

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Media adalah semua bentuk perantara (perangkat) untuk menunjang tercapainya kompetensi dasar yang dibelajarkan yang dapat memberikan rangsangan kepada alat indera, digunakan untuk menyebarkan ide atau informasi untuk disampaikan kepada penerima sehingga pesan-pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas, mudah dimengerti dan konkret.<sup>2</sup>

Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat. Pada intinya, alat bantu atau media pendidikan meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian tujuan pendidikan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 127

<sup>2</sup> Mansur Muslich, *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 114-115

<sup>3</sup> Rusmaini, *Ilmu Pendidikan...*, hal. 75

Dari berbagai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.<sup>4</sup> Pembelajaran juga dapat diartikan suatu proses komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar dan suatu komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media yang digunakan. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran secara efektif dan efisien.

## 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pengajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:<sup>5</sup>

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa atau mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru atau dosen.
- b. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit)
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)

---

<sup>4</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 66

<sup>5</sup> Kasino Harto, *Desain Pembelajaran,....*, hal. 130

- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi umum media adalah membantu memudahkan belajar siswa, memberikan pengalaman, menarik perhatian, semua indera siswa dapat aktif, menarik minat siswa, membangkitkan dunia teori.

### 3. Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pemilihan Media

Dibawah ini beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat yaitu:<sup>6</sup>

- a. Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pembelajaran.
  - b. Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, setiap jenis media mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri.
  - c. Kemampuan guru menggunakan jenis media, kesederhanaan pembuatan dan penggunaan media.
  - d. Keluwesan atau fleksibel dalam penggunaannya.
  - e. Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.
  - f. Ketersediaannya dan biaya.
- ### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang

---

<sup>6</sup> R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 120

akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Herry menyatakan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.
- b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c. Media audio visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau media pandang dengar.

Menurut Heinich dan Molenda terdapat enam jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi.
- b. Media audio, media yang hanya dapat didengarkan seperti musik, rekaman suara, dan lainnya
- c. Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan visual seperti gambar, bagan, diagram, dan lainnya.
- d. Media proyeksi atau gerak seperti film gerak, video kaset, dan lainnya.
- e. Benda-benda tiruan atau miniatur merupakan benda yang dapat disentuh.
- f. Manusia, seperti siswa, guru, dan lainnya

Dari beberapa pendapat diatas, secara umum jenis media pembelajaran terdiri dari tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

## 5. Media Benda Asli

### a. Pengertian Media Benda Asli

Ibrahim dan Nana Syahodih mengatakan bahwa media benda asli termasuk media atau sumber belajar yang spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan.<sup>7</sup>

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana menyatakan bahwa media benda asli merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media benda asli merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Media benda asli memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa.

### b. Jenis-Jenis Media Benda Asli

Media benda asli termasuk jenis media visual dan media serbaneka. Mengacu kepada pendapat Rusman, media benda asli yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan

---

<sup>7</sup> R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*,...,hal. 3

<sup>8</sup> *Ibid*,..., hal. 117

dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, baruan, binatang, benda-benda, air, sawah, makanan, dan sebagainya. Hal lain diungkapkan oleh Halamik bahwa media benda asli yaitu benda atau objek yang dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya yang mungkin dibawa oleh siswa atau dibawa oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media benda asli yaitu :

- 1) Benda-benda hidup seperti : orang, binatang, dan tumbuhan.
- 2) Benda-benda mati seperti : meja, kursi, piring, gelas, buku, majalah, koran, lemari, karpet, uang koin, dan makanan.

#### c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Benda Asli

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah.

Adapun langkah-langkah penggunaan media benda asli sebagai berikut :<sup>9</sup>

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menginstruksikan apa yang akan dikerjakan pada proses pembelajaran.
- 3) Guru memperlihatkan benda asli dan menunjukkan bentuknya kepada siswa.

