

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH PINTAR ANAK HEBAT (RUIPIAH) UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SMK AR-RIFA'IYAH SARONGGI

Siti Zainiyah<sup>1\*</sup>, Zaironi Wahyu Firdaus<sup>2</sup>, Yetti Hidayatillah<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Sumenep, Indonesia

Alamat: Jl. Trunujoyo Gedungan, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi penulis: [zaisiecha01@email.com](mailto:zaisiecha01@email.com)

**Abstract.** *The purpose of this study was to test the effectiveness of the Rumah Pendidikan Anak Hebat (RUIPIAH) learning media to increase the interest of Class X students in learning PKn at Arfa'iyah Saronggi Vocational High School. The method used in this study was qualitative, namely field observation and also interviews with students and teachers, then analysis of learning outcomes due to the lack of teaching methods. The results showed that the implementation of rupiah media manually adapted from the Rupiar concept succeeded in increasing student activity and enthusiasm during learning. Students responded positively to the presentation of materials equipped with quizzes and games that encouraged to test student independence. This study also highlights the importance of innovation in providing learning resources that are not only useful but also interactive and interesting for students. The use of manual learning media such as Rupiah is effective in overcoming student boredom, and the limitations of school institutions, including schools that do not yet allow the use of gadgets. In addition, this study encourages educators to be more creative in developing and adapting learning media. Learning is wiser and more interesting because it is related to the needs and context of learning. In theory, this study strengthens the view that media learning plays an important role in promoting effective interactions between teachers, students, and subjects.*

**Keywords:** *Home for Great Children's Education (RUIPIAH); Student Interests; Civics Learning*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan media pembelajaran Rumah Pendidikan Anak Hebat (RUIPIAH) untuk meningkatkan minat siswa Kelas X dalam belajar PKn di Sekolah Menengah Kejuruan Arfa'iyah Saronggi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yakni observasi lapangan dan juga wawancara kepada murid dan guru kemudian analisis hasil belajar karena kurangnya metode pengajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media rupiah yang disesuaikan secara manual dari konsep Rupiar berhasil meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa merespons secara positif terhadap penyajian materi yang dilengkapi dengan kuis dan permainan yang mendorong untuk menguji kemandirian siswa. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya inovasi dalam menyediakan sumber belajar yang tidak hanya bermanfaat tetapi juga interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran manual seperti Rupiah efektif untuk mengatasi kebosanan siswa, dan keterbatasan lembaga sekolah, termasuk sekolah yang belum mengizinkan penggunaan gawai. Selain itu, penelitian ini mendorong para pendidik yang lebih kreatif dalam mengembangkan dan mengadaptasi media pembelajaran. Belajar lebih bijak dan menarik karena ini berkaitan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Secara teori, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran media memainkan peran penting dalam mempromosikan interaksi yang efektif antara guru, siswa, dan mata pelajaran.

**Kata kunci:** Rumah Pendidikan Anak Hebat (RUIPIAH); Minat Siswa; Pembelajaran PPKn

---

Received: 3 Maret, 2025; Revised: 5 Maret, 2025; Accepted: 16 Maret, 2025; Online Available: 10 Mei, 2025; Published: 11 Mei, 2025

\*Corresponding author, [zaisiecha01@email.com](mailto:zaisiecha01@email.com)

## **LATAR BELAKANG**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan pendidik, menggunakan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran dianggap sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen utama: siswa, pendidik, dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran adalah penyatuan sistem, komponen yang terhubung, saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (Hanafy, 2014). Proses interaksi ini sangat penting untuk kegiatan pembelajaran. Guru merupakan salah seorang yang memiliki pengaruh besar didalamnya. Pada proses pembelajaran guru berperan sebagai gagasan informator atau komunikator, motivator, pengarah dan pembimbing, pencetus ide, penyebar luas, fasilitator, evaluator, dan pendidik (Suwardi & Farnisa, 2018).

