

BAB V

PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengumpulan analisis data tahap selanjutnya adalah penyajian hasil penelitian. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III-C sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil nilai UAS semester 1 Matematika pada kelas sampel untuk mengetahui bahwa kedua kelas tersebut homogeny yang dibuktikan dengan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas yang dijadikan sampel mempunyai varians yang homogeny. Artinya, kedua kelas tersebut mempunyai kondisi dan kemampuan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian.

Pada tahap penelitian kelas III-C sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan penggunaan media benda konkret (nyata) dan kelas III-B sebagai kelas kontrol diberi pembelajaran dengan metode ceramah saja. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, tahap selanjutnya adalah evaluasi berupa angket motivasi untuk mengetahui motivasi peserta didik dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun pengujian angket motivasi dan *post test* serta uji hipotesis dijabarkan sebagai berikut:

A. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung

Berikut adalah rekapitulasi hasil penelitian penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa :

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	H_a : Ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,006 dan $t_{hitung} = 2,884$	-Probability < 0,05 Berarti Signifikan karena nilai <i>Sig.(2-tailed)</i> ≤ 0,05. $-T_{tabel} = 2,000$ (taraf 5%), berarti signifikan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$	H_a diterima	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar kelas eksperimen 84,25, sedangkan pada kelas kontrol adalah 76,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) angket kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp. Sig.* Jika *Asymp.Sig.* > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas data angket motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,200 dan pada kelas kontrol

0,200. Karena nilai *Asymp.Sig* kedua kelas $> 0,05$ maka data angket kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya adalah uji homogenitas data motivasi belajar. Hasil homogenitas data nilai motivasi belajar diperoleh nilai *Sig.* 0,814. Nilai *Sig.* $0,814 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *t-test*. Hasil uji *t-test* di MIN 3 Tulungagung yang menggunakan media benda konkret (nyata) menunjukkan hasil yang signifikan, nilai *Sig. (2-tailed)* pada uji *t-test* adalah 0,006 dan t_{hitung} (2,884) $> t_{tabel}$ (2,000),. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,006 < 0,05$ dan t_{hitung} (2,884) $> t_{tabel}$ (2,000), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret (nyata) dengan siswa yang diberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut disebabkan oleh penggunaan media benda konkret (nyata) pada proses pembelajaran yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena kelas eksperimen menerima pembelajaran dengan penggunaan media benda konkret (nyata) sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah.

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.¹

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret akan membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal tersebut juga sesuai dengan teori motivasi belajar yang sudah di paparkan dalam landasan teori bahwasannya, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.²

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Salah satunya yaitu Tekun menghadapi tugas, Ulet menghadapi kesulitan, Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, Lebih senang bekerja mandiri, Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, Dapat mempertahankan pendapatnya, Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu,

¹ Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003), hal. 5.

² Sardiman AM , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Rajawali: Jakarta, 1988), hal.75.

Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³ 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, karena kegiatan belajar akan berhasil dengan baik, jika peserta didik memiliki motivasi belajar sesuai yang ciri-ciri tersebut.

Peneliti lebih menekankan pada penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran karena, benda konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. 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.⁴

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. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dzikria Khusnatul Asror dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung”, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif

³ Sadiman. A.M, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Raja Geafindo Persada, 2016), hal. 83.

⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2012), hal. 64.

dalam skripsinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan media benda asli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 119,55 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 118,95.⁵

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis H_a yang diterima, bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

B. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung

Berikut adalah rekapitulasi hasil penelitian penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa :

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3	Signifikansi pada tabel <i>Sig.(2-tailed)</i> adalah 0,017 dan $t_{hitung} = 2,471$	-Probability < 0,05 Berarti Signifikan karena nilai <i>Sig.(2-tailed)</i> \leq 0,05. $-T_{tabel} = 2,000$ (taraf 5%), berarti signifikan karena $t_{hitung} >$	H_a diterima	Ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.