---

<sup>9</sup> Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesaonal*, (Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia, 2013), hal. 114

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memegang benda asli yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) Guru melakukan kegiatan tindak lanjut.
- 6) Guru melakukan evaluasi, guna untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Benda Asli

Menurut A. Tabrani dan Rusyan kelebihan dan kelemahan benda asli adalah sebagai berikut :

Kelebihan media benda asli yang tercakup adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi kepada siswa.
- 2) Dapat memeberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata.
- 3) Dapat melatih ketrampilan siswa menggunakan alat indera.

Kelemahan media benda asli yang tercakup adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak selalu memberikan gambaran obyek yang seharusnya.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata tidak sedikit. Membawa siswa ke berbagai tempat di luar seolah yang terkadang memiliki resiko.
- 3) Tidak terlalu memberikan gambaran objek yang seharusnya.

Ibrahim dan Syaodih mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media benda asli, yaitu :<sup>10</sup>

Kelebihan media benda asli yang tercakup adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

Kelemahan media benda asli yang tercakup adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari benda yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata tidak sedikit. Membawa siswa ke berbagai tempat luar sekolah yang terkadang memiliki resiko.

Jadi berdasarkan kelebihan dan kelemahan media benda asli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media benda asli dapat mempelajari sesuatu dalam situasi yang nyata serta melatih

---

<sup>10</sup> R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan...*, hal. 119



ketrampilan indra siswa, namun biaya yang digunakan dalam media benda asli terkadang tidak murah.

## **B. Motivasi Belajar**

### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” artinya menggerakkan. Motivasi adalah suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. Motivasi belajar dapat dilihat dari karakter tingkah laku siswa yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan tekun mencapai tujuan.<sup>11</sup>

Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbal balik pada diri seseorang baik sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Menurut Mahfudh Shalahuddin, motivasi adalah dorongan yang dari dalam yang digambarkan sebagai harapan, keinginan dan sebagainya, yang bersifat meningkatkan atau menggerakkan individu untuk bertindak atau bertingkah laku, guna memenuhi kebutuhan.<sup>12</sup>

Selanjutnya menurut Mc Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>13</sup>

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin

---

<sup>11</sup> Narty Meli, *Pengertian Motivasi Belajar* dalam <http://belajarpsikologi.com> diakses pada tanggal 10 Desember 2017 pukul 10.00

<sup>12</sup> Mahfudh Shalamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1990), hal. 114

<sup>13</sup> Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2011), hal. 19

melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.<sup>14</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, motivasi dapat dikatakan sebagai faktor dari luar, tetapi motivasi tersebut tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak didalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh si subjek belajar dapat tercapai.

## 2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar banyak sekali macamnya. Dalam membicarakan soal macam-macam motivasi hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.

Sardiman A. M mengatakan secara umum motivasi diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu :<sup>15</sup>

### a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah suatu motif atau dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melaksanakan suatu kegiatan. Surdiman menegaskan bahwa motivasi instrinsik adalah motif-motif yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi instrinsik

---

<sup>14</sup> Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 75

<sup>15</sup> Ibid,...., hal. 89

adalah keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, sehingga yang dapat mendorong untuk melakukan tindakan belajar adalah siswa sendiri. Termasuk dalam motivasi instrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan terhadap materi tersebut misalnya untuk memenuhi masa depan siswa yang bersangkutan.

#### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif atau dorongan yang datang dari luar dirinya atau dorongan itu datang dari orang lain. Tujuan dan motivasi ekstrinsik ini adalah untuk membangkitkan minat seseorang agar lebih rajin dalam melakukan pekerjaannya. Motivasi ekstrinsik ini aktif apabila ada rangsangan dari luar dirinya yang dilakukan oleh orang-orang yang peduli akan perkembangan pribadinya.

Motivasi ekstrinsik ini perlu diperhatikan terutama bagi pendidik sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam pembentukan pribadi anak-anak.

### 3. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi:<sup>16</sup>

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong setiap kegiatan pembelajaran.
- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai.