Berdasarkan pengamatan, masih banyak guru yang hanya masuk kelas sekedar menjelaskan materi dan tidak menggunakan media apapun sehingga membuat pembelajaran sangat monoton dan menyebabkan siswa tidak suka pada pelajaran tertentu akibat dari guru yang kurang memfasilitasi terhadap kebutuhan siswanya. Di beberapa sekolah Ada banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran PKn. Mereka menganggap pelajaran tersebut sangat membosankan, dengan pelajaran sedikit di ulang dari sekolah dasar ke sekolah menengah, serta cara guru menyampaikannya hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu, alasan saya membuat media pembelajaran RUPIAH ini supaya bisa lebih meningkatkan keaktifan siswa, dimana didalamnya terdapat bermacam pengetahuan yang bisa di sesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan penyajian materi yang menarik dan interaktif, dan memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya untuk sekedar menanyakan materi yang tidak dipahami atau berdiskusi untuk memecahkan teka teki dan tantangan yang ada di akhir pembelajaran. Pada implementasi pertama media pembelajaran RUPIAH ini Kami menjelaskan tentang mata pelajaran PKn dengan tema “kewarganegaraan” karena guru yang mengampunya tidak menggunakan media pembelajaran apapun yang bisa memancing keterampilan dan keaktifan siswanya. Hadirnya media ini dirancang untuk mengembalikan minat siswa dalam belajar PKn.

Berikut merupakan sintaks dari media pembelajaran rumah pendidikan anak hebat yaitu: pertama, Guru membuka dan menjelaskan setiap materi yang telah disediakan di lapisan pertama. Kemudian guru memberitahu siswa kalau diakhir pembelajaran akan diadakan kuis atau game. Kedua, Setelah menjelaskan pelajaran guru mempersilahkan siswa untuk menanyakan yang belum mereka pahami. Ketiga, Guru bisa membentuk kelompok atau menunjuk perorangan, (menyesuaikan dengan jumlah siswa yang ada). Keempat, Guru meminta siswa untuk menyelesaikan kuis atau game yang ada di lapisan

kedua. Kelima, Guru meminta siswa untuk menjawab dengan sepengetahuannya. Keenam, Lalu guru memberikan dorongan atau clue kepada siswa untuk menjawabnya.

## **KAJIAN TEORITIS**

Media dalam perspektif pendidikan adalah alat yang sangat strategis untuk berpartisipasi dalam menentukan keberhasilan proses pengajaran dan pembelajaran. Karena kehadirannya dapat secara langsung memberikan dinamika unik kepada siswa. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa jika dipahami secara garis besar media adalah seseorang, materi atau peristiwa, dan membangun kondisi di mana siswa dapat mencapai pengetahuan, keterampilan atau sikap. (Arsyad, 2011)

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Guru biasanya menggunakan media belajar sebagai perantara dalam menyediakan materi sehingga siswa dapat memahami dengan mudah. Penggunaan Media Pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat menumbuhkan minat, merangsang motivasi, dan bahkan memiliki dampak psikologis. (Wulandari, 2023)

Media Pembelajaran Interaktif merupakan bentuk media yang didesain untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka, Jenis media ini memungkinkan pengguna untuk secara langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar. Media ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Interaktivitas ini dapat disajikan melalui berbagai sarana, seperti perangkat lunak komputer, aplikasi seluler, permainan pembelajaran, simulasi, atau jenis media lainnya. (Sumiharsono & MM. Hisbiyatul Hasanah, 2017)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memandu pesan (materi pembelajaran) untuk merangsang perhatian, minat, dan emosi peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau mendistribusikan materi dari guru dengan cara yang direncanakan sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (Uswatun, 2019)

Didalam buku “Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan?” tertulis bahwasannya Media Pembelajaran adalah salah satu faktor yang memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media sebagai salah satu komponen yang memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal, yang berarti bahwa media harus ada atau digunakan dalam semua pembelajaran. Media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah proses penunjang kekuatan kodrat sebagai manusia yang memiliki akal, dalam menguasai pengetahuan pada peserta didik. Dengan tujuan manusia dapat meninggikan derajatnya melalui pendidikan yang setinggi-tingginya.

