

**b. Observasi**

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi non sistematis dan observasi sistematis. Observasi non sistematis dilakukan oleh pengamat yang tidak menggunakan instrumen pengamatan dan observasi

---

<sup>20</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta:Rieneka Cipta, 2012), hlm. 167.

sistematis yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan instrument pengamatan.<sup>21</sup>. Adapun observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- a. Keadaan objek penelitian dimana menyangkut keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 136 Palembang
- b. Aktivitas belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 136 Palembang.

**c. Dokumentasi**

Menurut Sugiyono bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya: catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi. Dokumen berbentuk gambar misalnya: foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya: karya seni yang berupa gambar, patung, film dan lain lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan model observasi dan kuesioner dalam penelitian kuantitatif.<sup>22</sup>

Untuk memperoleh data yang objektif berasal dari dokumentasi, peneliti menggunakan instrument pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau kategori yang akan dicari datanya. Model ini digunakan untuk mendapatkan data tentang: Sejarah berdirinya sekolah, letak geografis, visi dan misi, keadaan guru, keadaan siswa, struktur organisasi dan keadaan sarana prasarana SD Negeri 136 Palembang.

**e. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan bahan-bahan lain. Sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>23</sup>

Jadi, analisa data merupakan usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan dari perihal rumusan masalah dan hal-hal yang kita peroleh dari obyek penelitian. Analisa data

---

<sup>21</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta:Rieneka Cipta, 2006), hlm.157.

<sup>22</sup>Sugiyono, *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 63.

<sup>23</sup>Sugiyono, *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, .....hlm. 62.

dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah peneliti rumuskan diatas, maka data yang telah dikumpulkan selama penelitian diseleksi, dikelompokkan, disajikan dan dianalisa sesuai dengan bentuk dan jenis data. Sesuai dengan pembahasan tersebut, maka peneliti dalam menganalisa masalah dengan menggunakan model *Kuantitatif Deskriptif statistic* (non eksperimen).

Untuk menjawab permasalahan yang pertama dan kedua yaitu tentang Media Realia di SD Negeri 136 Palembang, peneliti menggunakan analisa statistik sederhana yaitu menggunakan rumus yang digunakan dalam penelitian ini menurut Hartono yaitu<sup>24</sup>:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P= Angka Prosentase (%)

F= Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N= Jumlah Frekuensi

Adapun Kriteria penilaian sebagaimana dikemukakan oleh Supardi<sup>25</sup> sebagai berikut:

0,00%	= Tidak ada
0,01%-24,99%	= Sebagian kecil
25% -49,99%	= Hampir setengah
50%	= Setengahnya
50,01%-74,99%	= Sebagian besar
75% -99,99%	= Pada umumnya
100%	= Seluruhnya

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah ketiga yaitu adakah pengaruh aktivitas belajar di kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan Media Realia. Untuk menganalisis hal

---

<sup>24</sup>Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*. (Yogyakarta: LSFK2 dan Pustaka Pelajar, 2002).

<sup>25</sup>Prahatmaja, *Perilaku Pengguna dalam Mencari dan Pemanfaatan Informasi di Pusat Dokumentasi Solopo*, (Bandung: Fakultas Komunikasi Universitas Padjadjaran. Skripsi tidak dipublikasikan, 2004).

tersebut variabel diawali dengan Uji-t untuk dua kelompok data dari satu kelompok sampel (berpasangan) dengan menggunakan rumus sebagai berikut :<sup>26</sup>

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

T = uji T

$S_1^2$  = Varians sampel kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians sampel kelas kontrol

$n_1$  = Jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelas kontrol

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel kelas kontrol

## I. Sistematika Pembahasan

---

<sup>26</sup>Supardi U.S, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*, (Jakarta: Prima ufuk Semesta, 2014), hlm. 325

Untuk memudahkan pembahasan dan memperjelas kegiatan, maka dalam pembahasannya disajikan dalam beberapa bab yaitu:

**BAB I Pendahuluan**

Berisi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, Metodologi Penelitian, dan Sistematikan Pembahasan.

**BAB II Landasan Teori**

Berisi Pengertian Media Pembelajaran, Pengertian Media Realia, Materi Tolong-menolong dan Hasil Belajar Siswa

**BAB III Deskripsi Wilayah**

Berisi sejarah berdiri dan letak geografis SD Negeri 136 kota Palembang.

**BAB IV Hasil Penelitian**

Berisi gambaran umum pelaksanaan penelitian, deskripsi dan hasil penelitian Peran Media Realia dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI di SD Negeri 136 Palembang.

**BAB V Penutup**

Kesimpulan dan Saran.