---

<sup>16</sup> Agus Suprijino, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 163-164

- c. Menyelesaikan kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyelesaikan kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

#### 4. Bentuk-Bentuk Motivasi di Sekolah

Didalam kegiatan belajar-mengajar peranan motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.<sup>17</sup>

##### a. Memberi Angka

Banyak murid belajar untuk mencapai angka baik dan untuk itu berusaha dengan segenap tenaga. Angka itu bagi mereka merupakan motivasi yang kuat. Akan tetapi ada pula yang belajar untuk naik kelas saja. Angka itu harus benar-benar menggambarkan hasil belajar anak.

##### b. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cenderamata. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada siswa yang berprestasi tertinggi seperti ranking satu, dua dan tiga.

##### c. Saingan atau Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual

---

<sup>17</sup> Sudirman, *Interaksi,...*, hal. 91

maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Harga Diri

Membutuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan kepentingan tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga dirinya adalah salah satu bentuk motivasinya yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk memacu presentasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

e. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan ini juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering (misalnya setiap hari) karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan alat motivasi bagi siswa. Dengan mengetahui hasil, siswa terdorong untuk belajar lebih giat.

g. Pujian

Pujian merupakan sebuah perkataan yang diberikan kepada seseorang yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik. Jadi, pujian juga merupakan motivasi yang baik yang harus diberikan kepada siswa agar bersemangat untuk belajar.

#### h. Hukuman

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

#### i. Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar adalah unsur kesengajaan, ada maksud untuk, hal ini lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat berarti ada pada diri seseorang.

#### j. Minat

Motivasi erat hubungan dengan minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan. Begitu juga dengan minat, sehingga tepatlah bahwa minat merupakan alat motivasi yang pokok dalam proses belajar.

### **C. Belajar dan Hasil Belajar**

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.<sup>18</sup>

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan dan belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas

---

<sup>18</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 63

dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.<sup>19</sup>

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau suatu kegiatan dalam perubahan tingkah laku baik yang meyangkut pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam setiap jenis jenjang pendidikan.

## 2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.<sup>20</sup> Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah suatu yang diperoleh dalam usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dalam pembelajaran. Setelahnya, maka akan didapat penilaian atau hasil dari proses pendidikan. Hasil belajar dapat diartikan sejauh mana daya serap atau kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di kelas.<sup>21</sup>

Jadi, hasil belajar yaitu suatu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan kemampuan siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

---

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum ...*, hal. 36

<sup>20</sup> Agus Suprijono, *Cooperative...*, hal. 5

<sup>21</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 55

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga yaitu:<sup>22</sup>

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi beberapa aspek yaitu aspek fisiologis, dan aspek psikologis.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa yaitu lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

## D. Mata Pelajaran Matematika

### 1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahas latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran sebelum suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan

---

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 145



kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>23</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 memudahkan manusia berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Pembelajaran Konvensional

Ada beberapa pandangan yang berbeda mengenai pengertian pembelajaran konvensional. Berikut ini beberapa pengertian pembelajaran konvensional menurut para ahli.

- a. Pembelajaran konvensional adalah cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah guru ialah cara mengajar dengan ceramah.
- b. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran.
- c. Pembelajaran konvensional lebih menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk merefleksi materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkannya dengan pengetahuan

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 185

sebelumnya, atau mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan nyata.<sup>24</sup>

Dalam pembelajaran ini perolehan matematika para siswa mengikuti alur informasi ceramah (pemberian contoh-contoh) latihan atau tugas. Aktifitas dalam pembelajaran konvensional banyak didominasi oleh belajar menghafal, pembelajaran dilakukan dengan penggunaan buku ajar sebagai bahan ajar yang harus diikuti halaman perhalaman.

