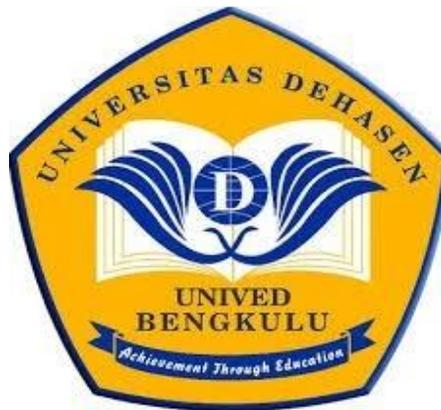


**PENERAPAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN
KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN
HIDUP DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI



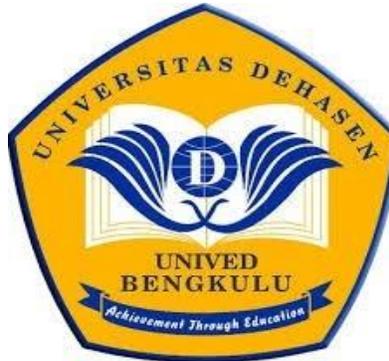
OLEH:
SINTIA ELA KARTIKA
NPM: 19210005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

**PENERAPAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN
KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN
HIDUP DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Skripsi Program
Studi Pendidikan Komputer*

OLEH:
SINTIA ELA KARTIKA
NPM: 19210005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
PENERAPAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN
KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DAN
LINGKUNGAN HIDUP DALAM MEMOTIVASI BELAJAR
SISWA

SKRIPSI

OLEH
SINTIA ELA KARTIKA
NPM. 19210005

Telah disetujui dan disahkan Oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing 1,


Dr. Edy Susanto, M.Pd
NIDN. 0205038605

Pembimbing 2,


Dr. Lina Tri Asuty BS, M.Pd
NIDN. 0207128501

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN HIDUP DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA

SKRIPSI

OLEH:
SINTIA ELA KARTIKA
NPM. 19210005

*Telah dipersembahkan di depan Dewan Penguji
Dan dinyatakan Lulus*

Hari : Sabtu
Tanggal : 02 Juni 2023

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Dr. Edy Susanto, M.Pd	0205058605		10-06-2023
2.	Sekretaris	Dr. Lina Tri Astuty BS, M.Pd	0207128501		11-06-2023
3.	Penguji I	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		13-06-2023
4.	Penguji II	Jumiati Siska, M.T.Pd	0216128801		13-06-2023

Bengkulu 02 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sintia Ela Kartika
NPM : 19210005
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa proposal skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan proposal skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa proposal skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya maka saya yang bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan saksi-saksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 02 Juni 2023
Yang membuat pernyataan

Ela Kartika

NPM.19210005

Sintia

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : SINTIA ELA KARTIKA
NIM : 19210005
Tempat/Tanggal Lahir : Babatan ilir 13,sept,2001
Agama : Islam
Alamat : Babatan Ilir Kec, Seginim
Bengkulu Selatan

Nama Orang Tua :

Ayah : Wahwan Dodi Putra
Ibu : Lasni Hartati
Alamat : Babatan Ilir Kec, Seginim
Bengkulu Selatan

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 48 Bengkulu Selatan
- ✓ SMP Negeri 07 Bengkulu Selatan
- ✓ SMA Negeri 07 Bengkulu Selatan
- ✓ S1 Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

MOTTO

“Ketika kamu mampu maka, kamu akan diberi. Tapi ketika kamu belum mampu walaupun temanmu sudah dan usiamu tidak lagi muda kamu tidak akan diberi. Dan ketika kamu terlambat ketimbang temanmu bukan berarti kamu lebih buruk, tapi kebaikan itu sifatnya dia datang di waktu yang tepat bukan waktu yang cepat”

(Habib Husein Ja'far Al Hadar)

“Makanya kalau hidup jangan banyak benci sama orang, orang yang banyak kebencian di hatinya hanya mengantarkan kesulitan dan kesempitan dalam hidupnya”.

Ustadz Hilman Fauzi

“Dalam islam itu Tidak ada hukum karma tapi ada hukum karna, yaitu.... Karna kamu melakukan kebaikan maka kamu akan mendapatkan kebaikan dan karna kamu melakukan keburukan maka kamu akan mendapatkan keburukan itu sendiri”.

(Habib Husein Ja'far Al Hadar)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas rahmat dan karunia Allah SWT berkatnya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh akan ilmu dan teknologi seperti sekarang ini.

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Ucapan syukur dan terimakasih untuk Allah SWT yang tak henti-hentinya memberi petunjuk dan memberi kelancaran atas terselesaikannya skripsi saya.
2. Terimakasih untuk kedua orang tua saya, **Bapak Wahwan Dodi Putra** dan **ibu Lasni Hartati** yang telah merawat dan membesarkan saya dengan segenap hati dan ketulusan sampai akhir hidipnya.
3. Buat adik-adik saya **Mezi Nur Ilahi** dan **Aziza cherel Nabila** yang sering memberi semangat dan dukungan kepada saya.
4. Terimakasih kepada **keluarga besarku** yang telah memberi dukungan semangat dan memberikan kepercayaan kepada saya untuk mencapai ini semua.
5. Terimakasih bapak **Dr. Edy Susanto, M.Pd** selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Terimakasih Maam **Dr. Lina Tri Astuty BS, M.Pd** selaku dosen pembimbing II yang sudah banyak membantu penulis serta membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
7. Terimakasih ibu **Diah Selviani, M.Pd.Mat** selaku dosen penguji 1 yang banyak memberikan kritik dan saran yang bersifat membantu kepada peneliti.

