



**TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI  
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR  
DI KECAMATAN SRENGAT BLITAR**



**UNIVERSITAS TERBUKA**

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

**Disusun Oleh :**

**MUNAWIR**

**NIM. 500648858**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS TERBUKA**

**JAKARTA**

**2018**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS TERBUKA**  
Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Ciputat 15418  
Telp.021-415050,Faks.021-7415588

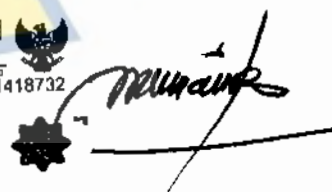
**PERNYATAAN**

TAPM yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI Sekolah Dasar di Srengat Blitar** adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Malang, 2 Pebruari 2018

Yang Menyatakan



Munawir

NIM. 500648858

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SEDERHANA TIGA DIMENSI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS VI SEKOLAH DASAR DI SRENGAT BLITAR**

Munawir

[munawir.albany@gmail.com](mailto:munawir.albany@gmail.com)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan perkembangan cara berfikir siswa akan mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Faktadi lapangan masih banyak ditemukan proses pembelajaran tidak memperhatikan pada penggunaan media yang sesuai karakteristik perkembangan berfikir siswa kelas VI seolah dasar yang masih dalam taraf operasional konkret. Media pembelajaran yang tepat untuk siswa kelas VI sekolah dasar adalah media sederhana tiga dimensi jenis realia, karena media realia dapat memberikan pengalaman langsung dan membantu mengkonkretkan materi yang abstrak.

Selain masalah media, adanya motivasi siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam memahami materi yang akan dipelajari. Keberadaan motivasi untuk berhasil, serta melakukan sesuatu untuk kepentingannya sendiri, perlu diperhatikan oleh guru pada saat membelajarkan. Tinggi rendahnya motivasi diri akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sederhana tiga dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dan mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan tingkat motivasi belajar yang berbeda, serta pengaruh penggunaan media sederhana tiga dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika kelas VI sekolah dasar.

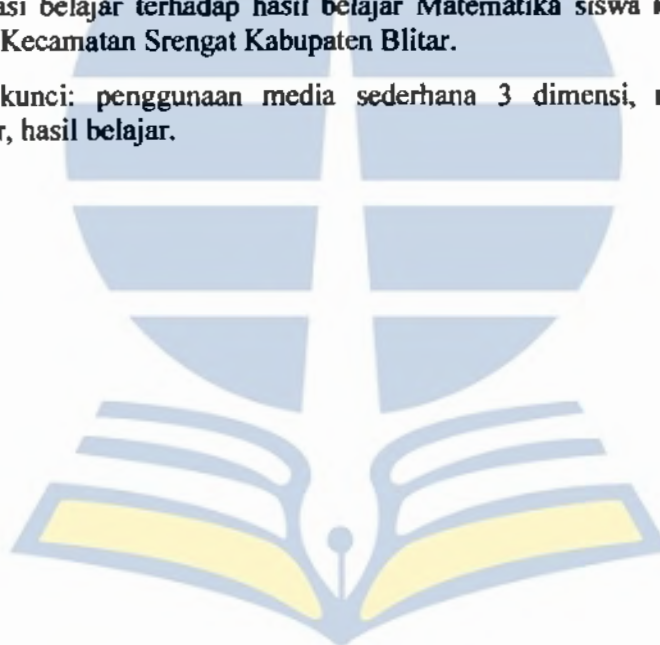
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *expost facto*. Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar kelas VI tahun ajaran 2016 / 2017 di wilayah Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016 / 2017 pada bulan Pebruari s/d April 2017. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI sekolah dasar di wilayah Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2016/ 2017. Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas VI dari 32 lembaga dengan jumlah siswa 900 siswa. Sampel penelitian yang digunakan adalah *cluster randum sampling* yaitu siswa SDN Selokajang 03 sebanyak 25 siswa, dan SDN Wonorejo 01 sebanyak 40 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini terdiri dari teknik dokumentasi dan teknik angket. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah uji ananlisa varian dua jalur (ANOVA).

Hasil pengujian terhadap penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar matematika kelas VI didapat nilai signifikansi 0,000, dan terdapat perbedaan hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana tiga dimensi. Hasil pengujian terhadap motivasi belajar didapat nilai signifikansi 0,000 dan ada perbedaan hasil belajar berdasarkan motivasi belajar. Hasil pengujian terhadap penggunaan media sederhana 3 dimensi dan hasil belajar didapat nilai signifikansi (*asympt sig.*) 0,003 dan ada perbedaan hasil belajar berdasarkan interaksi antara penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar.

Kesimpulan penelitian ini adalah (1) terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar, (2) terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, (3) terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI SD di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

Kata kunci: penggunaan media sederhana 3 dimensi, motivasi belajar, hasil belajar.



## ABSTRACT

### **The Influence of Implementation of Simple Three-Dimensional Media and Motivation toward Learning Achievement of Mathematics Class VI Elementary School in Blitar Srengat**

Munawir

[munawir.albany@gmail.com](mailto:munawir.albany@gmail.com)

Intruction media is one component in the intruction process. Using media that is not accorded student's way of thinking will distrub intruction process. Field facts was still found many intruction proces did not pay attention to use of media that fit the characteristics thinking student's of grade VI students of elementary school that is still in the stage of concrete operational. The proper instruction media fo grade VI elementary school is a simple three-dimensional. Its realea type because it's can provide immediate experience and help to concrete abstract material. In addition, the motivation of the students in the intruction is needed in understanding the materials to be learned.

The existence of the motivation to succeed and do something for his own interests, need to be noted by the teachers at teach. High and low self-motivated it will affect the instruction process. This research aims to determine the effect of using simple three-dimensional medium of the achievement Mathematics of grade VI elementary schoolstudents and to know the effect of instruction motivation of Mathematics students in grade VI elementary schools that have a different instruction motiv levels .

This research is a quantitative approach. It is expost facto desain. The research will be conducted in two elementary schools grade VI second semester of 2016/2017 in Srengat Subdistrict Blitar Regency. This research start on academic 2016/2017 February - April 2017. The population of this research is all the students of grade VI elementary school in Srengat Subdistrict Blitar Regency year 2016/2017. The population are 900 students at 32 elementary shoos. The sample is students at Elementary School of Selokajang 03 as many 25 students, and Elementary School of Wonorejo 01 as many 40 students. Data collection techniques used in this research consists of the technique of the documentation and techniques questionnaires. Data analysis techniques used in this research is to test the analysis variant of the two way (ANOVA).

The test results on the use of simple three-dimensional medium reachable values the significance (asympt sig.) 0,000 and there was a difference achievement in the intruction based on the use of simple three-dimensional medium. The results of the test to get the instruction motivation, the value of the significance (asympt sig.)

0,000 and there is a difference in the study based on the instruction motivation. The test results on the use of simple three-dimensional medium and instruction results obtained the value of the significance (asymptotic sig.) 0.003 and there is a difference in the study based on the interaction between the use of a simple three-dimensional media and instruction motivation. The conclusion of this research is (1) there is the influence of the use of simple 3 dimensional media against the results of the study, (2) there were learning motivation influence on the outcome of the study, (3) there is the influence of the use of simple three-dimensional media and learning motivation against the results of learning Mathematics class 6 students of SD in the Srengat Subdistrict Blitar Regency.