Pembelajaran matematika secara konvensional dimulai dari informasi guru dengan ceramah yang menjelaskan tentang konsep pelajaran yang dipelajari. Sementara itu, siswa menyimak penjelasan dari guru. Bagian yang belum dipahami siswa diulang lagi oleh guru. Kemudian guru memberi contoh-contoh soal, untuk kegiatan terakhir adalah pemberian tugas rumah oleh guru.

Pada pembelajaran ini siswa cenderung pasif dan berperan sebagai pembelajaran yang harus siap menerima masukan dari guru, karena pada metode konvensional ini pembelajaran cenderung didominasi oleh guru.

### 3. Materi Pecahan

Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu materi pecahan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap

---

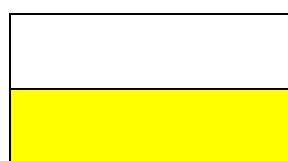
<sup>24</sup> Agus Suprijino, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 140-142

sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.<sup>25</sup> Didalam materi pecahan ini terdapat beberapa sub bab diantaranya yaitu mengenal pecahan, membandingkan pecahan sederhana, dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana.

a. Mengetahui Pecahan Sederhana

1) Mengetahui pecahan setengah dan seperempat

Perhatikan Gambar A dan B di bawah ini!



A



B

Keterangan gambar A dan B :

Gambar A :

- a) Satu dibagi dua bagian yang sama
- b) Nilai tiap bagian satu per dua atau seperdua
- c) Yang diarsir satu dari dua bagian, nilainya satu per dua atau seperdua
- d) Lambang pecahan itu adalah  $\frac{1}{2}$

Gambar B :

- a) Satu dibagi empat bagian yang sama
- b) Nilai tiap bagian satu per empat atau seperempat

---

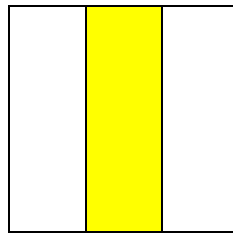
<sup>25</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 43

c) Yang diarsir satu dari empat bagian, nilainya satu perempat atau seperempat

d) Lambang pecahan itu adalah  $\frac{1}{4}$

2) Mengenal pecahan sepertiga dan seperenam

Perhatikan gambar A dan B dibawah ini :



A



B

Keterangan gambar A dan B :

Gambar A :

- Satu dibagi tiga bagian yang sama besar
- Nilai tiap bagian satu pertiga atau sepertiga
- Yang diarsir satu dari tiga bagian, nilainya satu pertiga atau sepertiga
- Lambang pecahan itu adalah  $\frac{1}{3}$

Gambar B :

- Satu dibagi enam bagian yang sama
- Nilai tiap bagian satu per enam atau seper enam
- Yang diarsir satu dari enam bagian, nilainya satu per enam atau seper enam

d) Lambang pecahan itu adalah  $\frac{1}{6}$

b. Membaca dan menulis lambang pecahan

1) Membaca pecahan

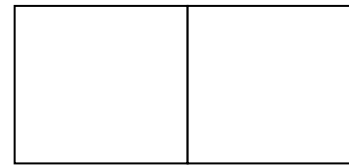
Andi mempunyai sebuah kertas. Kertas itu lalu dipotong menjadi dua sama panjang. Maka nilai setiap potongannya adalah seperdua atau setengah.

1  $\Rightarrow$  dibaca *sat*

–  $\Rightarrow$  dibaca *per*

2  $\Rightarrow$  dibaca *dua*

Jadi,  $\frac{1}{2}$  dibaca satu *perdua*



$\frac{1}{2}$

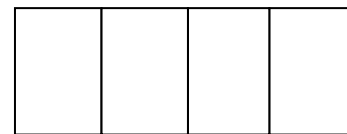
$\frac{1}{2}$

1  $\Rightarrow$  dibaca satu

–  $\Rightarrow$  dibaca per

4  $\Rightarrow$  dibaca empat

Jadi,  $\frac{1}{4}$  dibaca satu perempat



$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{4}$

$\frac{1}{4}$

2) Menuliskan pecahan

Perhatikan gambar berikut!