8. Terimakasih ibu **Jumiati Siska, M.TPd** selaku dosen penguji II yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi.
9. Kepada ibu **Rismaiti, S.Pd M.TPd** selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk peneliti.
10. Ibu **Tri Yunita, S.Kom** dan **Reno Sari, S.Kom** selaku guru yang banyak membantu memberi arahan dan masukan kepada peneliti di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu demi kelancaran penulis pada saat pembuatan skripsi.
11. Terimakasih kepada seluruh Dosen Universitas Dehasen Bengkulu Terkhusus yang pernah mengajar di Program Studi Pendidikan Komputer memberikan ilmunya kepada kami.
12. Untuk sahabat seperjuangan saya seluruh mahasiswa pendidikan komputer angkatan 2019 tanpa terkecuali.
13. Kepada seluruh siswa siswi Kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu 2023/2024.
14. Seluruh FKIP Universitas Dehasen Bengkulu semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
15. Dan Almamater saya Tercinta.

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA DAN LINGKUNGAN HIDUP DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA

Oleh:
Sintia Ela Kartika
Edy Susanto
Lina Tri Astuty

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran K3LH dengan menggunakan media realia dalam memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Untuk mengetahui peran media realia dalam pembelajaran K3LH dalam memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi dan angket. Dengan jenis penelitian kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Berdasarkan hal tersebut sampel dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa dengan indikator perolehan hasil untuk karegori selalu ada 54,71%, Kadang-kadang 33,28%, Jarang 12%, Tidak Pernah 0% yang artinya media realia layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Kata kunci : Media realia, Pembelajaran K3LH, Memotivasi belajar siswa

*Arsip Abstract Untuk Program Studi, dikeluarkan dan diterjemahkan oleh:
Tim Penerjemah UPT Bahasa Inggris UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU*

ABSTRACT

**THE IMPLEMENTATION OF REALIA MEDIA IN OCCUPATIONAL SAFETY
AND HEALTH AND ENVIRONMENTAL LEARNING IN MOTIVATING
STUDENTS' LEARNING**

By:

***Sintia Ela Kartika¹⁾
Edy Susanto²⁾
Lina Tri Astuty³⁾***

This study aims to determine K3LH learning using realia media in motivating students' learning at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. To find out the role of realia media in learning at SMK Negeri 3 of Bengkulu City, the method of research is qualitative. The research method is IKT 1 at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. In this study based on observation, documentation, and interviews. The results for 6, Never learning according to learning.

Keywords:

- 1) **Student**
- 2) **Supervisor**

H Learning.



*Arsip Abstract Untuk Program Studi, dikeluarkan dan diterjemahkan oleh:
Tim Penerjemah UPT Bahasa Inggris UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU*

July 1, 2023



ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF REALIA MEDIA IN OCCUPATIONAL SAFETY AND HEALTH AND ENVIRONMENTAL LEARNING IN MOTIVATING STUDENTS' LEARNING

By:
Sintia Ela Kartika¹⁾
Edy Susanto²⁾
Lina Tri Astuty³⁾

This study aims to determine K3LH learning using realia media in motivating students' learning at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. To find out the role of realia media in K3LH learning in motivating students' learning at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. The method used in this study is the method of observation, documentation and questionnaires. This type of research is qualitative. The population in this study were students of class X TJKT 1 at SMK Negeri 3 of Bengkulu City. Based on this, the sample in this study amounted to 35 students. Data analysis used descriptive qualitative. Based on a questionnaire distributed to students with indicators of obtaining results for the category there is always 54.71%, Sometimes 33.28%, Rarely 12%, Never 0% which means that realia media is suitable for use as a medium in learning according to learning.

Keywords: Media Realia, Motivating Student Learning, K3LH Learning.

- 1) Student***
- 2) Supervisors***

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar Siswa**. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK, CA, CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberi penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan diperguruan tinggi.
2. Ibu Dra.Asnawati,S.Kom., M.Kom selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
3. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
4. Bapak Edy Susanto,M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran ,dan dorongan dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini.

5. Ibu Dr. Lina Tri Astuty B S,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan proposal skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan proposal skripsi ini.
7. Seluruh Staff Administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan proposal skripsi ini.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalannya bernilai ibadah di sisi Allah SWT dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Aamiinn.

Bengkulu, 2023

Sintia Ela Kartika

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Deskripsi Konseptual	8
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	24
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	24
3.3 Metode dan Prosedur Penelitian.....	25
3.4 Kehadiran Peneliti	27
3.5 Data dan Sumber Data	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	39
4.2 Pembahasan.....	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Instrumen Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	30
Tabel 3.2 : Instrumen Lembar Observasi Kegiatan Guru	31
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Instrumen Lembar Angket	33
Tabel 4.1 : Hasil Angket Siswa.....	40
Tabel 4.2 : Hasil Angket Per Indikator	60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 :Contoh Media Realia	9
Gambar 2.3 : Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 : Teknik Analisis data	35
Gambar 3.2 : Triangulasi	37
Gambar 4.2 : Diagram Pie Pernyataan Ke-1	50
Gambar 4.3 : Diagram Pie Pernyataan Ke-2	50
Gambar 4.4 : Diagram Pie Pernyataan Ke-3	51
Gambar 4.5 : Diagram Pie Pernyataan Ke-4	51
Gambar 4.6 : Diagram Pie Pernyataan Ke-5	52
Gambar 4.7 : Diagram Pie Pernyataan Ke-6	52
Gambar 4.8 : Diagram Pie Pernyataan Ke-7	53
Gambar 4.9 : Diagram Pie Pernyataan Ke-8	53
Gambar 4.10: Diagram Pie Pernyataan Ke-9	54
Gambar 4.11: Diagram Pie Pernyataan Ke-10	54
Gambar 4.12: Diagram Pie Pernyataan Ke-11	55
Gambar 4.13: Diagram Pie Pernyataan Ke-12	55
Gambar 4.14: Diagram Pie Pernyataan Ke-13	56
Gambar 4.15: Diagram Pie Pernyataan Ke-14	56