**Key Words:** Implementation of Simple Three-Dimensional Medium, Motivation, Achievement.



**PERSETUJUAN TAPM**

**Judul TAPM** :Pengaruh Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Blitar

**Penyusun TAPM** : Munawir

**NIM** : 500648858

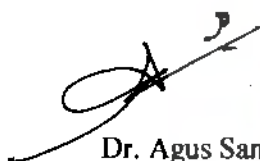
**Program Studi** : Magister Pendidikan Dasar

**Hari/Tanggal** : Senin, 16 April 2018

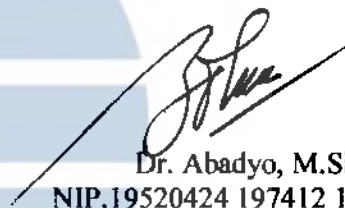
Menyetujui:

Pembimbing II,

Pembimbing I,

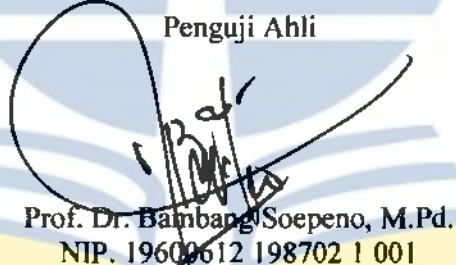


Dr. Agus Santoso, M.Si.  
NIP.19640217 199303 1 001



Dr. Abadyo, M.Si.  
NIP.19520424 197412 1 004

Penguji Ahli

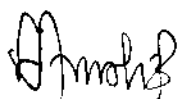


Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.  
NIP. 19600612 198702 1 001

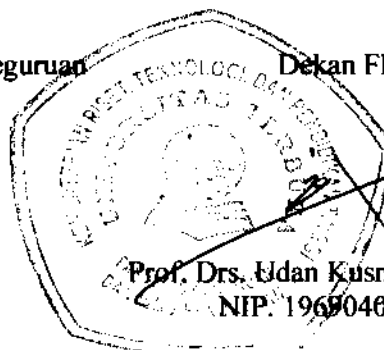
Mengetahui,

Ketua Pascasarjana Pendidikan Keguruan

Dekan FKIP



Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.  
NIP. 19600821 198601 2 001



Prof. Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.  
NIP. 19690405 199403 1 002

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS TERBUKA**

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Ciputat 15418  
Tlp.021-7415050, Faks. 021- 7415588

**PENGESAHAN TAPM**

**Nama** : Munawir

**NIM** : 500648858

**Program Studi** : Magister Pendidikan Dasar

**Judul TAPM** : Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Blitar

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada:

**Hari/Tanggal** : Sabtu, 7 April 2018

**Waktu** : 08.00 - 09.30 WIB

Dan telah dinyatakan **LULUS**

**PANITIA PENGUJI TAPM**

**Ketua Komisi Penguji**

Kusnadi, S.Pd., M.Si.

**Penguji Ahli**

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.

**Pembimbing I**

Dr. Abadyo, M.Si.

**Pembimbing II**

Dr. Agus Santoso, M.Si.

**Tandatangan**



.....  
.....  
.....  
.....



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya, sehingga penyusunan tesis dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Srengat Blitar“** bisa selesai sesuai dengan rencana.

Penulisan tesis ini sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka untuk memperoleh gelar Megister Pendidikan Dasar.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis tujukan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa bantuan moril maupun materiil selama penyusunan tesis, sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih terutama penulis tujukan kepada:

1. Bapak Dr. Abadyo, M.Si. dan Dr. Agus Santoso, M.Si. selaku dosen pembimbing penulisan tesis.
2. Ibu Susmiati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Wonorejo 01 Srengat
3. Ibu Suhartatik, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Selokajang 03 Srengat
4. Bapak Kholis Anshori, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pakisrejo 02 Srengat.
5. Segenap teman sejawat dan dewan guru SDN Selokajang 03, SDN Wonorejo 01, dan SDN Pakisrejo 02 Srengat.
6. Teman-teman mahasiswa Universitas Terbuka UPBJJ Malang Pokjar Blitar.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan yang harus dibenahi, untuk itu penulis perlu mendapat kritik dan saran yang senantiasa penulis harapkan dari para tokoh dan pakar yang membidangi dalam penulisan tesis.

Blitar, Pebruari 2017

Peneliti



## DAFTAR ISI

Judul.....	i
Abstrak.....	ii
Abstact .....	iv
Pernyataan Bebas Plagiasi.....	vi
Lembar Pengesahan.....	vii
Lembar Persetujuan .....	viii
Kata Pengantar .....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Bagan.....	xv
Daftar Gambar .....	xvi
Daftar Tabel .....	xvii
Daftar Lampiran.....	xix
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
<b>BAB II.....</b>	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Hasil Belajar.....	10
1. Belajar .....	10
2. Hasil Belajar .....	14

B. Media Pembelajaran Tiga Dimensi .....	16
1. Media Pembelajaran .....	16
2. Media Pembelajaran Dua Dimensi .....	20
3 . Media Pembelajaran Tiga Dimensi .....	21
C. Motivasi Belajar .....	25
<b>BAB III.....</b>	<b>37</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	37
1. Pendekatan Penelitian .....	37
2. Desain Penelitian .....	38
3 . Variabel Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	42
1. Dokumen Hasil Belajar .....	42
F. Validitas dan Reliabilitas Intrumen.....	52
G. Teknik Anlisa Data.....	53
1. Uji Prasyarat Analisis.....	55
2. Uji Hipotesis.....	56
<b>BAB IV .....</b>	<b>59</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Data.....	59
B. Paparan Data Hasil Penelitian.....	60

1. Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi .....	60
2. Motivasi Belajar Siswa .....	61
3. Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi* Motivasi Belajar .....	62
4. Hasil Belajar Siswa .....	63
5. Uji Prasyarat .....	72
6. Uji Hipotesis .....	75
C. Pembahasan .....	84
1. Pengaruh Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar .....	84
2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	88
3. Pengaruh Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar .....	92
BAB V .....	97
KESIMPULAN DAN SARAN .....	97
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran .....	97
1. Bagi Sekolah .....	98
2. Bagi Guru .....	98
3. Bagi Peneliti .....	98
Lampiran I .....	103
Instrumen Tes Hasil Belajar .....	103
Kunci Jawaban Ulangan Formatif .....	106

Lampiran 3 .....	109
Instrumen Angket Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi.....	109
Lampiran 4 .....	112
Angket Motivasi Siswa.....	112
Lampiran 5 .....	117
Uji Validitas Media Sederhana 3 Dimensi .....	117
Lampiran 6 .....	121
Uji Reliabilitas Media Sederhana 3 Dimensi.....	121
Lampiran 7 .....	122
Hasil Agket Penggunaan Media Tiga Dimensi .....	122
Lampiran 8 .....	126
Hasil Angket Motivasi Belajar.....	126
Lampiran 9 .....	130
Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi	
.....	130
Lampiran 10 .....	132
Hasil belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar .....	132
Lampiran 11 .....	134
Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi	
dan Motivasi Belajar .....	134
Lampiran 12 .....	136
Hasil Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas dan Homogenitas.....)	136
Lampiran 13 .....	139
Uji Hipotesis .....	139

## DAFTAR BAGAN

2.1. Faktor–Faktor Eksternal yang Berpengaruh terhadap Hasil Belajar.....	32
2.2. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....	33
2.3 Kerangka Berfikir Penelitian.....	35