Bagian yang diarsir menunjukkan



satu dibagi dua (1 : 2)

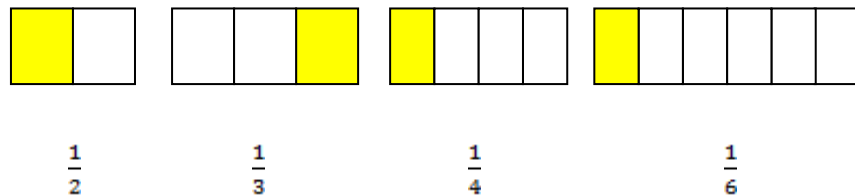
Satu dibagi dua ditulis dalam lambang pecahan adalah setengah bagian. Pecahan setengah ditulis  $\frac{1}{2}$ .

Disebut **pembilang**  $\longleftarrow$  1

Disebut **penyebut**  $\longleftarrow$  2

## c. Membandingkan Pecahan Sederhana

Untuk membandingkan dua pecahan digunakan tanda lebih besar ( $>$ ), lebih kecil ( $<$ ), atau sama dengan ( $=$ ). Perhatikan gambar-gambar di bawah ini.



Bandingkan  $\frac{1}{2}$  dengan  $\frac{1}{3}$ . Manakah yang paling besar? Kemudian bandingkan  $\frac{1}{2}$  dengan  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$  dengan  $\frac{1}{6}$ ,  $\frac{1}{3}$  dengan  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$  dengan  $\frac{1}{6}$  dan  $\frac{1}{4}$  dengan  $\frac{1}{6}$ ?

$$\frac{1}{2} > \frac{1}{3}$$

$$\frac{1}{3} > \frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$$

$$\frac{1}{3} > \frac{1}{6}$$

$$\frac{1}{2} > \frac{1}{6}$$

$$\frac{1}{4} > \frac{1}{6}$$

Membandingkan dua pecahan dapat juga dengan menggunakan garis bilangan, misalnya:

- Jika pecahan A terletak disebelah kiri pecahan B, maka pecahan A lebih kecil ( $<$ ) dari pecahan B, ditulis  $A < B$
- Jika pecahan A terletak disebelah kanan pecahan B, maka pecahan A lebih besar ( $>$ ) dari pecahan B, ditulis  $A > B$
- Jika pecahan A sejajar dengan pecahan B, maka pecahan A sama dengan ( $=$ ) pecahan B, ditulis  $A = B$ .

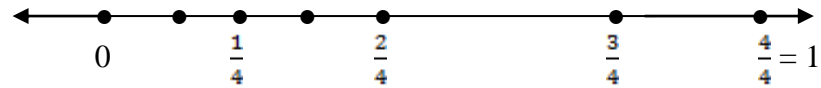
Contoh : manakah yang lebih besar?

- Pecahan  $\frac{1}{4}$  atau  $\frac{1}{8}$

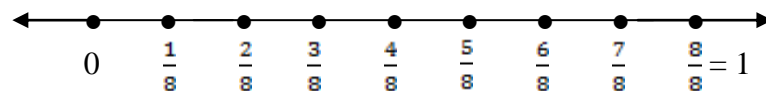
2. Pecahan  $\frac{2}{4}$  atau  $\frac{4}{8}$

3. Pecahan  $\frac{1}{4}$  atau  $\frac{3}{8}$

Jawab :



Antara 0 dan 1 dibagi 4 sama besar



Antara 0 dan 1 dibagi 8 sama besar

Dari kedua garis bilangan itu ternyata:

$\frac{1}{4}$  terletak disebelah kanan  $\frac{1}{8}$ , maka  $\frac{1}{4} > \frac{1}{8}$

$\frac{2}{4}$  terletak lurus dengan  $\frac{4}{8}$ , maka  $\frac{2}{4} = \frac{4}{8}$

$\frac{1}{4}$  terletak disebelah kiri  $\frac{3}{8}$ , maka  $\frac{1}{4} < \frac{3}{8}$

#### d. Memecahkan Masalah yang Melibatkan Pecahan

Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan pecahan

Contoh :

Ibu membeli sebuah melon. Kemudian ibu membagi melon menjadi 6 bagian yang sama besar. Berapa bagian yang diterima setiap orang?