Gambar 4.16: Diagram Pie Pernyataan Ke-15	57
Gambar 4.17: Diagram Pie Pernyataan Ke-16	57
Gambar 4.18: Diagram Pie Pernyataan Ke-17	58
Gambar 4.19: Diagram Pie Pernyataan Ke-18	58
Gambar 4.20: Diagram Pie Pernyataan Ke-19	59
Gambar 4.21 : Diagram Pie Pernyataan Ke-20	59
Gambar 4.22 : Diagram Batang Respon Angket Siswa	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Observasi Siswa	65
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru	66
Lampiran 3 Lembar Angket.....	68
Lampiran 4 Kartu Bimbingan	71
Lampiran 5 RPP dan ATP.....	73
Lampiran 6 Surat Penelitian.....	80
Lampiran 7 Surat penelitian Selesai	81
Lampiran 8 Surat Keterangan Judul	82
Lampiran 9 Bukti Penyerahan Proposal Skripsi	83
Lampiran 10 Foto-foto kegiatan selama penelitian	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi, yang berarti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima secara optimal oleh siswa itu sendiri. Menyangkut proses komunikasi itu sendiri, dalam pembelajaran yang efektif harus terdapat 3 komponen pokok, yaitu guru sebagai penyampai pesan, siswa sebagai penerima pesan, dan materi ajar sebagai pesan itu sendiri. Guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya, dalam hal ini guru mempunyai peranan penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Guru yang berkompeten harus memiliki strategi dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif. Selain strategi pembelajaran, guru harus pandai memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan optimal.

Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menjadi motivasi bagi siswa dan komunikatif dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran media itu sangat dibutuhkan,

tetapi penggunaan media harus divariasikan dengan jenis media yang lain agar siswa lebih cepat menguasai materi yang telah diberikan oleh guru.

Media realia merupakan media yang berupa obyek nyata pada suatu benda yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan, pada menggunakan benda nyata siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pelajaran karena berinteraksi langsung dengan media. Jadi guru harus bisa menyiapkan dan menggunakan media yang nyata atau konkrit sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar agar dapat dimanfaatkan dikelas maupun praktek lapangan di luar kelas dengan efisien. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda itu sendiri.

Pada Mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi dalam pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) adalah mata pelajaran dengan tujuan untuk menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup di lingkungan kerjanya, mempelajari tentang praktik-praktik kerja yang aman, bahaya-bahaya di tempat kerja, prosedur-prosedur dalam keadaan darurat, termasuk pencegahan kecelakaan kerja di tempat tinggi dan prosedur kerja di tempat pemanjatan.

Sehingga ilmu K3LH ini sangat penting dan harus dimiliki oleh siswa sehingga dapat diaplikasikan pada saat siswa melakukan berbagai macam pekerjaan di sekolah ataupun pada saat melaksanakan praktek di luar sekolah. Karena peranan penting K3LH tersebut maka ilmu K3LH haruslah dapat dikuasai siswa. K3LH adalah ilmu yang sangat bermanfaat bagi siswa sehingga siswa harus menguasai materi-materi yang telah di

terapkan tersebut. Proses belajar mengajar masih terdapat kurangnya antusias siswa untuk belajar, kondisi kelas yang gaduh di dalam kelas dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya fokus dan materi yang disampaikan tidak tersalur dengan utuh kepada seluruh siswa, masih rendahnya daya serap siswa sehingga berdampak pada rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.

Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar kurang berhasil dengan maksimal. Motivasi memegang peranan yang amat penting dalam belajar. Guru sebagai seorang pendidik harus tahu apa yang diinginkan oleh para siswanya. Seperti kebutuhan untuk berprestasi, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk berprestasi yang berbeda satu sama lainnya. Tidak sedikit siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah, mereka cenderung takut gagal dan tidak mau menanggung resiko dalam mencapai prestasi belajar yang tinggi. Meskipun banyak juga siswa yang memiliki motivasi untuk berprestasi yang tinggi. Siswa memiliki motivasi berprestasi tinggi kalau keinginan untuk sukses benar-benar berasal dari dalam diri sendiri.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya yang dilakukan di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu khususnya kelas X TJKT, bahwa semangat belajar beberapa siswa belum maksimal sehingga aktivitas belajar juga belum maksimal. Sebenarnya guru sudah memotivasi siswa dalam belajar. Tetapi, guru berpendapat masih ada beberapa siswa yang belum maksimal dalam motivasi belajar karena kurangnya minat terhadap suatu

pembelajaran atau mata pelajaran. Selain itu juga, kemampuan belajar terutama kemampuan intelektual siswa belum maksimal dan adanya pengaruh dari luar, seperti teman sebaya. Akibatnya siswa merasa bosan, jenuh, tidak konsentrasi, melamun, dan malas berpartisipasi dalam belajar sehingga rangsangan untuk belajar belum maksimal. Orang tua juga berpendapat melihat anak tersebut memiliki motivasi belajar yang belum maksimal karena adanya pengaruh dari luar, seperti media elektronik. Siswa juga mengatakan bahwa siswa cenderung malas untuk berpartisipasi dalam belajar, tidak senang dengan guru, guru menggunakan metode yang monoton, dan jarang menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya dorongan dari dalam atau luar diri siswa sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dalam hal ini, guru harus mampu memberikan suntikan motivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Berdasarkan hasil penjelasan masih terdapat banyak masalah yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan memahami masalah yang telah di sampaikan di atas maka peneliti ingin menerapkan solusi pembelajaran yang di harapkan mampu memotivasi belajar siswa untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Peneliti akan menggunakan media realia dalam pembelajaran K3LH Mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi agar siswa dapat tersampaikan pembelajaran yang di inginkan. Berdasarkan latar belakang diatas maka pentingnya untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar Siswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi bahwa:

1. Wawasan terhadap pemahaman materi pembelajaran yang masih kurang.
2. Masih banyak siswa yang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
3. Rendahnya Memotivasi belajar siswa pada pembelajaran K3LH pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.
4. Kurangnya penerapan Media yang sesuai terhadap pembelajaran yang disampaikan.

1.3 Batasan Masalah

Upaya Dalam Memotivasi belajar siswa terdapat berbagai macam cara yang dilakukan. Adapun penelitian ini difokuskan pada penggunaan media Realia dalam Memotivasi belajar siswa pada pembelajaran K3LH.

1.4 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah diatas, ada 2 permasalahan penelitian yang perlu dicermati, antara lain :

1. Bagaimana pembelajaran K3LH dengan menggunakan media Realia dalam Memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu?
2. Apa peran media Realia pada pembelajaran K3LH dalam Memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian bermuara pada rumusan masalah diatas adalah :

1. Untuk mengetahui pembelajaran K3LH dengan menggunakan media Realia dalam Memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui peran media Realia dalam pembelajaran K3LH dalam Memotivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah sumber pengetahuan mengenai media realia dalam pembelajaran K3LH.
2. Dapat Memotivasi belajar agar tercapainya pembelajaran yang di inginkan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, memebrikan masukan untuk memilih dan menggunakan media realia sebagai usaha dalam Memotivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.
2. Bagi siswa, dapat memberi informasi dan Memotivasi kepada siswa lainnya agar lebih giat dan aktif dalam mempelajari K3LH.
3. Bagi peneliti, meningkatnya kemampuan mendesain pembelajaran yang memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui implementasi media realia.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Media Realia

Media Realia, yaitu semua media nyata di dalam kelas, tetapi dapat digunakan sebagai kegiatan observasi di lingkungan sekitar, media pembelajaran yang langsung dapat di observasi oleh siswa dinamakan media realia. Pengamatan (Observasi) adalah kegiatan mengamati suatu objek secara langsung dan terperinci untuk mencari informasi tentang objek tersebut. Pada dasarnya menggunakan metode observasi diharapkan siswa dapat mengenal secara langsung dari suatu objek yang ditunjukkan oleh guru. Pengertian lain dari Media realia adalah benda asli dari suatu benda dalam suatu keadaan kehidupan yang utuh dan dapat digunakan, dalam ukuran aslinya dan dapat dikenali sebagai bentuk aslinya.

Contoh dalam pengenalan komputer, guru langsung menunjukkan bentuk asli dari komputer dengan membawa siswa ke lab komputer. Dengan mengetahui bentuk asli dari komputer timbul pemahaman lebih dibandingkan guru harus membuat sebuah cerita narasi yang menggambarkan bentuk dari komputer.

Gambar 2.1 Contoh Media Realia

Media realia pada mata pelajaran komputer. Dimana siswa di ajak melihat langsung cara merakit komputer. Dengan tujuan mahasiswa mengenal langsung perangkat keras dari komputer.

Merujuk pada pendapat Rusman (2005:2) media realia, yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam kondisi kehidupan maupun dilestarikan. Misalnya tumbuhan, batu, hewan, serangga, benda, air, sawah, makanan dan sebagainya. Hal lain yang mengemukakan kepada Halamik (1989: 133) bahwa media realia adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dll. Yang bisa dilakukan oleh siswa atau guru.

Dapat dilihat media realia ini tidak semua dapat diterapkan, hal – hal yang memungkinkan saja untuk diterapkan media realia. Tidak mungkin kita ketika ada pelajaran yang menjelaskan tentang bulan lalu kita membawa bulan asli kedalam kelas. Hal ini dapat disiasati dengan mengganti dengan bentuk bulan palsu yang menyerupai.

1. Ciri-ciri Media Realia

Menurut Pujita (2008 :15) mengungkapkan bahwa ciri media realia adalah benda asli benda dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Dari beberapa pengertian media di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media realia itu adalah:

- a. Media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang, dan dimanipulasi.
- b. Media realia adalah media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata.
- c. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda dan makanan.

2. Jenis Media Realia

Novita dalam jurnal pengaruh penggunaan Media Realia terhadap keefektifan belajar siswa pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (2018) menyebutkan bahwa terdapat tiga jenis media realia yaitu benda nyata, benda nyata yang telah dimodifikasi, dan juga spesimen. Berikut penjelasannya:

a. Benda nyata

Benda nyata merupakan benda asli yang terdapat didalam kehidupan sehari-hari. Misalnya berbagai tumbuhan untuk mempelajari fotosintesis, bola untuk mempelajari gerak parabola, cacing untuk mempelajari pembelahan diri, dan juga bahan-bahan lainnya.

b. Benda nyata yang dimodifikasi

Benda nyata yang dimodifikasi adalah benda yang telah direkayasa bertujuan untuk pembelajaran suatu materi tertentu. Contoh benda nyata yang dimodifikasi adalah alat peraga sains seperti roket air dari botol dan juga miniatur gunung berapi.

c. Spesimen

Spesimen adalah sampel dari suatu benda yang mewakili karakteristik suatu kelompok. Misalnya seekor kupu-kupu dengan spesies tertentu yang diamati untuk mempelajari siklus hidupnya. Contoh lain, seekor Kecebong spesies katak tertentu yang diamati metamorfosisnya. Biasanya spesimen diletakan dalam wadah tertutup, dapat berupa botol, kotak, maupun akuarium.