## DAFTAR GAMBAR

4.1 Korelasi Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar.....	76
--	----





## DAFTAR TABEL

3.1 Kisi – Kisi Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi .....	46
3.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Model ACRS .....	50
3.3 Tabel ANOVA Dua Jalur.....	54
4.1 Rekapitulasi Data Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi .....	61
4.2 Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	62
4.3 Rekapitulasi Data Penggunaan Media*Motivasi Belajar.....	63
4.4 Rekapitulasi Data Hasil Belajar.....	64
4.5 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi .....	66
4.6 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	67
4.7 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar .....	70
4.8 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi.....	73
4.9 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi Belajar .....	74
4.10 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi*Motivasi Belajar .....	75
4.11 Hasil uji-t Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi .....	77
4.12 Hasil Uji-t Motivasi Belajar .....	78
4.13 Uji Anova Dua Arah .....	79
4.14 Post Hoc Tukay's Penggunaan Media 3 Dimensi .....	82

4.15. Pos Hoc Tukay's Motivasi Belajar Siswa.....	83
4.16. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Berdasarkan Motivasi Belajar .....	86
4.17. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Berdasarkan Motivasi Belajar .....	90
4.18. Nilai Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Penggunaan Media Sederhan 3 Dimensi dan Motivasi Belajar .....	95



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Instrumen Tes Hasil Belajar .....</b>	<b>101</b>
<b>Lampiran 2 Instrumen Hasil Belajar.....</b>	<b>105</b>
<b>Lampiran 3 Instrumen Angket Penggunaan Media</b>	
Sederhana 3 Dimensi .....	107
<b>Lampiran 4 Angket Motivasi Siswa .....</b>	<b>110</b>
<b>Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Angket Media</b>	
Sederhana 3 Dimensi.....	115
<b>Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Media Tiga Dimensi</b>	<b>119</b>
<b>Lampiran 7 Hasil Angket Penggunaan Media .....</b>	<b>120</b>
<b>Lampiran 8 Hasil Angket Motivasi Belajar .....</b>	<b>124</b>
<b>Lampiran 9 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3</b>	
Dimens.....	128
<b>Lampiran 10 Hasil belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar .....</b>	<b>130</b>
<b>Lampiran 11 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media</b>	
Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar .....	132
<b>Lampiran 13 Hasil Uji Prasyarat Analisis.....</b>	<b>134</b>
<b>Lampiran 13 Uji Hipotesis Two Way ANOVA .....</b>	<b>137</b>

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadiannya. Pendidikan memegang peranan penting dalam membina dan menciptakan manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta manusia yang memiliki sikap positif terhadap segala hal, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha penting dan dianggap pokok dalam kehidupan manusia.

Bentuk kongkret dari pendidikan yang dilakukan oleh manusia adalah tampak dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan akan tercapai bila didukung oleh terpenuhinya komponen-komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, siswa, guru, serta fasilitas, ruang, dan waktu (Hernawan dkk, 2008:23).

Pengertian pembelajaran yang dapat menjadi acuan bagi pelaksana pendidikan adalah apa yang didefinisikan di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berisi “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur; tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru. Sebagai suatu sistem, unsur-unsur lingkungan belajar dalam proses pembelajaran akan saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat dalam proses pembelajaran, dengan demikian media pembelajaran merupakan salah satu unsur komponen dalam pembelajaran. Keberadaan media yang kurang tepat akan mengganggu kelancaran proses pembelajaran.

Fakta di lapangan menunjukkan, bahwa pelaksanaan pembelajaran yang terjadi masih banyak ditemukan yang kurang memberikan perhatian yang seimbang diantara komponen-komponen yang ada. Salah satu contoh adalah penggunaan alat atau media dalam pembelajaran, masih sering ditemukan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan tujuan, serta media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal tersebut juga terjadi di sebagian besar sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar, masih banyak dijumpai pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran. Meskipun ada yang sudah menggunakan media pembelajaran, namun kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Masih banyak ditemukan pembelajaran yang hanya menggunakan buku-buku pelajaran dan lembar kerja siswa (LKS) yang berasal dari salah satu penerbit.

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa adalah media yang bersifat nyata atau konkret. Mengingat pada usia 7-11 tahun, perkembangan pengetahuan atau kognitif siswa masih dalam tahap operasional konkret. Anak-anak dalam rentang umur 7-11 tahun baru mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret Peaget (dalam Syah, M. 2009).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Peaget ini, maka penggunaan media yang nyata atau media pembelajaran yang konkret pada proses

pembelajaran di sekolah dasar masih sangat diperlukan, dengan harapan pesan atau pengetahuan yang ada di dalam sumber belajar dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan mudah. Sebagaimana dinyatakan oleh Anitah (2008) bahwa di antara fungsi media pembelajaran adalah meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir dan bermanfaat untuk membuat konkret konsep yang abstrak. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu membuat konkret konsep materi yang abstrak diantaranya adalah media sederhana tiga dimensi.

Pengertian media sederhana tiga dimensi yang dimaksud adalah benda-benda yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Media tiga dimensi dapat diartikan dengan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dapat pula berwujud benda tiruan atau model yang mewakili bentuk aslinya. Hal senada dikemukakan oleh Edling (dalam Sadiman, 2014:23) bahwa media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi objektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua untuk pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

Slameto (2003:94) menyatakan bahwa “untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif diperlukan beberapa syarat yang di antaranya adalah pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan yang nyata di masyarakat”. Bentuk-bentuk kehidupan di masyarakat dibawa ke sekolah agar siswa mempelajari sesuai

kenyataannya. Sehingga siswa akan belajar secara aktif, baik mental maupun fisiknya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

Asas kekonkretan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat dibutuhkan. Utamanya dalam membelajarkan matematika, karena mayoritas siswa sekolah dasar menganggap bahwa belajar matematika itu susah dipahami dan sering membosankan. Masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran matematika itu menakutkan karena banyaknya kesulitan atau permasalahan yang dihadapi. Masalah yang sering muncul diantaranya adalah masalah keabstrakan materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, materi atau kompetensi yang seharusnya dapat dikuasai siswa dengan mudah, karena terbawa perasaan kurang percaya diri, takut salah menjawab, dan perasaan tidak yakin bisa menjawab soal, maka materi tersebut menjadi susah dipahami.

Perasaan takut, kurang percaya diri, kurang perhatian pada materi, dan mudah bosan pada diri siswa saat belajar harus dihilangkan dan diganti dengan perasaan senang, percaya diri, dan menantang. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang kemampuan siswa memahami materi yang akan dipelajari. Keberadaan motivasi untuk berhasil, percaya diri untuk bisa dalam belajar, serta melakukan sesuatu untuk kepentingannya sendiri, merasa butuh dengan materi yang dipelajari perlu diperhatikan oleh guru dan harus ditanamkan pada diri siswa saat membelajarkan.

Tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Guru sebaiknya memeriksa kesiapan mental yang berkait dengan motivasi diri siswa sebelum pembelajaran dimulai. Karena dalam kenyataan, masih banyak dijumpai di dalam proses pembelajaran siswa yang

kurang memiliki motivasi dalam belajar, akibatnya siswa merasa kurang berkepentingan untuk memahami materi, siswa tidak mengerti manfaat materi yang akan dipelajari, tidak tertarik memahami materi karena tidak adanya kesesuaian dengan kebutuhan siswa di masa yang akan datang, sehingga siswa hanya pasif menanti materi yang akan diberikan oleh guru.

Bernstein, dalam teori Insentif Motivasi (Rehman, 2013) menyatakan bahwa *“People are pulled to ward behaviors that offer positive and pushed away from behaviors associated with negative incentives”*. Atau “orang ditarik kearah insentif yang positif dan menjauhi insentif yang negatif”. Artinya perbedaan perilaku dari satu orang ke orang lain atau dari satu situasi ke situasi yang lain dapat ditelusuri dari insentif yang tersedia. Teori insentif menjelaskan bahwa orang termotivasi melakukan sesuatu karena adanya imbalan dari faktor eksternal, misalnya orang termotivasi untuk melakukan pekerjaan karena adanya imbalan gaji atau upah.