Jawab :  $1 : 6 = \frac{1}{6}$

Jadi, setiap orang menerima  $\frac{1}{6}$  bagian

### E. Media Benda Asli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

#### 1. Pengaruh Media Benda Asli terhadap Motivasi

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar.<sup>26</sup> Salah satu peran penting dari motivasi belajar yaitu menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguatan belajar seperti halnya penentuan media dalam pembelajaran.

Media benda asli merupakan salah satu media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media benda asli, kegiatan pembelajaran akan menjadi menarik sehingga timbul motivasi belajar dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keadaan tersebut menunjukkan bahwa media benda asli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

## 2. Pengaruh Media Benda Asli terhadap Hasil Belajar

Sehubungan dengan penggunaan media benda asli dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu dengan cermat dalam memilih dan atau menetapkan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media yang akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Dengan menggunakan media benda asli dalam pembelajaran matematika, siswa akan semakin tertarik pada pembelajaran yang membuat mereka aktif mengikuti pembelajaran.

Media benda asli merupakan faktor yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Selain itu, penggunaan media benda asli juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.

---

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi...*, hal. 27



Berdasarkan kondisi tersebut dapat diduga bahwa media benda asli ada hubungannya dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

### 3. Pengaruh Media Benda Asli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi karena dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi.<sup>27</sup> Dengan adanya media benda asli dalam proses pembelajaran, maka siswa akan tertarik untuk belajar secara giat, dan guru sebagai pengajar harus berpandai-pandai memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa untuk belajar agar hasil belajarnya meningkat. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam proses pembelajaran media benda asli sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## F. Penelitian Terdahulu

Studi pendahuluan dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian. Winano Surakhmad dalam Arikunto menyebutkan tentang studi pendahuluan ini dengan eksploratoris sebagai dua langkah, dan perbedaan antara langkah pertama dan langkah kedua ini adalah penemuan dan pengalaman. Memilih masalah adalah mendalami masalah itu, sehingga harus dilakukan secara lebih sistematis dan intensif.<sup>28</sup> Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sekarang.

---

<sup>27</sup> *Ibid*,..., hal. 23

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 83

1. Penelitian yang ditulis oleh Rifqa Fauziyah Lutfi yang berjudul Penggunaan Media Tiga Dimensi (Benda Asli) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Manbaut Tholibin Kerjen Srengat Blitar tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar dengan pemanfaatan media tiga dimensi (benda asli) pada pembelajaran IPA. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang mana metode pengumpulan datanya melalui metode observasi, wawancara, tes, catatan lapangan. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada tes awal nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 57,72 (sebelum tindakan) menjadi 71,81 (siklus I), dan 82,72 (siklus II). Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran IPA bisa meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Manbaut Tholibin pada semester genap tahun ajaran 2011/ 2012.
2. Binti Sasmiatut Darmiati yang penelitiannya berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Benda Konkrit Materi Perkalian pada Siswa Kelas II MI Wahid Hasyim 02 Gandekan Wonodadi Blitar 2011/2012. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media benda konkret pada materi perkalian. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dan pengumpulan data dilakukan dengan tes, wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian dengan

menggunakan media benda kongkret dapat memberikan manfaat yang baik bagi siswa, hal ini ditunjukkan pada tes awal 55,25% (sebelum tindakan), 66,74% (siklus I) dan siklus II yang mencapai ketuntasan 71,185%. Dengan demikian, membuktikan bahwa peranan media benda kongkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II MI Wahid Hasyim 02 Gandekan Wonodadi Blitar.