3. Langkah-langkah Media Realia

Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.

- a. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.

- b. Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- c. Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Penilaian keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan penilaian autentik. Berdasarkan kajian di atas maka yang dimaksud dengan media realia adalah semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya.

4. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia

a. Keunggulan dalam menggunakan Media Realia:

- 1. Dapat memberikan kesempatan terbesar bagi siswa untuk mempelajari sesuatu atau mengerjakan tugas dalam situasi nyata.
- 2. Meberikan siswa kesempatan untuk mengalami situasi nyata bagi diri mereka sendiri dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin organ sensorik (Indra).

b. Kelemahan dalam menggunakan Media Realia:

- 1. Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang melibatkan resiko berupa kecelakaan dan sejenisnya.
- 2. Terkadang biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan berbagai benda nyata tidak sedikit, apalagi dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.

3. Tidak selalu mampu menyajikan semua gambaran benda nyata, seperti memperbesar, memotong dan menggambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran juga harus didukung dengan media lain.

2.1.2 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar, yang keduanya memiliki arti tersendiri (Cahyani, Listiani & Larasati, 2020) sehingga motivasi, sering kali disandingkan dengan kata motif yang artinya sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak. Bahkan ditekankan oleh Atkinson (2009) bahwa motivasi merupakan sesuatu yang mengarah kepada adanya kecenderungan bertindak untuk melakukan sesuatu yang berpengaruh, sehingga jika dikaitkan dengan aktivitas belajar maka hal tersebut merupakan kecenderungan belajar yang memunculkan upaya-upaya menghasilkan prestasi.

Menurut Chernis & Goleman (2001) motivasi belajar merupakan salah satu fasilitas atau kecenderungan seseorang untuk mencapai tujuan dengan kegigihan dan semangat dalam melakukan aktivitas belajarnya. Oleh karenanya, menurut Uno (2011) motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sependapat dengan Uno (2011), Dimiyati & Mujiono (2009) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan belajar motivasi mendorong seseorang untuk belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.

2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Menurut Chernis & Goleman (2001) ada empat poin aspek-aspek motivasi belajar, yaitu :

a. Dorongan mencapai sesuatu.

Seseorang merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.

b. Komitmen.

Komitmen adalah salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar. Dengan memiliki komitmen yang tinggi, seseorang memiliki kesadaran untuk belajar, mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.

c. Inisiatif.

Seseorang dituntut untuk memunculkan inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya, sehingga ia dapat menuntun dirinya sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang di sekitarnya.

d. Optimis.

Sikap gigih, tidak menyerah dalam mengejar tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan selalu ada, tetapi setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi.

Berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar maka peneliti akan mengacu pada aspek-aspek motivasi belajar menurut Chernis & Goleman (2001), meliputi dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif, dan optimis. Aspek ini dipilih karena definisi

disetiap ciri-cirinya lebih operasional sehingga lebih mudah dipahami dan lebih jelas untuk dijabarkan atau diamati serta sesuai dengan konteks pada penelitian ini.

3. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2000) motivasi belajar yang ada pada diri seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya: masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, tindak kriminal dan sebagainya).
- d. Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif).
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya jika yakin akan sesuatu.
- f. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.

Menurut Williams (2017) menyebutkan bahwa faktor dari dalam diri atau intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar (psikologis) merujuk pada minat, ketertarikan atau keinginan dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan dan prestasi belajar. Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjiyono (2009) beberapa unsur yang menjadi penyebab tinggi rendahnya motivasi belajar seseorang yaitu :

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Kemampuan dan kecakapan dalam mencapai tujuan sesuai dengan yang diinginkan.
- c. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar
- d. Kondisi lingkungan siswa berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat.

Kemampuan guru, berperan untuk mengajarkan pelajaran yang sesuai dengan keahlian, guru hendaknya memiliki amanah ilmiah dan bersikap bijak dalam proses pembelajaran. Lingkungan, apabila lingkungan sekitar tempat kita belajar tersebut nyaman, dan mendukung maka minat belajar seseorang akan tinggi. *Reward*, dapat berupa barang, nilai yang baik atau pujian, maka hasil ini akan dianggap menghargai siswa dalam proses belajarnya sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa dalam belajar.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian terdahulu yang di lakukan oleh beberapa peneliti mengenai penerapan media Realia yaitu seperti berikut:

1. Penelitian yang di lakukan oleh (Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, 2021). Dengan Judul “Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar”. Dengan Latar Belakang “Pada jenjang sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pembelajaran

matematika, dimana dalam pembelajaran matematika siswa dapat memahami tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam berhitung serta memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan media realia siswa kelas III SD Negeri Pungsari 1. Metodologi yang dilakukan peneliti adalah Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil yang di dapat pada penelitian ini Pengumpulan data menggunakan angket. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode.