Adanya motivasi baik dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar diri siswa diharapkan dapat merubah cara berfikir siswa tentang belajar matematika, dari perasaan susah dan membosankan menjadi mudah, menantang, dan menyenangkan. Anitah (2008:29) berpendapat bahwa “motivasi akan berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas belajar siswa, bila motornya kurang atau lemah maka aktivitas akan lemah dan bila motor penggeraknya tidak ada maka aktivitas tidak akan terjadi”.

Motivasi belajar berkait erat dengan tujuan yang ingin dicapai oleh siswa yang sedang belajar. Seseorang yang sedang belajar, bila menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai itu bermanfaat bagi dirinya, maka motivasi belajar dari



dalam diri akan muncul dengan kuat, dan bila individu yang sedang belajar berpikir bahwa apa yang dipelajari tidak terkait kepentingan dan kurang bermanfaat bagi dirinya maka semangat belajar akan berkurang. Sebagaimana dinyatakan oleh Keller (2010) bahwa ada empat kondisi motivasional dalam pembelajaran antara lain 1) *Attention* (perhatian) siswa dalam belajar; 2) *Relevance* (kesesuaian) materi dengan kebutuhan siswa; 3) *Convindence* ( rasa percaya diri) untuk bisa dan berhasil; 4) *Satisfaction* (kepuasan) dengan member kesempatan untuk mempraktekkan pengetahuannya.

Berdasarkan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Elding tentang Penggunaan media 3 dimensi dan teori motivasi dari Keller dan Bernstein tersebut, melalui penelitian ini ingin dikaji apakah penggunaan media tiga dimensi memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Apakah semakin sering penggunaan media pembelajaran tiga dimensi dalam pembelajaran maka semakin tinggi motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya meningkat lebih baik? atau sebaliknya semakin jarang penggunaan media pembelajaran maka motivasi belajar siswa semakin rendah dan hasil belajarnya semakin menurun ?.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar?

2. Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.
2. Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis:

1. **Secara Teoretis**  
Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan konsep pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

## 2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkait dengan penggunaan media dan motivasi dalam pembelajaran Matematika kelas 6 sekolah dasar.

## E. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian, maka ada tiga variabel yang menjadi materi penelitian ini, yaitu variabel media sederhana tiga dimensi ( $X_1$ ) dan variabel motivasi belajar ( $X_2$ ) sebagai variabel bebas atau variabel eksogen, serta variabel hasil belajar siswa sebagai variabel terikatnya atau variabel endogen (Y).

Maksud media sederhana tiga dimensi di dalam penelitian ini adalah jenis media yang bisa dengan mudah ditemukan oleh guru baik sengaja dibuat (*by design*) atau yang memang sudah tersedia di pasaran atau di lingkungan sekitar.

Pengertian sederhana berarti tidak menyusahkan, tidak memberatkan, mudah didapat dan murah harganya. Media tiga dimensi adalah media yang bisa dilihat, dipegang dan diraba, dalam arti media yang terdiri dari realita dalam kehidupan dan media dalam bentuk model. Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, sedangkan media model adalah tiruan dari beberapa obyek nyata.

Variabel motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kondisi motivasional belajar matematika yang dimiliki oleh siswa, yaitu belajar dengan penuh perhatian, merasa butuh dengan materi pembelajaran karena adanya

kesesuaian kebutuhan, merasa yakin dapat berhasil dalam belajar, dan memperoleh kepuasan dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Hasil belajar yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 6 sekolah dasar yang berasal dari dokumen hasil belajar kognitif yang dilaksanakan oleh guru. Hasil belajar tersebut berasal dari penguasaan siswa pada standar kompetensi : menggunakan pengukuran volume per waktu dalam pemecahan masalah,dengan kompetensi dasar mengenal satuan debit.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar**

##### **1. Belajar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:729) menyebutkan bahwa “belajar adalah berusaha untuk memperoleh kepandaian ilmu tertentu dengan tergantung pada kekuatan harapan bahwa tindakan tersebut akan diikuti oleh hasil tertentu dan pada daya tarik hasil itu dari orang yang bersangkutan”.

Anitah (2008:17) menyatakan bahwa “belajar adalah proses berfikir dan merasakan atau proses mental dan emosional. Belajar berlangsung melalui pengalaman, baik langsung maupun pengalaman tidak langsung (melalui pengamatan) yang terjadi di dalam interaksi dengan lingkungan (lingkungan fisik dan lingkungan sosial)”.

Slameto (2003:2) berpendapat bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pengertian belajar menurut Gagne (dalam Anitah, 2008), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Dalam pendekatan konstruktivisme, Paul Suparno (Yamin 2015) memaknai belajar sebagai kegiatan dan proses aktif pelajar dalam mengonstruksi arti, apakah itu berasal dari teks, dialog, pengalaman fisik dan lain seterusnya. Belajar merupakan sebuah proses asimilasi dan penggabungan

pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimiliki seseorang sehingga pengetahuannya berkembang baik. Oleh karenanya, ada beberapa poin penting yang mencirikan belajar konstruktivis:

1. Belajar melakukan pembentukan makna. Makna sesuatu hal dibangun oleh pelajar dengan melakukan penglihatan, pembacaan, dan penganalisaan. Sehingga satu teks akan melahirkan berbagai makna berbeda bagi banyak pelajar;
2. Kontruksi berada dalam keadaan proses. Oleh karenanya, setiap bacaan yang dibaca oleh pelajar akan selalu menjadi "*in the process*", selalu selalu mengalami pergeseran makna sesuai dengan ruang dan waktu. Kontruksi makna bukan sesuatu yang final sehingga ia pun berada dalam keadaan "*becoming*";
3. Belajar bukanlah membangun fakta dan menjadikannya sebagai sesuatu yang final. Belajar justru membangun pemikiran – pemikiran baru atas sesuatu yang telah dimapankan menjadi makna atas sebuah teks tertentu;
4. Belajar sesungguhnya lahir dari keraguan dan kesangsian, bukan sesuatu yang sudah yakin atas sebuah kebenaran tertentu dari sebuah teks. Dari keraguan itulah, maka belajar akan selalu berlangsung tanpa batas ruang dan waktu;
5. Hasil belajar dibangun dengan dua arah, baik dalam arah lingkungan maupun dari dalam diri pelajar dan inilah yang kemudian membentuk makna – makna baru;

6. Hasil belajar seseorang kemudian bisa dicapai menurut capaian masing-masing dan sangat dipengaruhi oleh latar belakang, konsep, tujuan, dan motivasi belajar si pelajar.

Powell dan Kalina ( Yamin, 2015) menyatakan konstruktivisme itu sendiri kemudian terpecah menjadi dua bagian, yakni konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Dalam konstruktivisme kognitif sebagaimana digagas oleh Piaget, konstruktivisme kognitif menekankan sebuah tesis bahwa belajar itu sendiri belajar dari internal dirinya sendiri dan menkonstruksi pengetahuanpun harus dilakukan dari dalam diri sendiri. Sesuatu yang dilakukan kemudian harus bisa bersumber dari dalam dirinya sendiri untuk mendapatkan pengetahuan.

Konstruktivisme kognitif mengatakan bahwa manusia tidak bisa diberi informasi, namun mereka harus menkonstruksi pengetahuannya sendiri. Agar memiliki pengetahuan , ia harus mencari dan membangun sendiri sebab pengetahuan sesungguhnya dilahirkan dan lahir dari dirinya sendiri setelah melakukan proses interaksi diri. Pengetahuan itu adalah sesuatu yang hidup sehingga ia menjadi hidup ketika dibangun sendiri.

