

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Benda Konkret**

###### **a. Pengertian Media Benda Konkret**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah (و اس لى) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu :<sup>1</sup>

- 1) Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap.
- 2) Fleming mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.
- 3) AECT (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, hal. 3.

4) NEA (Educations Associatio) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempengaruhi efektifitas progam instruksional.

Sedangkan menurut Gerlach secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sependapat dengan Gerlach, Gagne juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>2</sup>

Jadi, dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media adalah sesuatu baik itu manusia ataupun benda yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar guna membantu memperoleh pesan atau informasi, pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Media merupakan alat untuk membantu guru menyampaikan informasi / materi kepada peserta didik. Media yang ada disekitar peserta didik atau guru bisa menggunakan pengalaman peserta didik.

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2012) hal. 57.

Media pada intinya yaitu sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa diciptakan oleh siswa maupun guru dengan bahan seadanya, misalnya dengan menggunakan barang-barang bekas, barang yang ada disekitar lingkungan sekolah maupun menggunakan lingkungan itu sendiri sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, konkrit yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba, dsb). Jadi media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Selain itu, definisi lain dari media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.<sup>3</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran...*, hal. 5.

berarti. Sebagai obyek nyata, media konkret merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna.

Oleh karena itu, media konkret banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya batu, daun kering, kelereng, buku, pensil, meja,sepatu, kaos kaki, sapu tangan, sendok, piring, dan lain-lain. Anak-anak terutama siswa kelas rendah akan mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak akan lebih mudah terbentuk. Hal ini juga ditunjang dengan adanya penjelasan terkait tahap perkembangan anak. Menurut Piaget sendiri ada 3 tahap perkembangan anak:<sup>4</sup>

- a) Tahap *sensorimotor* (umur 0-2 tahun)
- b) Tahap *pra-operasional* (umur 2-7 tahun)
- c) Tahap *operasional konkret* (umur 7-11 tahun)
- d) Tahap *operasi formal* (umur 12 tahun ke atas)

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa benda konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.

---

<sup>4</sup> Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal. 90-96.

Pengalaman nyata atau pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.<sup>5</sup>

Jadi, media benda konkret disini memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa agar hasil belajar siswa lebih baik lagi.

#### **b. Fungsi Media Konkret**

Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Levie Lantz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media pengajaran, yaitu:<sup>6</sup>

- 1) Fungsi Atensi, yaitu menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran.

---

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi...*, hal. 64.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 16.

- 3) Fungsi Kognitif, yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya.
- 4) Fungsi Kompensatoris, yaitu media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/verbal.

Fungsi media konkret antara lain:<sup>7</sup>

- 1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar,
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme,
- 4) Mengembangkan motivasi belajar siswa,
- 5) Mempertinggi mutu pembelajaran.

**c. Kelebihan dan kelemahan media benda konkret**

- 1) Kelebihan:<sup>8</sup>
  - a) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahan pemahaman siswa dalam mempelajarinya.
  - b) Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

---

<sup>7</sup> Mulyani Sumantri, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hal. 178.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hal. 178.

- c) Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
  - d) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
  - e) Menyediakan pengalaman- pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.
- 2) Kelemahan:<sup>9</sup>
- a) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
  - b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit dan memiliki kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.

Kelemahan yang ada diatas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli atau konkrit yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta tetap berusaha membawa benda nyata ke dalam kelas yang berguna untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media konkrit atau nyata pada saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik daripada hanya berceramah saja. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu untuk

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal. 179.

memperjelas maksud yang kita sampaikan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga, dengan penggunaan media benda konkrit tersebut peserta didik menjadi lebih giat lagi dalam belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep yang dipelajari.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media benda konkrit (nyata) berupa jam analog dan jam digital pada mata pelajaran matematika materi menentukan lamanya suatu kejadian berlangsung. Jam analog merupakan jam yang menggunakan jarum sebagai alat penunjuk waktu, sedangkan jam digital merupakan jam yang menggunakan tampilan LCD (*Liquid Crystal Display*) jam ini menunjukkan waktu menggunakan teks angka.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>10</sup> Menurut Moh. Uzer Usman motivasi berasal dari *motive* atau dengan bahasa latinnya yaitu *mevore*, yang