⁵ Dzikria Khusnatul Asror, *Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi IAIN Tulungagung, 2018)

	Tulungagung.		t_{tabel}		
--	--------------	--	-------------	--	--

Berdasarkan penyajian dan analisis data, nilai rata-rata (mean) *post test* hasil belajar IPA kelas eksperimen adalah 81,43 sedangkan pada kelas kontrol adalah 72,50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (mean) *post test* hasil belajar Matematika eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) *post test* hasil belajar Matematika kelas kontrol.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis, yaitu uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas dan homogenitas data penelitian dilihat dari nilai *Asymp. Sig.* Jika *Asymp.Sig.* $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*. Hasil pengujian normalitas data *post test* hasil belajar matematika kelas eksperimen sebesar 0,066 dan pada kelas kontrol 0,189 sehingga $> 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar matematika siswa dinyatakan berdistribusi normal. Selain data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas data kemampuan membaca. Hasil homogenitas data nilai hasil belajar matematika diperoleh nilai *Sig.* 0,218. Nilai *Sig.* 0,218 $> 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis uji *t-test*. Hasil uji *t-test* di MIN 3 Tulungagung yang menggunakan media benda konkret (nyata) menunjukkan hasil yang signifikan, nilai *Sig. (2-tailed)* pada uji *t-test* adalah 0,017 dan t_{hitung} (2,471) $> t_{tabel}$ (2,000),. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan $0,017 < 0,05$

dan $t_{hitung} (2,471) > t_{tabel} (2,000)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media benda konkret (nyata) dengan siswa yang diberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret (nyata) lebih baik dibandingkan dengan pemberian materi dengan metode ceramah saja. Dengan menggunakan media benda konkret (nyata), peserta didik pada kelas eksperimen menjadi lebih aktif, mereka sangat bersemangat selama proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik juga tidak malu untuk bertanya dan berdiskusi dengan peserta didik yang lain maupun guru/peneliti, sehingga peserta didik mudah dalam menyelesaikan materi menentukan lamanya suatu kegiatan berlangsung dengan menggunakan media jam dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas control. Hal tersebut mendukung teori dari Levie Lenz dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa fungsi kognitif dalam media benda konkret itu sendiri yaitu media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalamnya.⁶ Media dapat mengakomodasi peserta didik yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau verbal.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 16.

Setelah menggunakan media benda konkret tersebut barulah hasil belajar akan menentukan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran, yang mana hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁷ Dengan penggunaan media benda konkret tersebut peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat suatu materi yang disampaikan sehingga hasil belajarnya meningkat.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tania Iswara Wentyne Adrissina dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung”. Pada analisis penelitian ini didapatkan Ada pengaruh yang signifikan hasil belajar matematika siswa kelas III MIN 4 Tulungagung, pada materi pecahan dengan bantuan menggunakan benda nyata. Di ketahui bahwa nilai *Thitung* sebesar 3,923 lebih dari *Ttabel* sebesar 1,68 yang menunjukkan H_0 ditolak. Selain itu dilihat dari nilai rata – rata (*mean*). Kelas eksperimen mempunyai nilai rata – rata (*mean*) 24,25 yang lebih tinggi dari kelas kontrol -1,00.⁸ Selain itu dilihat dari nilai signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa, terdapat pengaruh media benda nyata terhadap hasil belajar siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis H_a yang diterima, bahwa ada pengaruh yang signifikan

⁷ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.62.

⁸ Tania Iswara Wentyne Adrissina, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi IAIN Tulungagung, 2018)

penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

C. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung

Berikut adalah rekapitulasi hasil penelitian penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa :

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
1.	H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.</i> (2-tailed) adalah 0,004	Probability < 0,05, berarti signifikan karena nilai pvalue (<i>sig.</i>) < 0,05	H_a diterima	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.

Berdasarkan uji MANOVA diperoleh uji Multivariate menunjukkan bahwa nilai ke empat sig. untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root pada kelas memiliki *Sig.* 0,004. Jadi nilai p-value (*sig.*) lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$). Sehingga keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III di MIN 3 Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut mendukung teori mengenai kelebihan penggunaan media benda konkret (nyata):⁹

- a) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman siswa dalam mempelajarinya.
- b) Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.
- 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.

Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media konkret atau nyata pada saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik daripada hanya berceramah saja. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu untuk memperjelas maksud yang kita sampaikan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga, dengan penggunaan media benda konkret tersebut peserta didik menjadi lebih giat lagi dalam belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep yang dipelajari.