Pengetahuan yang hidup adalah sesuatu yang terus berproses. Oleh karenanya, dalam konstruktivisme kognitif kemudian dikenal perkembangan berfikir anak dalam rangka mengembangkan pola belajarnya:

1. Tahap sensorimotor (dari usia 0 tahun – 2 tahun). Dalam tahap ini anak mulai menemukan lingkungan di sekeliling dirinya melalui indra dan kegiatan fisik serta bahasanya.
2. Tahap praoperasional (dari 2 tahun menuju 7 tahun)

Dalam tahap ini, anak mencoba mengembangkan skill berbahasanya. Skill berbahasa yang dikembangkan coba diasah dengan sedemikian rupa agar menjadi termunculkan dan dimunculkan dalam realitas keseharian. Keahlian berbahasa menjadi tahapan selanjutnya agar anak dapat semakin menggambarkan apa saja yang dilihatnya. Kendatipun demikian, mereka belum mampu memahami berbahasa orang lain. Tahapan ini kemudian dapat dianalogikan sebagai fungsi simbolik yang menegaskan bahwa anak mulai membedakan gambar dan simbol untuk obyek yang berbeda dalam lingkungannya dan dalam tahap perkembangan berfikirnya.

3. Tahap operasional konkret (dari 7 tahun menuju 11 tahun).

Dalam tahapan ini, anak mulai mengganti cara berfikir intuitif menuju berpikir logis dan rasional. Anak mulai belajar menggunakan logika dalam mencerna setiap realitas yang diserapnya.

4. Tahap operasional formal (dari 11 tahun menuju dewasa).

Dalam tahap ini, anak mulai menggunakan tingkat berfikir yang lebih tinggi atau ide-ide abstrak untuk memecahkan persoalan.

Sadiman, A.S. (2014:11) menyatakan bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesanya bisa guru, siswa, orang lain



ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesan adalah siswa atau juga guru.

Dari beberapa pendapat pengertian belajar tersebut, terdapat tiga ciri pokok yang harus terjadi di dalam melaksanakan belajar, yaitu: proses, perubahan perilaku, dan pengalaman. Dalam proses belajar semua aspek dalam diri siswa sebagai individu seperti intelektual, sosial-emosional, dan fisik harus terlibat secara utuh sehingga pengembangan potensi, bakat, dan minat siswa dapat terjadi secara maksimal sesuai dengan tahapan perkembangan kognitifnya. Sigmund Koch (Sanders, 2004) mengatakan bahwa belajar yang efektif tidak mesti selalu melakukan hafalan demi hafalan namun pada hakikatnya belajar itu adalah dengan melihat dan memperhatikan setiap peristiwa yang terjadi di wilayah kenyataan yang dihadapi ilmu itu sendiri dengan cara yang dilakukan oleh guru. Itulah yang kemudian disebut dengan pengetahuan fungsional. Pengertiannya adalah semua dilakukan untuk memberikan harapan guna melahirkan realitas-realitas baru yang pastinya berbeda antara guru dan murid. Mereka menggunakan cara yang berbeda kendatipun satu ilmu.

Belajar akan terjadi apabila ada interaksi dengan lingkungan, lingkungan yang dimaksud adalah nara sumber, teman, guru, situasi dan kondisi nyata, lingkungan alam, lingkungan buatan dan lain-lain yang dapat dijadikan sumber belajar siswa (Anitah, 2008:26).

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku

atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi yang dimiliki seseorang. Hasil belajar yang maksimal akan menjadi dambaan setiap guru dan siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran. Sukmadinata (2006:103) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik.

Dalam proses pembelajaran hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan peserta didik atas kompetensi-kompetensi dasar yang dituangkan dalam tujuan pembelajaran. Pada tingkat pendidikan dasar hasil belajar harus mengandung tiga ranah, ranah pengetahuan (*kognitif*), ranah tingkah laku (*afektif*), dan ranah ketrampilan (*psikomotorik*).

Nasution (1996:17) menyatakan bahwa hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut.

Tingkat penguasaan hasil belajar peserta didik biasa dilambangkan dengan angka-angka, misalnya rentang angka 1-100 untuk ranah pengetahuan (*kognitif*) pada pendidikan dasar dan menengah, serta menggunakan skala kualitas huruf A, B, C, dan D untuk ranah afektif dan psikomotorik.

Dari beberapa pengertian tentang belajar dan hasil belajar, dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap tes yang dinyatakan dalam bentuk nilai

berupa angka atau simbol-simbol. Hasil belajar dapat diketahui setelah melakukan evaluasi pembelajaran, dari evaluasi yang dilakukan dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar. Menurut Slameto, (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain adalah:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi faktor jasmani dan faktor psikologi. Faktor internal jasmani di antaranya adalah kesehatan dan cacat tubuh. Untuk faktor psikologi meliputi; intelegensi, bakat, minat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor eksternal antara lain adalah faktor keluarga, faktor sosial dan faktor masyarakat.

## **B. Media Pembelajaran Tiga Dimensi**

### **1. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, dan pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:76), media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi.

Arsyad (2006:3) mendefinisikan “media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan”. Dalam proses belajar mengajar media berarti sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Terkait dengan pengertian media pembelajaran para ahli pendidikan banyak memberikan definisi di antaranya; Sudrajat (2008)

mengartikan media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Gagne (dalam Sadiman, 2006:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Schramm (dalam Anita, 2008:4) memberikan pengertian bahwa “media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Briggs (dalam Anita, 2008:5) memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti buku, film, video, *slide* dan sebagainya.

Edling (dalam Sadiman,dkk. 2014:23) berpendapat bahwa media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi objektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua untuk pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat diasumsikan pentingnya peran media dalam suatu proses pembelajaran. Karena pada hakikatnya kegiatan pembelajaran itu sendiri merupakan proses komunikasi, antara guru dengan siswa, dengan guru sebagai penyampai pesan (*communicator*) yang berupa materi ajar atau bahan ajar kepada siswa sebagai penerima pesan (*communican*). Agar pesan atau materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka diperlukan wahana penyalur pesan yang baik, yaitu media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan antara media dan tujuan pembelajaran agar tidak terjadi kegagalan dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi optimal.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan dapat merangsang timbulnya proses dialog mental pada diri siswa yang berarti akan terjadi proses komunikasi antar siswa dengan media tersebut atau secara tidak langsung terjadikomunikasi antara siswa dan guru sebagai penyampai pesan. Media akan dikatakan berhasil menyalurkan pesan/ materi ajar apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Media pembelajaran akan selalu terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan dan unsur pesan. Sebuah komputer atau televisi akan menjadi media pembelajaran bila komputer atau televisi tersebut memuat isi atau dapat menayangkan informasi atau pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran kepada peserta didik.

Ada beberapa syarat dalam memilih dan menentukan media pembelajaran diantaranya: (1) tujuan yang ingin dicapai, (2) karakteristik peserta, (3) jenis rangsang yang diinginkan (audio, visual, gerak), (4) keadaan lingkungan tempat belajar, (5) luasnya jangkauan yang ingin dilayani (Kiranawati, 2008).

Terdapat berbagai jenis media yang digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media pembelajaran tersebut. Setyosari (2005:34), mengklasifikasikan media

berdasarkan bentuk dan cirinya, yaitu media dua dimensi, dan media tiga dimensi.