Sedangkan menurut G.Thompson pendidikan sebagai pengaruh kuat terjadinya perubahan pada setiap jati diri manusia kemudian yang menghasilkan pemikiran-pemikiran serta penalaran setiap manusia yang berbeda. Dengan hal itulah pendidikan dapat berjalan dan ilmu pengetahuan dapat berkembang dan meluas. (Agnes, 2020)

Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah "upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran, supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, kecerdasan, kepribadian dan keterampilan, etika moral yang diperlukan untuk diri sendiri dan komunitas. (Pristiwanti et al., 2022)

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam efektivitas penggunaan media pembelajaran RUPIAH dalam meningkatkan minat siswa kelas X di SMK Ar-Rifa'iyah Saronggi untuk belajar PKn. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa serta guru terkait implementasi media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, meliputi observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan media RUPIAH, wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran PKn dan siswa kelas X, serta analisis dokumen berupa hasil pembelajaran siswa yang menggunakan media tersebut.

Tujuan dari pengamatan adalah untuk merekam interaksi siswa, partisipasi dan respons mereka terhadap penggunaan media Rupiah selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memeriksa pandangan mereka tentang efektivitas media dalam menyediakan materi, serta pandangan mereka tentang peningkatan minat siswa dan tantangan serta kemungkinan pengembangan media lebih lanjut. Sementara itu, wawancara dengan siswa ingin memahami tentang pengalaman belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran Rupiah, dan minat siswa dalam belajar PKn. Analisis hasil pembelajaran siswa digunakan sebagai data suportif untuk mengidentifikasi perubahan atau peningkatan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran rupiah. Data yang dikumpulkan dari pengamatan dan wawancara dianalisis secara kualitatif dan deskriptif untuk mengidentifikasi topik-topik utama yang terkait dengan efektivitas media pembelajaran rupiah dalam minat siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media Pembelajaran adalah titik utama dalam proses pembelajaran karena dapat memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran selain itu siswa menjadi lebih aktif di

ruang kelas. Proses pengajaran dan pembelajaran harus dipertimbangkan dan dikembangkan untuk memastikan bahwa pembelajaran sesuai dengan tujuan pencapaian yang diinginkan guru. Tentu saja, guru harus intraksi dengan siswa dan terlibat didalamnya karena sebagai penggerak atau pendukung didalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Ar-Rifa'iyah yang berada didesa juluk kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep pada tanggal 10 April 2025. Dengan tujuan menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran RUIPAH untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PKn di SMK Ar-Rifa'iyah saronggi. Proses pengumpulan data melibatkan observasi penggunaan media, mewawancarai guru dan siswa, dan menganalisis hasil pembelajaran siswa yang menggunakan media tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas X yang berjumlah sekitar 11 siswa.

Media pembelajaran yang kami buat ini merupakan hasil adopsi dari media pembelajaran yang telah ada yakni Rumah Pintar Anak RA (RUIARA). Perbedaan dari media pembelajaran ini adalah jika media sebelumnya berbentuk 3 dimensi dan berbasis teknologi, sedangkan media yang kami buat ini dimodifikasi menjadi seperti kerangka rumah pada umumnya yang hanya terdiri dari tembok luarnya saja dan media ini bersifat manual tanpa melibatkan teknologi apapun supaya bisa digunakan di sekolah-sekolah yang belum diperbolehkan untuk membawa handphone. Media ini juga bisa digunakan diberbagai jenjang pendidikan dan beberapa mata pelajaran dimana guru hanya perlu menyesuaikan materi dan tantangan yang akan di letakkan di dalam media tersebut.