---

<sup>10</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 3.

berarti mengarahkan. Motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu.<sup>11</sup>

Sedangkan menurut M. Ngalim Purwanto motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.<sup>12</sup>

Berdasarkan teori motivasi di atas dapat disimpulkan, motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam diri maupun luar diri seseorang sehingga seseorang mengadakan keinginan untuk merubah tingkah laku.

Dengan sasaran sebagai berikut :

- 1) mendorong manusia untuk melakukan suatu aktifitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi,
- 2) menentukan arah tujuan yang hendak dicapai, dan
- 3) menentukan perubahan yang harus dilakukan.<sup>13</sup>

Pengertian belajar, para ahli memberikan definisi yang berbeda-beda tentang belajar. Beberapa definisi yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

---

<sup>11</sup>Moh. Uzar Usman, *Menjadi Guru Profesioanal*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2008), hal.28.

<sup>12</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 140.

<sup>13</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya...*, hal. 9.

- 1) Letser D. Crow dan Alice Crow, menyatakan belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap, termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala dan menyesuaikan situasi yang baru.<sup>14</sup>
- 2) Cronbach dalam buku Sumadi Suryabrata menyatakan bahwa “*Learning is shown by a change behavior as result of experience*”, yaitu belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.<sup>15</sup>
- 3) Howard L. Kingskey yang dikutip Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa “*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*”, yaitu belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah menjadi praktik atau latihan.<sup>16</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukannya baik di lingkungan, keluarga, dan sekolah. Dari definisi motivasi dan belajar yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang ditunjukkan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan

---

<sup>14</sup>Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 56.

<sup>15</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 231.

<sup>16</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 13.

belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.<sup>17</sup>

Dapat disimpulkan pula motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

## **b. Teori Motivasi Belajar**

### 1) Teori Psikoanalitik

Teori ini mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia bahwa setiap tindakan manusia karena adanya unsur pribadi manusia yakni *id* dan *ego*. Tokoh teori ini adalah Freud. Selanjutnya untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi itu, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik

---

<sup>17</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 320.

mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang-orang dewasa (misalnya masalah membangun agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penantangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- d) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh ia mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>18</sup>

Apabila peserta didik memiliki ciri di atas, berarti peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang kuat. Ciri-ciri motivasi tersebut sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil dengan baik, jika peserta didik memiliki motivasi belajar sesuai yang ciri-ciri tersebut.

---

<sup>18</sup> Sadiman. A.M, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 83.

## 2) Teori atribusi

Teori ini merupakan teori yang dikemukakan oleh kelompok teori kognitif yang berusaha menggambarkan secara sistematis penjelasan-penjelasan perihal kenapa seseorang berhasil atau gagal dalam suatu aktifitas. Hal tersebut dijelaskan dalam atribusi. Atribusi adalah suatu hal atau keadaan yang dikaitkan dengan (dijadikannya alasan terhadap) kesuksesan atau kegagalan dalam suatu aktivitas. Misalnya guru yang tidak enak mengajar, kesehatan yang tidak optimal, pelajaran tidak menarik, ketidak beruntungan, kurang usaha, salah strategi dan lain-lain.<sup>19</sup>

### c. Macam – Macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri individu atau motivasi intrinsik, dan motivasi yang timbul dari luar diri individu atau motivasi ekstrinsik. Berikut penulis akan menjelaskan kedua macam motivasi belajar tersebut :

#### 1) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul tanpa adanya rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada motif atau dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>20</sup> Menurut John W. Santrock “*Intrinsic motivation involves the internal*

---

<sup>19</sup>Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta:Kencana, 2009), hal.190.