3. Desi Trinawati dengan penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penerapan Media Benda Asli pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil belajar Siswa Kelas III MI Hidayatus Salikin Air Itam Pangkalpinang 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media benda asli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan datanya melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa penerapan media benda asli pada mata pelajaran matematika tergolong baik. Hasil belajar siswa pada pos-test mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pre-test yaitu 57 (*pre-test*) dan 72 (*pos-test*). Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa ada pengaruh media benda asli terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Hidayatus Salikin Air Itam Pangkalpinang.

**Tabel 2.1**  
**Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan Nama Peneliti	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penggunaan Media Tiga Dimensi (Benda Asli) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Manbaut Tholibin Kerjen Srengat Blitar (2011/2012). Oleh Rifqa Fauziyah Lutfi	metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui metode observasi, wawancara, tes, catatan lapangan	Hasil nilai rata-rata pada penelitian ini yaitu 57,72 (sebelum tindakan) menjadi 71,81 (siklus I), dan 82,72 (siklus II).
2	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Benda Konkrit Materi Perkalian pada Siswa Kelas II MI Wahid Hasyim 02 Gandekan Wonodadi Blitar (2011/2012). Oleh Binti Sasmiatut Darmiati	pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes, wawancara, observasi, dan catatan lapangan	Hasil nilai rata-rata pada penelitian ini yaitu pada tes awal 55,25% (sebelum tindakan), 66,74% (siklus I) dan siklus II yang mencapai ketuntasa 71,185%
3	Pengaruh Penerapan Media Benda Asli pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil belajar Siswa Kelas III MI Hidayatus Salikin Air Itam Pangkalpinang (2015/2016). Oleh Desi Trinawati	Pada penelitian ini metode pengumpulan datanya melalui observasi, tes, dan dokumentasi	Hasil nilai tes pada penelitian ini yaitu nilai pre-test 57 dan pos-test 72

**Tabel 2.2**  
**Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan nama peneliti	Kesamaan	Perbedaan
1	Penggunaan Media Tiga Dimensi (Benda Asli) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MI Manbaut Tholibin Kerjen Srengat Blitar (2011/2012). Oleh Rifqa Fauziyah Lutfi	1.Menggunakan media benda asli	Tidak menggunakan fokus motivasi dan hasil belajar siswa
2	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Benda Konkrit Materi Perkalian pada	1.Menggunakan media benda konkrit 2.Fokus hasil	Tidak menggunakan fokus motivasi belajar siswa

	Siswa Kelas II MI Wahid Hasyim 02 Gandekan Wonodadi Blitar (2011/2012). Oleh Binti Sasmiatut Darmiati	belajar matematika siswa	
3	Pengaruh Penerapan Media Benda Asli pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil belajar Siswa Kelas III MI Hidayatus Salikin Air Itam Pangkalpinang (2015/2016). Oleh Desi Trinawati	1.Menggunakan media benda konkrit 2.Fokus hasil belajar matematika siswa 3. Menggunakan penelitian kuantitatif	Tidak menggunakan fokus motivasi belajar siswa

Berdasarkan tabel di atas, maka posisi penelitian yang peneliti lakukan diantara peneliti terdahulu adalah menerapkan media benda asli atau benda kongrit dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### G. Kerangka Konseptual Penelitian