Media dua dimensi adalah media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja, serta hanya dapat diamati dari satu arah saja, contoh peta, gambar, bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

Media tiga dimensi adalah media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi, dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/ tebal serta dapat diamati dari arah mana saja. Contoh media tiga dimensi di antaranya; meja, kursi, model tiruan, dan sebagainya. Kusuma (dalam Anwar 2009:15) menggolongkan media pembelajaran berdasarkan bidang yang digunakan yaitu: (1) gambar diam, baik dalam bentuk teks, buletin, papan *display*, *slide*, film strip, atau *overhead proyektor* (OHP ); (2) gambar gerak baik hitam putih, berwarna, baik bersuara atau tidak bersuara; (3) rekaman video bersuara baik dalam kaset maupun piringan hitam; (4) televisi; (5) intruksional berprogram atau komputer.

Anitah (2008) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam tiga jenis, yaitu : (a) Media Visual, (b) Media Audio, (c) Media Audio Visual. Media Visual terbagi menjadi media visual yang diproyeksikan dan media visual yang tidak diproyeksikan. Media visual yang diproyeksikan ada yang bergerak dan tidak bergerak atau diam, sementara untuk media audio terdiri atas kaset *audio*, radio, dan *CD audio*. Media audio visual terbagi atas yang gerak dan yang tidak bergerak atau diam, contoh; televisi intruksional, video, program *slide* suara, dan program CD interaktif.

Anitah (2008) menjelaskan bahwa ada tiga hal utama yang perlu dijadikan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pemilihan media pembelajaran, apakah untuk pembelajaran atau untuk menyampaikan informasi yang sifatnya umum, atau untuk sekedar hiburan saja; (2) karakteristik media pembelajaran, baik dilihat dari segi kedalaman, cara pembuatanya, maupun cara penggunaannya; (3) alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih.

Agar dalam memilih media pembelajaran bisa tepat ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan di antaranya adalah rencana pembelajaran, sasaran belajar dalam hal ini tingkat perkembangan siswa, tingkat keterbacaan media, situasi dan kondisi, serta obyektivitas dalam arti tidak berdasarkan kesenangan pribadi saja.

## **2. Media Pembelajaran Dua Dimensi**

Media dua dimensi merupakan sebutan umum untuk media atau sarana yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang ada dalam satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, diagram, poster gambar kartun, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi. Ena (dalam Anwar, 2009) mengemukakan bahwa media dua dimensi merupakan bahan pembelajaran yang sering dijumpai di kelas setiap hari, seperti papan tulis, gambar dan lainnya.

Musetyo dkk. (2009:2) mengemukakan bahwa “jenis-jenis media dalam pembelajaran Matematika adalah papan tulis, papan grafik, papan tempel, media cetak, kalkulator, komputer, dan media tayang”.

Media dua dimensi dalam pembelajaran menurut Purnawati dan Eldarni (dalam Anwar, 2009) mempunyai manfaat (1) membantu mengkonkritkan materi yang abstrak, (2) membantu membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar, (3) membantu menampilkan obyek yang terlalu besar, (4) membantu menampilkan obyek yang tidak dapat diamati langsung dengan indra penglihatan, (5) membantu membangkitkan motivasi belajar siswa, (6) membantu memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, (7) menyajikan informasi belajar secara konsisten, dapat diulang, dan dapat disimpan menurut kebutuhan, (8) menyajikan informasi belajar secara serempak (mengatasi waktu dan ruang), dan (9) membantu mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

### 3. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Tiga dimensi adalah benda yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Media tiga dimensi dapat diartikan dengan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dapat pula berwujud benda tiruan atau model yang mewakili bentuk aslinya.

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah model dan realita/relia. Media model merupakan tiruan dari beberapa obyek nyata, seperti obyek yang terlalu besar, obyek yang terlalu jauh, obyek yang terlalu kecil, obyek yang terlalu mahal, obyek yang langka atau jarang ditemukan, dan obyek yang terlalu rumit untuk dibawa ke kelas, dan sulit dipelajari siswa bentuk aslinya. Sementara media model terdiri atas model padat (*solid model*), model



penampang (*cutaway model*), model susun (*build model*), model kerja (*working model*), serta *mock-up* dan diorama.

Model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan dari suatu obyek. Contoh dari model padat misalnya; patung para pahlawan, patung binatang, buah buahan, boneka, tengkorak manusia, baik tersusun dari kayu, plastik, lilin atau bahan lainnya.

Model penampang mempertunjukkan bagaimana sebuah obyek terlihat apabila bagian dari obyek tersebut diangkat atau dipotong untuk mengetahui susunan di dalamnya. Model ini dapat memperjelas obyek yang sesungguhnya, karena dari model tersebut obyek asli bisa diperbesar atau diperkecil, contoh model penampang ini misalnya; model penampang bumi, model penampang bagian-bagian dari tumbuhan bisa penampang batang, penampang daun dan penampang kulit, model bola mata manusia, model organ tubuh manusia, model telinga dan sebagainya.

Model susun merupakan susunan yang terdiri dari beberapa obyek yang lengkap atau paling sedikit terdiri dari suatu yang penting dari obyek tersebut. Contoh model susun di antaranya; torso yang memperlihatkan anatomi tubuh manusia, susunan alat pencernaan, dan susunan bel listrik atau rangkaian listrik.

Model kerja merupakan tiruan yang memperlihatkan proses kerja dari suatu obyek yang dipelajari. Contoh model kerja diantaranya model pesawat telepon, model mesin uap, model jembatan gantung dan model generator mini.

*Mock-up* merupakan penyederhanaan dari susunan bagian pokok suatu proses. Susunan aslinya diubah sehingga proses tersebut lebih mudah dipahami siswa. Contoh *mock-up* di antaranya susunan jaringan listrik pedesaan, sistem pemasangan pipa air ledeng, sistem irigasi, dan sistem peredaran manusia.

Diorama adalah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran suasana atau keadaan yang sebenarnya. Diorama biasanya ditampilkan dalam pentas kecil sebagai gambaran letak suatu tempat atau bangunan. Contoh diorama misalnya interior bangunan, keadaan sebuah pabrik/ industri atau museum, diorama tentang suasana Sumpah Pemuda dan sebagainya.

Media realia (benda nyata) merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Media ini merupakan model dan obyek benda nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, tumbuhan, mesin, batuan, air, dan tanah.

Dalam penggunaan media tiga dimensi ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pemilihannya. Anita (2008:6.44) menjelaskan hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan media tiga dimensi baik berupa model atau benda nyata (realia), antara lain adalah: (1) gunakan obyek tersebut (model atau realia) sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran, (2) gunakan hanya obyek yang tepat dan cocok saja, agar tidak membingungkan siswa, (3) bila terpaksa menggunakan beberapa obyek, usahakan obyek tersebut saling berhubungan, (4)

perhatikan bentuk dan ukuran obyek yang digunakan agar bisa dilihat oleh kelas secara keseluruhan, (5) jangan terlalu banyak memberikan penjelasan, karena biasanya perhatian siswa tertuju pada media, (6) doronglah siswa untuk bertanya, berdiskusi, atau memberikan tanggapan agar siswa menjadi lebih aktif.

Hamalik (1994) menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) meletakkan dasar yang kongkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2) memperbesar perhatian siswa, (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, (6) membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan bahasa, (7) membantu efisiensi dan keragaman dalam belajar.

Moedjiono (dalam Anwar, 2009) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan antara lain: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur secara jelas, dan dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Media tiga dimensi juga mempunyai kelemahan-kelemahan di antaranya adalah tidak bisa menjangkau sasaran yang lebih besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan perawatannya cukup rumit.

### C. Motivasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2003), motivasi diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapatkan kepuasan dengan perbuatannya.

Sardiman (2001) menyatakan bahwa, motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motivasi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh guru setiap kali memulai kegiatan pembelajaran atau pada setiap tahap pembelajaran.