⁹ Mulyani Sumantri, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hal.178.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Umi Chofshoh dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Hasil penelitian dengan analisis multivariate (MANOVA) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media benda konkret terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas rendah MIN Kunir Wonodadi Blitar. Hal ini dapat dilihat dalam tabel multivariate test, diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya data yang ada tersebut memiliki hasil signifikan yang tinggi pada level kepercayaan 95%.¹⁰

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis H_a yang diterima, bahwa ada oengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

D. Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret (Nyata) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung

Berikut adalah rekapitulasi hasil penelitian penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa :

No.	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
-----	----------------------	------------------	-----------------------	--------------	------------

¹⁰ Umi Chofshoh, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar*, (Tulungagung: Skripsi IAIN Tulungagung, 2019)

1.	H_a : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.	Signifikansi pada tabel <i>Sig.</i> (2-tailed) adalah 0,004	Probability < 0,05, berarti signifikan karena nilai pvalue (<i>sig.</i>) < 0,05	H_a diterima	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.
----	--	---	---	----------------	--

Berdasarkan uji MANOVA diperoleh uji Multivariate menunjukkan bahwa nilai ke empat sig. untuk Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root pada kelas memiliki *Sig.* 0,004. Jadi nilai p-value (*sig.*) lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$). Sehingga keputusannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III di MIN 3 Tulungagung.

Hasil penelitian tersebut mendukung teori mengenai kelebihan penggunaan media benda konkret (nyata):¹¹

¹¹ Mulyani Sumantri, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hal.178.

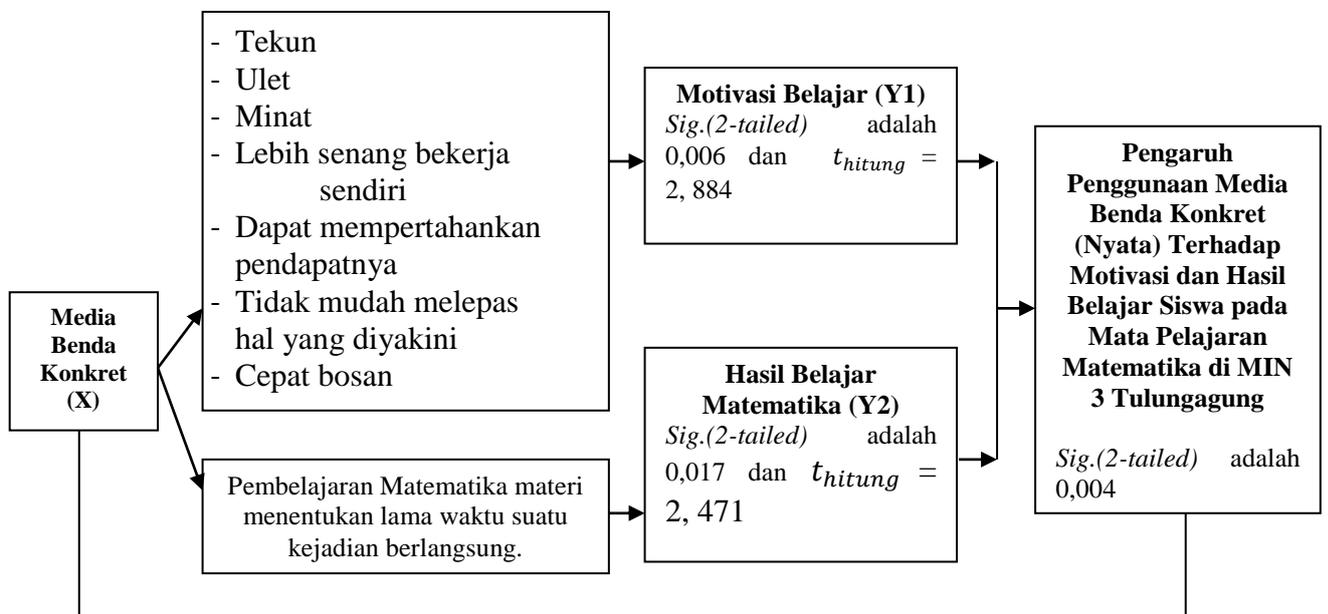
- f) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman siswa dalam mempelajarinya.
- g) Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.
- h) Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- i) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- j) Menyediakan pengalaman- pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

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 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.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Umi Chofshoh dalam skripsinya yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Hasil penelitian dengan analisis multivariate (MANOVA) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media

benda konkret terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas rendah MIN Kunir Wonodadi Blitar. Hal ini dapat dilihat dalam tabel multivariate test, diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ yang artinya data yang ada tersebut memiliki hasil signifikan yang tinggi pada level kepercayaan 95%.¹²

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian selaras dengan hipotesis H_a yang diterima, bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.



Bagan 5.1 Hasil Kerangka Penelitian

¹² Umi Chofshoh, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar*, (Tulungagung: Skripsi IAIN Tulungagung, 2019)