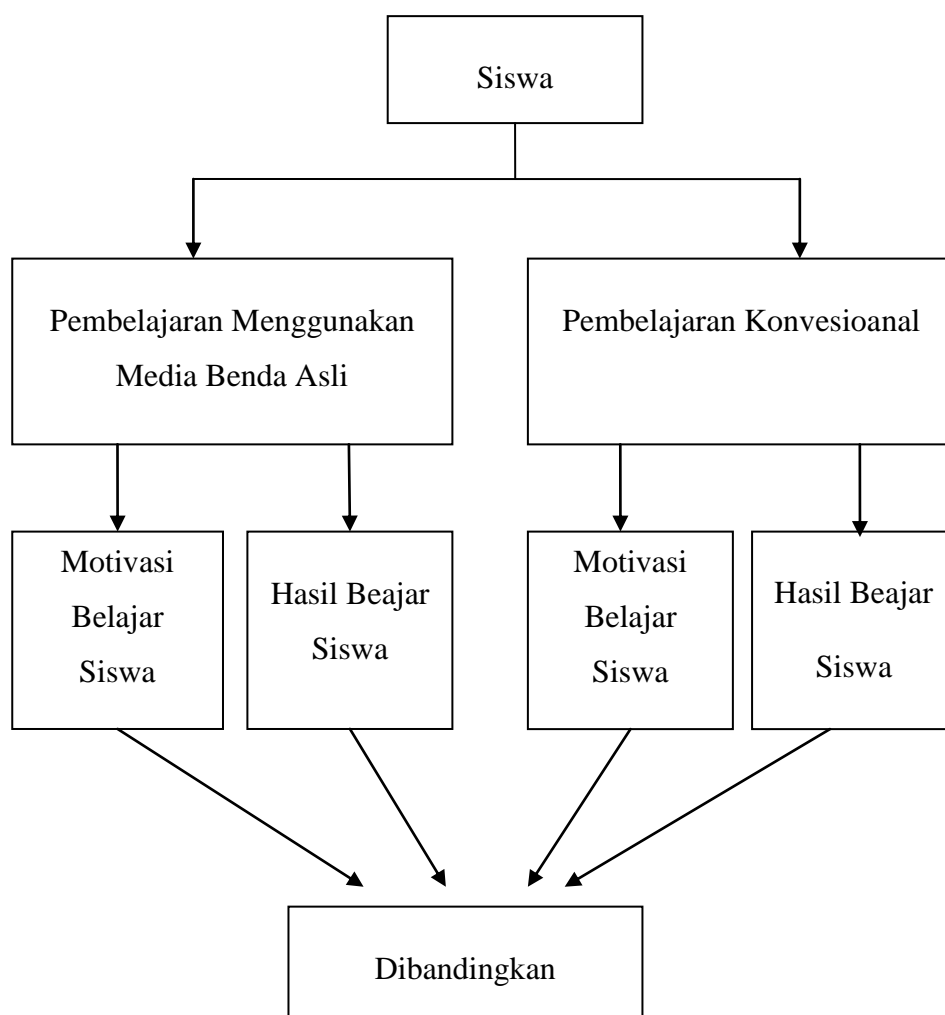
Menurut Uma dalam bukunya *Business Research* mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>29</sup>

Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kurang termotivasi. Rendahnya motivasi siswa pada akhirnya juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Inovasi model pembelajaran sangat diperlukan untuk motivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya meningkat.

<sup>29</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 91

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi siswa yaitu model pembelajaran dengan menggunakan media benda asli. Dengan menggunakan media benda asli atau benda yang sebenarnya, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata sehingga dapat menarik minat dan semangat belajar siswa.

Alur kerangka berfikir pengaruh penggunaan media benda asli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dapat diilustrasikan dalam gambar berikut:



## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan yang sifatnya sementara dan ditarik berdasarkan fakta yang ada serta akan dibuktikan kebenarannya<sup>30</sup>. Hipotesis ada 2 (dua) macam yaitu:

1. Hipotesis kerja, atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat Ha. Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.
2. Hipotesis nol (*null hypotheses*), disingkat Ho serta sering disebut dengan hipotesis *statistik*, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat *statistik*, yaitu diuji dengan perhitungan *statistik*. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. pemberian nama “hipotesis nol” atau “hipotesis nihil” dapat dimengerti dengan mudah karena tidak adanya perbedaan antara dua variabel. Dengan kata lain, selisih variabel pertama dengan variabel kedua adalah nol atau nihil.

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh media benda asli terhadap motivasi belajar siswa kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung.
2. Ada pengaruh media benda asli terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung.
3. Ada pengaruh media benda asli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung.

---

<sup>30</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 73-74