Anitah.W dkk. (2008) menyatakan bahwa membangkitkan motivasi dan perhatian siswa merupakan kegiatan yang perlu dilaksanakan pada setiap tahap kegiatan pembelajaran, artinya motivasi diberikan tidak pada kegiatan awal pembelajaran saja.

Hernawan dkk. (2008:27) memberikan alasan mengapa motivasi belajar perlu ditumbuhkan? Menurut mereka, "motivasi merupakan motor penggerak aktivitas belajar. Bila motornya tidak ada maka aktivitas belajar tidak terjadi, dan bila motornya lemah maka aktivitas belajar lemah". Motivasi belajar pada siswa berkaitan erat dengan kegiatan yang ingin dicapai siswa saat belajar, oleh karena itu perlu adanya sinkronisasi antara tujuan yang ada pada diri siswa dan tujuan pembelajaran. Peran guru sangat penting untuk mensinkronkan tujuan dalam pembelajaran. Bila seorang siswa menyadari bahwa apa yang akan

dipelajari itu nanti sangat berguna bagi dirinya, maka keinginan atau motivasi untuk mempelajari pengetahuan tersebut akan muncul dengan kuat.

Slameto (2003) menjelaskan tentang cara mempengaruhi kemampuan intelektual siswa agar dapat berfungsi dengan optimal. Menurut pendapatnya ada beberapa faktor yang merintang belajar dan dapat mempengaruhi intelektual siswa berfungsi dengan baik. Faktor-faktor tersebut antara lain; faktor fisik, faktor emosional, dan faktor motivasi.

Khusus untuk faktor motivasi, Slameto (2003) memberikan saran-saran untuk membantu mengurangi hambatan kemampuan intelektual.

- a. Hendaknya guru turut memperhatikan kondisi fisik siswa.
- b. Membantu mengembangkan sifat-sifat positif pada diri siswa seperti rasa percaya diri dan perasaan diri dihargai. Dengan menaruh respek terhadap pertanyaan serta gagasan yang diajukan siswa, guru membantu meningkatkan keyakinan diri siswa serta perasaan bahwa dirinya dihargai. Usaha-usaha khusus juga perlu dilakukan guru agar perasaan-perasaan cemas, rendah diri, tegang, konflik, atau salah dapat dihindari. Misalnya:
  - 1) hindari kecenderungan guru untuk membanding-bandingkan siswa yang dapat menyinggung perasaan;
  - 2) tekankan kelebihan-kelebihan siswa, dan bukan kelemahan-kelemahannya;
  - 3) pemberian tes harus dimaksudkan untuk diagnosa, bukan untuk menghukum siswa-siswa yang gagal mencapai harapan guru dan orang tua;
  - 4) hindari pelaksanaan ujian tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.

c. **Memperbaiki kondisi motivasi siswa**

Memperbaiki kondisi motivasi siswa dapat dilakukan dengan memberikan insentif berupa hadiah, pujian, nilai angka yang baik sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha pencapaian tujuan pengajaran lebih lanjut. Memberikan alasan yang cukup kepada siswa agar siswa percaya bahwa ia mampu, mau, dan berkepentingan untuk menguasai pengetahuan yang akan dipelajari.

d. **Menciptakan kesempatan belajar yang lebih baik bagi siswa.**

e. **Memberikan rangsangan belajar sebanyak mungkin.**

Peran guru dalam kaitannya dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, De Cecco dan Grawford, (dalam Slameto, 2003) mengajukan 4 fungsi.

- a. **Menggairahkan siswa**
- b. **Memberikan harapan realistis**
- c. **Memberikan insentif**
- d. **Mengarahkan**

Gagne dan Berliner (dalam Slameto, 2003) menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa, tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran.

- a. **Pergunakan pujian verbal**
- b. **Pergunakan tes dalam nilai secara bijaksana**

Tes dipakai secara bijaksana artinya tes digunakan untuk memberikan informasi pada siswa dan untuk menilai penguasaan dan kemajuan siswa, bukan untuk menghukum dan membanding-bandingkan dengan siswa lain.

- c. Bangkitkan rasa ingin tahu siswa dan keinginan untuk mengadakan eksplorasi, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan atau permasalahan yang merangsang siswa untuk bekerja.
- d. Memberikan contoh penghargaan atau keuntungan yang akan diterima bila siswa menguasai materi yang dipelajari.
- e. Tanamkan pada diri siswa bahwa apa yang dipelajari sekarang erat hubungannya dengan yang terdahulu dan yang akan datang.
- f. Pergunakan simulasi dan permainan, hal ini akan memberikan gambaran yang jelas mengenai situasi kehidupan yang sebenarnya.

Keller (2010) mengemukakan bahwa dalam model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) guru dituntut dapat menciptakan empat katagori motivasional untuk dapat menghasilkan kondisi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan bagi peserta didik. Keempat kondisi motivasional tersebut adalah : 1) *Attention* (perhatian) agar peserta didik dapat mengikuti perhatian dengan penuh perhatian , perlu dirangsang rasa ingin tahunya; 2) *Relevance* (relevan), tunjukkan bahwa apa yang dipelajari ada hubungannya atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) *Confidence* (rasa percaya diri), berikan harapan dan keyakinan pada peserta didik bahwa mereka dapat berhasil; 4) *Satisfaction* (kepuasan) ciptakan pada peserta didik dengan memberi kesempatan dapat berhasil dalam mempraktekkan pengetahuannya.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan arti motivasi dalam belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk mengikuti proses

pembelajaran demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dan kemanfaatannya, serta kepuasan diri.

Motivasi dalam pembelajaran perlu disegarkan dan ditumbuhkan oleh guru atau yang lainya dengan cara menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menunjukkan bahwa yang akan dipelajari sesuai kebutuhan siswa, menjelaskan manfaat menguasai materi, memberi harapan tentang keberhasilan dalam belajar, dan menciptakan rasa puas dapat mempraktekkan pengetahuannya. Dengan harapan, tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan eksplorasi yang peneliti lakukan untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan media tiga dimensi dan juga pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, maka peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, di antara hasil penelitian tersebut adalah:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2009), dalam penelitian tersebut dilaporkan bahwa, (1) terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pengapian motor bensin antara kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dua dimensi dan kelompok peserta didik yang menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, (2) terdapat perbedaan hasil belajar sistem pengapian motor bensin antara kelompok peserta didik berbakat mekanik rendah, berbakat sedang, dan berbakat mekanik tinggi, (3) tidak ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan bakat mekanik yang berpengaruh terhadap hasil belajar sistem pengapian.



Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Setiawati (2008), dalam penelitian tersebut peneliti melaporkan bahwa; (1) Hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe STAD dan tipe JIGSAW tidak terdapat perbedaan yang signifikan (2) Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan peserta didik yang mempunyai motivasi belajar sedang dan rendah. Begitu juga dengan peserta didik yang mempunyai motivasi belajar sedang mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding peserta didik yang mempunyai motivasi belajar rendah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rehman (2013), dalam penelitian ini dijelaskan bahwa motivasi mempengaruhi hasil belajar siswa. Tanpa motivasi siswa tidak akan mungkin untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dalam penelitian ini juga dijelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nursyamsi dkk. (2015), hasil penelitian menunjukkan bahwa media model 3D dapat memperbaiki hasil belajar yang sebelumnya menggunakan media chart 2D. Media pembelajaran model 3D lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang dibandingkan dengan media chart 2D.

Kelima, penelitian oleh Ramadhania (2015), hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi mampu untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dari t hitung sebesar  $15,479 > t$  tabel sebesar 2,021.