Pada awalnya, banyak siswa merasa bahwa pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Metode pembelajaran yang terlalu monoton, seperti ceramah panjang tanpa visualisasi atau aktivitas menarik, membuat siswa cepat kehilangan minat. Materi-materi seperti norma, hukum, dan konstitusi dianggap terlalu teoritis dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif, siswa jarang bertanya, bahkan beberapa terlihat tidak fokus dan hanya mengerjakan tugas tanpa benar-benar memahami isinya. Banyak dari mereka menganggap PKn sekadar pelajaran hafalan yang tidak menyenangkan dan sulit untuk dikuasai.

Namun, setelah guru mulai menggunakan media pembelajaran "Rumah Pendidikan Anak Hebat", perlahan-lahan terjadi perubahan positif dalam minat dan semangat belajar siswa. Media ini menyajikan materi PKn dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, simulasi hak dan kewajiban warga negara, dan kegiatan reflektif yang relevan dengan kehidupan siswa. Meskipun tidak serta-merta membuat semua siswa langsung mencintai pelajaran PKn sepenuhnya, setidaknya mereka mulai lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, memahami materi dengan lebih cepat, dan mulai menyadari pentingnya nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran media "Rumah Pendidikan Anak Hebat" mampu menjembatani jarak antara teori dan praktik, membuat pelajaran PKn terasa lebih dekat, hidup, dan bermakna.

Maka hasil dari penelitian media pembelajaran RUIPIAH yang diterapkan disekolah tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa ditunjukkan dengan selama pembelajaran berlangsung siswa aktif dan sangat antusias dalam pembelajaran mulai dari penyampaian materi hingga ke sebuah permainan yang ada didalamnya. Juga menunjukkan adanya kemungkinan dari peningkatan aktivitas dan minat siswa pada mata pelajaran PKn. Hal ini menjadi motivasi bagi kami untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif supaya minat siswa dalam belajar PKn lebih meningkat dan media pembelajaran RUIPIAH ini menyajikan materi secara bertahap, memberi mereka kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, dan mendorong siswa untuk aktif didalam kelas melalui kuis dan permainan, dan menjawabnya berdasarkan pemahaman mereka sendiri.

Selain dari paada itu, berdasarkan kajian teoritis diatas juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Rumah Pendidikan Anak Hebat (RUIPIAH) ini sangat efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar PKn di SMK Ar-Rifa'iyah Saronggi. Implementasi media pembelajaran kali ini bisa dikatakan berhasil 90% Terbukti dengan respon positif yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal Ini penting bagi kami sebagai calon pendidik untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang kita ajar, supaya pelajaran yang kita kasih bisa dipahami dengan mudah oleh siswa.

Disarankan Pihak sekolah juga bisa secara luas mengimplementasikan media pembelajaran Rumah Pendidikan Anak Hebat pada berbagai mata pelajaran. Serta mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor spesifik dalam desain media yang paling berkontribusi terhadap peningkatan minat dan partisipasi siswa. Selain itu menguji efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampak berkelanjutannya terhadap hasil belajar siswa.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Agnes. (2020). Untuk Apa Aku Mengenal Pendidikan. *Medan: Guepedia. Amelia Putri.*
- AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 16(2)*, 1999-2011.

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Kuswandi, I., Asmoni, M. F., & AR, M. M. Pelatihan Karya Tulis Ilmiah melalui Kegiatan “Workshop Riset” bagi Siswa di Kabupaten Sumenep.
- Nisa, Q. I., AR, M. M., & Kuswandi, I. Effectiveness of Using Scramble and Expository in Improving Reading Comprehension Ability. *Vidya Karya*, 39(2), 161-167.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 2685–9351.
- Sumiharsono, P. D. H. M. R., & MM. Hisbiyatul Hasanah, S. M. (2017). *Media Pembelajaran. Jember: Pustaka Abadi*.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202.
- Uswatun, F. N. (2019). *Media Pembelajaran*. 1–6.