<sup>20</sup>Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia,2015), hal. 254.

*motivation in achievements*".<sup>21</sup> Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri seseorang itu sendiri tanpa rangsangan dari luar. Motif ini juga diartikan sebagai motivasi yang terdorong karena ada kaitannya langsung nilai-nilai yang terkandung di dalam tujuan suatu pekerjaan sendiri.<sup>22</sup>

Jadi dalam dunia pendidikan, motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan peserta didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu.

Hubungannya dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi intrinsik akan sulit sekali melakukan aktivitas belajar terus menerus. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan itu dilatarbelakangi oleh pemikiran yang positif, bahwa semua mata pelajaran yang dipelajari sekarang akan dibutuhkan dan sangat berguna untuk masa sekarang dan masa yang akan datang.

Perlu ditegaskan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang mempunyai keahlian dalam bidang

---

<sup>21</sup>John W.Santrock, *Education Psychology Secend Edition*, (New York:McGraw-Hill Companies, 2006), hal.418.

<sup>22</sup>Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar...*, hal.194.

tertentu. Gemar belajar adalah aktivitas yang tidak pernah sepi dari kegiatan peserta didik yang memiliki motivasi intrins.<sup>23</sup>

Kepribadian peserta didik juga merupakan salah satu motivasi intrinsik. Sifat dan kepribadian yang dimiliki masing-masing peserta didik akan mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Masing-masing peserta didik mempunyai perbedaan kemampuan yang mana hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

## 2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berfungsi jika ada rangsangan dari luar diri individu.<sup>24</sup> Rangsangan yang dimaksud adalah dorongan yang datang dari orangtua, guru, teman-teman. Dorongan dari luar ini bisa juga karena berupa hadiah, pujian, penghargaan dan juga hukuman. Sejalan dengan pendapat John W. Santrock bahwa “*extrinsic motivation is often influenced by external incentives such as reward and punishments*”.<sup>25</sup>

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran atau hukuman.

---

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 116.

<sup>24</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan ...*, hal. 225.

<sup>25</sup> John W. Santrock, *Education Psychology Secend Edition...*, hal. 418.

Motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena manfaatnya.<sup>26</sup> Jadi motivasi belajar dikatakan sebagai motivasi ekstrinsik bila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*).<sup>27</sup>

Sebagai contoh motivasi ekstrinsik yaitu, seorang peserta didik belajar karena ia tahu besok pagi akan ada ujian dengan harapan mendapat nilai yang baik, sehingga akan dipuji orangtuanya dan temannya. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.<sup>28</sup>

Motivasi ekstrinsik tidak selalu berakibat buruk. Motivasi ini dapat digunakan ketika bahan pelajaran yang digunakan untuk mengajar kurang menarik perhatian peserta didik.<sup>29</sup> Bahkan menurut Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini motivasi ekstrinsik ini sangat penting dalam kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan pengukurannya...*, hal. 4.

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal. 11.

<sup>28</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 89.

<sup>29</sup> Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2013), hal. 136.

Dalam belajar tidak hanya memperhatikan kondisi internal peserta didik, namun harus diperhatikan juga aspek eksternal seperti aspek sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, teman, masyarakat, budaya dan adat istiadat.<sup>30</sup> Oleh karena itu, seorang guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik untuk menyenangi pelajaran yang akan disampaikan.

#### **d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogik guru, misalnya dalam pembuatan persiapan mengajar, pelaksanaan belajar mengajar, dan strategi yang digunakan dalam mengajar. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain :

##### 1) Intrinsik

Menurut Amir Daien Indrakusuman mengemukakan tiga hal yang dapat mempengaruhi motivasi intrinsik, antara lain:<sup>31</sup>

- a) Adanya kebutuhan, pada hakikatnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya.
- b) Adanya pengetahuan tentang kemajuan manusia sendiri, dengan mengetahui kemajuan yang telah diperoleh, berupa prestasi dirinya apakah sudah mengalami kemajuan atau sebaliknya.