2. Pada penelitian yang di lakukan oleh (Algiranto et al., 2021), dengan judul“ Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”.Dengan Latar Belakang Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dirasa penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkrit, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media realia dan meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media realia pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Merauke. Metodologi yang di lakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Tahap penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, Kemmis dan Mc Taggar (Wiriaatmadja Rochiati, 2012). Model penelitian tindakan kelas berbentuk spiral dan berkelanjutan apabila target hasil tindakan yang dilakukan belum tercapai maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Hasil yang di

dapat peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dan Siklus II.

3. Pada penelitian yang di lakukan oleh (Novie Azizah et al., 2021) Dengan Judul “Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini”. Latar belakang dari penelitian ini iyalah Mendasar dari hasil observasi awal lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Nawa Kartika Kecamatan Geneng Ngawi terungkap bahwa yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran anak di kelas adalah aspek kemampuan sains (kemampuan mengamati, menanya, dan mencoba) yang bisa dikatakan rendah. Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan sains anak usia dini melalui media realia. Metodologi penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah Kuantitatif dengan jenis penelitiannya pre-eksperimental design One-Group Pre-test Post-test Design. Pada Penelitian ini memakai jenis penelitian tersebut dikarenakan tidak adanya kelas paralel pada sekolah yang digunakan untuk penelitian. Dari hasil penelitian yang di dapat oleh peneliti adalah Berdasarkan analisis data dan tujuan penelitian ini dapat dibuktikan bahwa nilai rata-rata kemampuan ilmiah anak kelompok B sebelum dan sesudah perlakuan meningkat dari 52,11 menjadi 69,06, kemudian dihitung hasil perhitungannya.
4. Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Lestari & Mustika, 2014). Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan “.Pada latar belakang penelitian ini adalah Berdasarkan hasil

penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Heny Purwoningsih (2011) yang melakukan penelitian mengenai pengaruh media realia terhadap hasil belajar IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah perihal keaktifan belajar siswa di SD Negeri Setia Darma 03. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia yang dipilih peneliti terhadap keaktifan belajar siswa. Adapun metodologi yang digunakan peneliti adalah metode penelitian eksperimen kuasi dengan menggunakan nonequivalent (pretest and posttest) Control-Group Design. Berdasarkan hasil penelitian ini mencakup pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa di SD Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan.

5. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kelas et al., 2016). Dengan judul “Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh”. Dengan Latar Belakang Rendahnya pencapaian nilai siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang benar mengenai subyek yang diteliti. Metodologi yang digunakan peneliti adalah Menurut Desiana (2012 : 27) “Penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Hasil dari penelitian ini adalah Terdapat pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh.

6. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan diteliti saat ini adalah:

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, 2021). Dengan Judul “Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Siswa Sekolah Dasar”. Persamaan dari penelitian ini

sama-sama menggunakan Penerapan Media Realia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa, dan perbedaannya dari penelitian ini adalah tidak menggunakan pembelajaran, sedangkan peneliti yang akan di lakukan menggunakan pembelajaran K3LH.

Pada penelitian yang di lakukan oleh (Algiranto et al., 2021) Dengan judul “Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Realia, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah tidak menggunakan pembelajaran dan juga tidak untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa.

Pada penelitian yang di lakukan oleh (Novie Azizah et al., 2021) Dengan Judul “Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media realia, sedangkan perbedaan dari peneliti sebelumnya adalah Penerapan media realia dalam pembelajaran Keselamatan dan kesehatan kerja dan lingkungan hidup untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Lestari & Mustika, 2014). Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan“. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Media Realia, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah beda mata pelajaran dan juga tidak melihat pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa.

Pada penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Kelas et al., 2016). Dengan judul “Pengaruh Media Realia Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media Realia, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah tidak melihat pengaruh Media realia terhadap prestasi belajar dan juga beda pembelajaran yang di lakukan.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi terdapat rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pokok yang di ajarkan. Karena itu diperlukan media pembelajaran yang bersifat student centered (pembelajaran berpusat pada siswa) agar siswa belajar lebih aktif, salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat memotivasi belajar siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan media realia.

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran K3LH Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup adalah media realia, dengan alasan media realia dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, sehingga Memotivasi belajar K3LH Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup yang di pelajari siswa menjadi lebih baik.



Gambar2.3 Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti objek dan tujuan sudah ditetapkan sehingga mempermudah penulis dalam melakukan penelitian. Lokasi penelitian merupakan objek

penelitian di mana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun alasan dipilihnya lokasi penelitian di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian yaitu karena di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu belum pernah diadakan penelitian yang serupa khususnya mengenai “Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar Siswa”.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian ini beralamatkan Jl. Jati No 42, Padang Jati kec. Ratu Samban, Kota Bengkulu yaitu karena di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu belum pernah diadakan penelitian yang serupa khususnya mengenai “Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar siswa”.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk proposal/skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu dalam Pembelajaran K3LH.

3.3 Metode dan Prosedur Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena Penelitiannya dilakukan dalam kondisi yang alamiah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami.

Di dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam. analisis data dilakukan secara induktif berdasarkan pada data yang diperoleh di lapangan.

3.3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian kualitatif biasanya didesain secara longgar, tidak ketat, sehingga dalam pelaksanaan penelitian berpeluang mengalami perubahan dari apa yang telah direncanakan. Hal itu dapat terjadi bila perencanaan ternyata tidak sesuai dengan apa yang dijumpai di lapangan. Pada prosedur ini peneliti yang penulis lakukan ini terdapat tiga tahap, yaitu tahap persiapan atau pra penelitian, tahap

pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dari tahap penelitian ini sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan penelitian yaitu:

- 1)Peneliti melakukan observasi awal untuk melihat terlebih dahulu ke sekolah sebelumnya telah ditetapkan sebagai tempat penelitian.
- 2)Selanjutnya peneliti akan menentukan sampel penelitian yang akan diteliti.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mengumpulkan data dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang valid.

c. Tahap Akhir

Setelah tahap persiapan dan pelaksanaan, tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu tahap akhir dimana peneliti akan menganalisis dan menyusun data informasi yang telah didapatkan secara teratur.