---

<sup>30</sup>Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 149.

<sup>31</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran....*, hal. 153

- c) Adanya aspirasi atau cita-cita, kehidupan manusia tidak akan lepas dari aspirasi atau cita-cita. Hal ini bergantung pada tingkat umur seseorang.

Adapun faktor-faktor internal lainnya yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain :

- a) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti adanya unsur kesengajaan, adanya maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri peserta didik tersebut memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik dalam belajarnya karena sudah mempunyai keinginan atau hasrat dalam belajar.<sup>32</sup>

- b) Cita-cita atau aspirasi peserta didik

- c) Kehidupan manusia tidak akan lepas dari aspirasi atau cita-cita. Aspirasi atau cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup peserta didik, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi belajarnya.<sup>33</sup>

- 2) Ekstrinsik

- a) Ganjaran atau pujian

Ganjaran yaitu alat pendidikan *representatif* yang bersifat positif. Ganjaran diberikan kepada peserta didik yang telah menunjukkan hasil yang telah dicapainya, baik dalam pendidikannya, kerajinannya, tingkah lakunya

---

<sup>32</sup> Sardiman , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, hal. 94

<sup>33</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 153

maupun prestasi belajarnya.<sup>34</sup> Bentuk ganjaran yang diberikan dapat bersifat simbolik dan dapat berupa pujian.<sup>35</sup>

b) Persaingan atau kompetensi

Persaingan atau kompetensi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik agar belajar. Persaingan individu maupun kelompok dapat meningkatkan kegiatan belajar peserta didik.<sup>36</sup> Persaingan yang perlu digarisbawahi adalah persaingan yang mengarah ke hal yang positif dan sehat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>37</sup>

c) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Kata belajar memang sudah tidak asing didengar. Banyak yang mengartikan belajar dengan berbagai pengertian. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi

---

<sup>34</sup> Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2014), hal. 159

<sup>35</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar –Mengajar...*, hal. 94

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 93

<sup>37</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 155

dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>38</sup> Purwanto menyebutkan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam perilakunya.<sup>39</sup>

Menurut Pidarta yang dikutip oleh Indah Komsiyah mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Sedangkan menurut Gredler belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.<sup>40</sup>

Dari beberapa pengertian di atas didapatkan garis besar bahwa belajar adalah proses seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi aspek pengetahuan, psikomotor dan sikap yang didapat dari pengalaman yang berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Seperti di sekolah, di rumah, dan di masyarakat. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar pastilah mendapatkan hasil.

Sedangkan pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses. Sehingga pengertian hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar bisa tampak pada hasil perubahan tingkah laku seseorang. Seperti perubahan

---

<sup>38</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 2.

<sup>39</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil.....*, hal. 39.

<sup>40</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan.....*, hal. 3.

pengetahuannya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hal lain seperti perubahan keterampilan, kebiasaan, emosional, hubungan sosial, dan sikapnya.

## **b. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, dan ini lazim dinamakan dengan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Adapun tujuan-tujuan yang lebih merupakan hasil sampingan tercapai karena siswa menghidupi suatu sistem lingkungan belajar tertentu.<sup>41</sup>

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan Bloom dkk. yang dikutip Cucu Suhana sebagai berikut:<sup>42</sup>

### 1) Indikator Aspek Kognitif

Indikator aspek kognitif mencakup:

- a) Ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*application*), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi yang baru dan nyata.

---

<sup>41</sup> Sunhaji, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: STAIN Purwokerto Press, 2009), hal. 14.

<sup>42</sup> Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hal. 19-20.

- d) Analisis (*analysis*), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi, dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antar bagian guna membangun suatu keseluruhan.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan penyimpulan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya.
- f) Penilaian (*evaluation*), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu seperti pernyataan, laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria.

## 2) Indikator Aspek Afektif

Indikator aspek afektif mencakup:

- a) Penerimaan (*receiving*), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang.
- b) Penanggapan (*responding*), yaitu keikutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan, memberi tanggapan secara sukarela.
- c) Penghargaan (*valuing*), yaitu ketanggapan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, dan komitmen.
- d) Pengorganisasian (*organization*), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda, memecahkan konflik antar

nilai, dan membangun sistem nilai, dan pengkonseptualisasian suatu nilai.

Pengkarakterisasian (*characterization*), yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri yang mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya. Hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, sosial, dan emosional.

### 3) Indikator Aspek Psikomotorik

Indikator aspek psikomotor mencakup:

- a) Persepsi (*perception*), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektifitas gerak.
- b) Kesiapan (*set*), yaitu kesiediaan untuk mengambil tindakan.
- c) Respon terbimbing (*guide respons*), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks.
- d) Mekanisme (*mechanism*), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses dimana gerak yang telah dipelajari kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan.
- e) Respon nyata kompleks (*complex over respons*), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motorik berkadar tinggi.
- f) Penyesuaian (*adaptation*), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan

dan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematik.

- g) Penciptaan (*origination*), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sebagai kreativitas.

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.

### c. Ciri-Ciri Belajar

Menurut William Burton yang telah dikutip oleh Oemar Hamalik menyimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:<sup>43</sup>

- 1) Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui.
- 2) Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
- 3) Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
- 4) Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
- 5) Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.

---

<sup>43</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal. 31-32.

- 6) Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
- 7) Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
- 8) Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
- 9) Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
- 10) Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
- 11) Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
- 12) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
- 13) Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- 14) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.

15) Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.

16) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis.

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi:

1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani serta kondisi panca indera, dan sebagainya semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.<sup>44</sup>

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis banyak sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sebaliknya tanpa kehadiran faktor psikologis bisa jadi memperlambat proses belajar. Menurut Indah Komsiyah faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar.<sup>45</sup>

2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa)

a) Faktor Lingkungan

---

<sup>44</sup> Indah Komsiyah, *Belajar dan....*, hal. 90.

<sup>45</sup> *Ibid.*, hal. 91.

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.<sup>46</sup>

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.<sup>47</sup>

c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*),

Pendekatan ini yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.<sup>48</sup>

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang peserta didik yang berinteligensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang tuanya (faktor eksternal) akan memilih pendekatan pembelajaran yang mementingkan kualitas hasil pembelajaran. Jadi, karena pengaruh faktor-faktor di atas, maka muncul siswa-siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi rendah atau gagal sama sekali.

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, hal. 96.

<sup>47</sup> *Ibid.*, hal. 97.

<sup>48</sup> *Ibid.*, hal. 89.

## 4. Matematika

### a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda di sebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama Matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam Matematika bersifat konsisten.<sup>49</sup>

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>50</sup>

Jadi, dapat disimpulkan matematika adalah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berpikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara bernalar induktif atau deduktif, yang

---

<sup>49</sup> Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 - Standar Kompetensi (Madrasah Ibtidaiyah)*, Cet. Ke-2, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 173.

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal 185.

memudahkan manusia berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik Matematika**

Pembelajaran atau suatu pelajaran akan bermakna bagi siswa apabila guru mengetahui tentang objek yang akan diajarkannya sehingga dapat mengajarkan materi tersebut dengan penuh dinamika dan inovasi dalam proses pembelajarannya. Demikian halnya dengan pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar/ MI.

Ciri khas Matematika yang deduktif aksiomatis sudah seharusnya diketahui oleh guru sehingga mereka dapat membelajarkan Matematika dengan tepat, mulai dari konsep – konsep sederhana sampai yang kompleks. Matematika yang merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti dan semacamnya adalah sebuah sistem matematika. Sistem Matematika berisikan model – model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan – persoalan nyata.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*, (Depdiknas, 2006), hal. 1.