3.4 Kehadiran Penelitian

Kehadiran peneliti dalam hal ini sangatlah penting dan utama, bahwa dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti sendiri atau bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Sesuai dengan penelitian kualitatif, kehadiran peneliti di lapangan adalah sangat penting dan diperlukan secara optimal. Peneliti merupakan instrument

kunci utama dalam mengungkapkan makna dan sekaligus sebagai alat pengumpul data. Karena itu peneliti juga harus terlibat dalam kehidupan orang-orang yang diteliti sampai pada tingkat keterbukaan antara kedua belah pihak. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

3.5 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang meliputi:

1. Sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran K3LH dan Model pembelajaran Metode Realia.
2. Penerapan model pembelajaran Media Realia pada pembelajaran K3LH yang dilakukan guru.
3. Narasumber terdiri dari guru kelas dan siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.
4. Tempat dan peristiwa :
Tempat : Ruang kelas X TJKT SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.
Peristiwa : Proses pembelajaran dengan penerapan Media Realia.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan 3 teknik yaitu:

1. Teknik Observasi

2. Teknik Dokumentasi
3. Teknik Angket

Adapun penjelasan dari ketiga teknik tersebut yaitu:

1. Observasi

Digunakan untuk mengamati sikap siswa dan kegiatan guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang dilakukan peneliti untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, kegiatan sekolah, catatan, agenda buku dan lain sebagainya. Untuk sebuah penelitian, metode dokumentasi ini digunakan sebagai sumber data pendukung atau penguat.

3. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa dalam melangsungkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran tersebut. Data ini sebagai penguat ketercapaian tingkat motivasi belajar siswa sesuai yang diharapkan.

3.6.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. Peneliti menggunakan beberapa instrument penelitian, diantaranya yakni:

- a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan informasi saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran. Peneliti akan mengamati beberapa tingkah laku siswa saat pembelajaran berlangsung. Tiga aspek yang akan diamati yakni antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, intraksi siswa dengan guru, dan partisipasi siswa menyimpulkan hasil pembahasan.

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa.

NO	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1.	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran		
	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru.		
	b. Siswa tidak mengerjakan pekerjaan lain.		
	c. Siswa spontan bekerja apabila diberikan tugas.		
	d. Siswa tidak terpengaruh situasi di luar kelas.		
2.	Intraksi Siswa Dengan Guru		
	a. Siswa bertanya kepada guru.		
	b. Siswa menjawab pertanyaan guru.		
	c. Siswa memanfaatkan guru sebagai narasumber		
	d. Siswa memanfaatkan guru sebagai fasilitator		
3.	Partisipasi Siswa Menyimpulkan Hasil pembahasan		
	a. Siswa mengacungkan tangan untuk ikut menyimpulkan.		
	b. Siswa merespon pertanyaan teman.		
	c. Siswa menyempurnakan simpulan yang dikemukakan oleh temannya.		
	d. Siswa menghargai pendapat temannya.		

Sumber Dari Modifikasi : Skripsi Puji Lestari

Keterangan : Ya Tidak

Selain lembar observasi kegiatan belajar siswa, terdapat pula lembar observasi kegiatan guru yang nantinya akan diamati oleh observer. Berikut tabelnya:

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Observasi Kegiatan guru

NO	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Kegiatan Awal		
	a. Guru memasuki ruang kelas tepat waktu.		
	b. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan Assalamualaiku.		
	c. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.		
	d. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran yang akan dibahas.		
	e. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang disampaikan.		
	f. Guru menyampaikan manfaat media realia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.		
	g. Guru mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelumnya.		
2.	Kegiatan Inti		
	a. Kejelasan bahasa yang digunakan saat mengajar.		
	b. Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran.		
	c. Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.		
	d. Guru melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.		
	e. Guru memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media realia.		

3.	Kegiatan Akhir		
	a. Melakukan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.		
	b. Memberikan evaluasi setelah habis pembelajaran.		
	c. Memberikan Bentuk apresiasi kepada siswa.		
	d. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan wassalamualaikum.		

Sumber Dari Modifikasi : Skripsi Puji Lestari

Keterangan: Ya dan Tidak

- a. Angket.

Angket adalah suatu metode pengumpulan data dengan menyajikan sejumlah pertanyaan secara tertulis kepada responden untuk dijawab sebagaimana yang dikemukakan oleh Moh. Nasir (2006 : 246) bahwa : Angket adalah kuesioner atau tidak lain dari sebuah pertanyaan yang secara logic berhubungan dengan masalah penelitian dan pertanyaannya merupakan jawaban-jawaban yang mempunyai makna dan menguji hipotesa. Dalam hal ini penulis menggunakan angket untuk memperkuat/ menguji hipotesa agar hasil penelitian yang lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Lembar angket digunakan sebagai alat untuk mendapatkan informasi terkait motivasi belajar siswa. Angket ini nantinya akan dibagikan kepada siswa sebelum penelitian berakhir guna ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya media realia yang diterapkan dan memotivasi belajar siswa. Siswa bebas memberikan penilaian berupa skala skor antara 1-4. Setelah terkumpul, informasi yang diperoleh nantinya digunakan untuk mempertimbangkan berpengaruh tidaknya media realia yang diterapkan terhadap memotivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media yang

diterapkan dalam penelitian tersebut. Berikut aspek-aspek yang terdapat pada angket siswa.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Lembar Angket

No.	Indikator	No Pertanyaan	Sub Indikator	Ya	Tidak
1.	Dorongan mencapai sesuatu.	1 dan 2	a. Jika kamu mendapatkan nilai yang kurang maksimal maka kamu harus belajar yang lebih giat lagi.		
		3, 4 dan 5	b. agar kamu bisa mengerjakan tugas dengan benar maka kamu harus belajar supaya nilai kamu bagus.		
		8 dan 9	c. apakah dengan belajar di sekolah saja kamu bisa langsung memahami yang di pelajari.		
2.	Komitmen	6 dan 7	a. jika ada ulangan atau tes ,apakah kamu berusaha untuk mengerjakannya sendiri.		