## B. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang keberhasilan dan sebagai acuan penelitian ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

| No | Nama, judul, dan tahun penelitian  | Persamaan   | Perbedaan  |
|----|--|---|--|
| 1. | Umi Chofshoh, Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar, 2019. | Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan media benda konkret.                                  | Pada penelitian ini menggunakan media flashcard pada mata pelajaran Bahasa Arab.               |
| 2. | Tania Iswara Wentyne Adrissina, Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung, 2018                                 | Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan | Dalam penelitian ini materi pada mata pelajaran matematika yang diambil adalah materi pecahan. |

|    |  |  |  |
|----|--|--|--|
|    |  | penggunaan media benda nyata.  |  |
| 3. | Muzahar, Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peduli Terhadap Mahkluk Hidup di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar, 2018.       | Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pada pengujian hipotesis memiliki pengaruh yang signifikan setelah diterapkan media relia dalam pembelajaran. Media tersebut diberikan nyata yang ada dilingkungan sekitar pada tema peduli terhadap makhluk hidup. | Pada penelitian ini tema yang diambil Peduli Terhadap Mahkluk hidup. |
| 4. | Dzikria Khusnatul Asror, Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung, 2018. | Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Mata pelajaran yang diambil dalam penelitian ini adalah Matematika. Pada uji statistik memiliki nilai rata-rata hasil motivasi lebih  | Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu materi pecahan.     |

|    |   |  |  |
|----|---|--|--|
|    |   | <p>besar kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.</p>                  |  |
| 5. | <p>Meita Rezki Vegatama, Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash dan Powerpoint pada Pembelajaran Langsung terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMA Negeri 2 Sungguminasa, 2018</p> | <p>Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan design pretest-posttest control design.</p>          | <p>Penelitian ini menggunakan media Macromedia Flash dan Powerpoint.</p>                                 |
| 6. | <p>Singgih Heriyanto, Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Dakota terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking, 2016.</p>                      | <p>Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan</p> | <p>Penelitian ini menggunakan media Dakota pada materi menentukan faktor persekutuan terkecil (KPK).</p> |

|  |  |                                  |  |
|--|--|----------------------------------|--|
|  |  | penggunaan media<br>benda nyata. |  |
|--|--|----------------------------------|--|

### C. Kerangka Penelitian

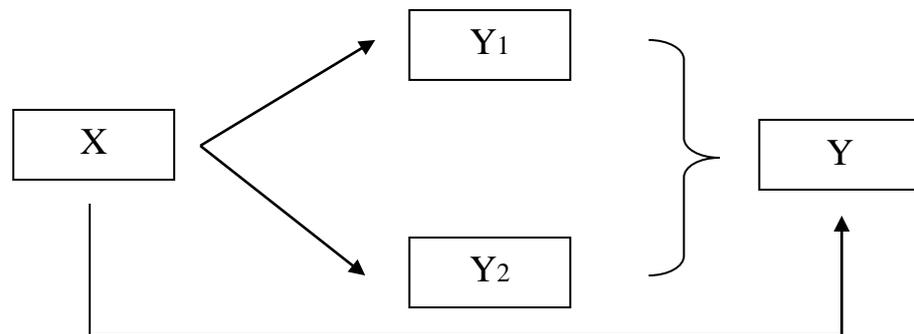
Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah sistem tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.<sup>52</sup> Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini berkeyakinan bahwa variabel bebas (penggunaan media benda konkret) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (motivasi dan hasil belajar siswa).

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar adalah motivasi dari siswa itu sendiri. Tetapi, ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah penggunaan media benda konkret. Tetapi, apabila penggunaan media benda konkret kurang tepat dan maksimal maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa kelas rendah. Kerangka berfikir dari penelitian ini seperti pada gambar berikut:

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60.



**Bagan 2.2 Kerangka Berfikir**

**Keterangan:**

X = Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata)

Y1 = Motivasi Belajar Siswa

Y2 = Hasil Belajar Siswa

Y = Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

→ = Pengaruh antar Variabe