		10 dan 11	b. Jika kamu tidak mengerti dengan pelajaran yang guru sampaikan apakah kamu akan meminta bantuan.		
3.	Inisiatif	12 dan 14	a. Jika Kamu merasa tidak percaya diri dengan kemampuan kamu belajar apakah kamu akan menambah waktu belajar kamu		
		16, 17 dan 18	b. Apabila kamu kesulitan dalam belajar apakah kamu akan meminta gurumu mengulang pelajarannya kembali.		
4.	Optimis	13 dan 15	a. Pada saat pelaksanaan tes pelajaran, saya akan menghabiskan waktu yang telah ditentukan untuk meneliti jawaban, meskipun semua teman sudah keluar.		
			b. Pada waktu luang di sekolah saya		

		19 dan 20	memanfaatkan perpustakaan guna membaca buku yang berkaitan tentang pelajaran.		
--	--	-----------	---	--	--

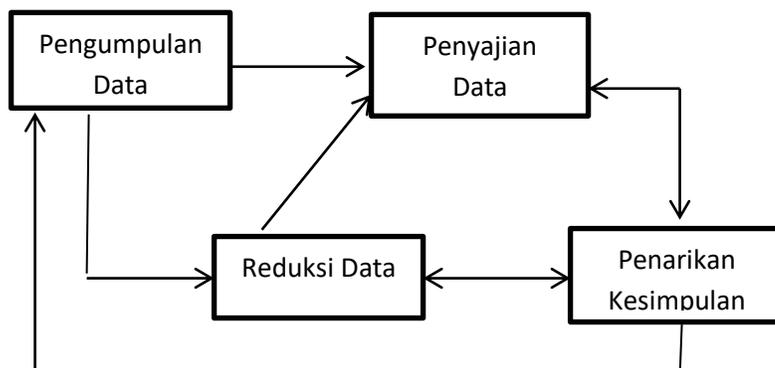
Sumber dari Modifikasi Skripsi : Ivanda Rahmi Fauqannuri 2022

3.7 Teknik Analisis Data

Sifat analisis dalam penelitian kualitatif adalah penguraian apa adanya fenomena yang terjadi (deskriptif) disertai penapsiran terhadap arti yang terkandung dibalik tampak (interpretif).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif, dimana tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Analisis dilakukan setelah data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terkumpul. Data yang didapat mengenai Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar Siswa.

Berdasarkan data tersebut, proses analisis penelitian ini dilakukan mulai dari membaca, mempelajari, dan menelaah data dengan menggunakan langkah-langkah menurut Miles dan Huberman, diantaranya sebagai berikut:



Gambar 3.1 Teknik Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, Angket dan Dokumentasi dengan melakukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan diverifikasi.

3. Penyajian Data

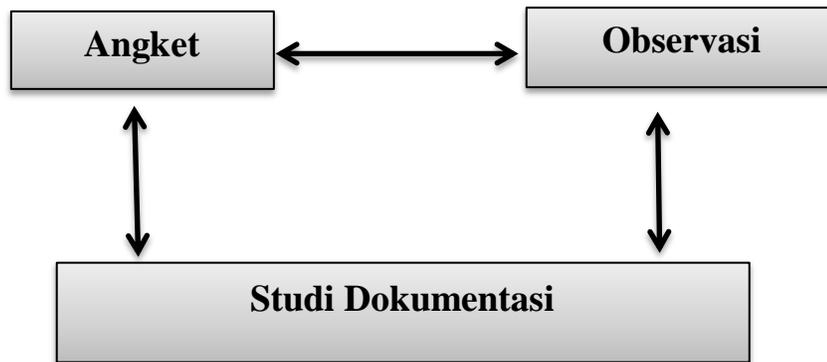
Penyajian data adalah kegiatan mengelompokkan data yang telah direduksi. Pengelompokan data dilakukan dengan menggunakan label atau lainnya.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan.

3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data

Data yang telah berhasil dikumpulkan dalam kegiatan penelitian, peneliti harus memilih dan menentukan cara yang tepat untuk mengembangkan data yang diperoleh. Agar data penelitian kualitatif ini dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, dan perlu dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data yang dilakukan ini adalah teknik Triangulasi.



Gambar 3.2 Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data, ini diperlukan untuk pengecekan atau pembanding suatu data dalam penelitian kualitatif. Teknik tringulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang ditemukan peneliti dari hasil penelitian diperoleh melalui observasi, hasil angket, serta dokumentasi, dengan informasi lainnya dan kemudia peneliti menginformasikan dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengn penelitian serta hasil pengamatan di lapangan sehingga kemurnian keabsahan data terjamin. Tringulasi pada penelitian ini, peneliti gunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam melakukan pengecekan data sebagai pembanding yang berasal dari hasil penelitian diperoleh melalui observasi, hasil angket, serta dokumentasi.