Keenam, penelitian oleh Musakkir (2015), hasil penelitian membuktikan penggunaan media dengan berbasis kearifan lokal dan motivasi belajar siswa yang tinggi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar baik dari diri siswa maupun dari luar diri siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tugas guru pada setiap pembelajaran adalah membangkitkan motivasi siswa.

Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, maka guru harus pandai memilih media dalam pembelajaran. Media harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan cara berfikir siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi berguna untuk meminimalisir sifat keabstrakan materi pelajaran. Dengan media yang nyata, maka pembelajaran pada siswa akan lebih bermakna, dengan pembelajaran yang bermakna maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai, dan hasil belajar siswa akan meningkat.

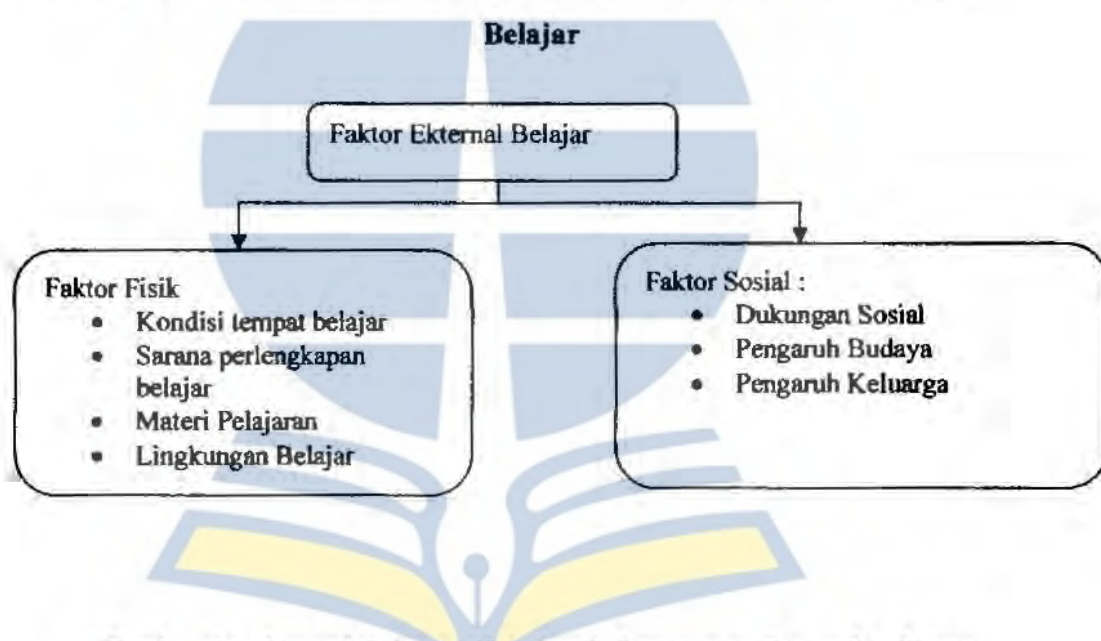
#### **E. Pengaruh Variabel Bebas Terhadap Variabel Terikat**

Salah satu konsep yang dirumuskan oleh para ahli pendidikan mengatakan bahwa keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang bersumber dari dalam diri individu (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor *intern* di antaranya adalah faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Faktor *ekstern* di antaranya faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor ekstem sekolah dari segi alat atau sarana pembelajaran yang merupakan faktor penentu dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sukmadinata (2006) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam kurikulum yang disediakan guru untuk membantu peserta didik belajar. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

Faktor-faktor eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar dapat dideskripsikan sebagaimana terlihat pada bagan dibawah ini.

**Bagan 2.1 Faktor-Faktor Eksternal yang Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar**



Berdasarkan bagan 2.1 dapat dijelaskan bahwa sarana dan perlengkapan merupakan faktor yang bersifat fisik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Sarana dan perlengkapan belajar termasuk di dalamnya media pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran memiliki kontribusi terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran

yang menarik dan didukung penyampaian guru yang menarik perhatian berpengaruh langsung terhadap interaksi siswa dalam belajar (Sadiman,2006: 6).

Pada dasarnya pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk memfisualisasikan pengetahuan atau konsep yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang kongkrit atau nyata, sehingga mudah bagi siswa untuk memahami teori atau konsep yang dipelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran berkait erat dengan pemberian pengalaman nyata kepada peserta didik.

Edgar Dale (Sanjaya, 2006:167) menggambarkan pengalaman belajar dengan tingkat abstraksi dalam pembelajaran sebagai berikut;



Bagan 2.2, menjelaskan bahwa pemberian informasi berupa konsep atau pengetahuan oleh guru secara verbal akan menghasilkan pemahaman yang abstrak. Sebaliknya pemberian pengalaman langsung, baik melalui model maupun benda nyata akan menghasilkan pemahaman yang kongkrit bagi siswa.

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri, mengalami sendiri, merasakan sendiri segala yang

berhubungan dengan pencapaian tujuan. Pengalaman langsung dalam pembelajaran dapat dilakukan siswa melalui sarana media yang sifatnya kongkret, baik menggunakan benda asli maupun benda-benda model yang telah disediakan oleh guru atau benda-benda yang ada di lingkungan sekitar siswa sehari-hari sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Motivasi belajar matematika memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan perkembangan kognitif siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar matematika bagi seorang siswa merupakan kebutuhan untuk mencintai atau merasa butuh dengan pengetahuan atau pelajaran matematika. Tanpa adanya rasa senang atau rasa butuh dengan materi pelajaran matematika maka bagi siswa akan merasa kesulitan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan memuaskan.

Tugas guru sebagai pembimbing dan fasilitator harus selalu memperhatikan keberadaan motivasi siswanya dalam mengikuti dan melaksanakan proses pembelajaran. Motivasi siswa dalam belajar harus selalu dikontrol dan diusahakan agar tetap stabil. Di tingkat sekolah dasar member motivasi pada siswa masih sangat diperlukan, karena pada usia sekolah dasar siswa masih butuh pengakuan dari orang dewasa, butuh insentif dalam belajar.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka pemikiran merupakan rangkaian penalaran yang bertujuan untuk memperoleh kejelasan variabel-variabel yang berpengaruh terhadap penelitian. Adapaun kerangka pemikiran pada penelitian penyusunan tesis kali ini dapat digambarkan sebagaimana tertera pada bagan 2.3.

**Bagan 2.3 Kerangka Berfikir Penelitian**



Kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Setiap proses pembelajaran pasti mengharapkan tercapainya tujuan pembelajaran yang berorientasi pada hasil belajar yang optimal, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Materi pembelajaran Matematika banyak yang bersifat abstrak sehingga sulit untuk ditangkap dan difahami oleh siswa sekolah dasar yang mayoritas pola berpikirnya masih pada tahapan perkembangan operasional kongrit,

sehingga muncul dalam pikiran siswa bahwa belajar matematika itu adalah sangat sukar, bahkan sampai menakutkan bila mempelajari Matematika. Cara berpikir yang demikian harus diubah.

3. Untuk mengubah cara pikir siswa terhadap belajar Matematika, perlu adanya media yang dapat mengongkritkan hal-hal yang dirasa masih abstrak. Media yang dapat mengonkretkan hal-hal yang abstrak diantaranya adalah media sederhana tiga dimensi. Melalui media yang konkret diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar matematika serta pembelajaran menjadi lebih bermakna pada diri siswa sehingga membawa hasil belajar yang lebih baik.

#### G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori, dan kerangka pemikiran pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesa penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Srengat Blitar.
2. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Srengat Blitar.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Srengat Blitar.

Tingkat Signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 (5%). Statistik yang digunakan

$$\text{yaitu: } F_{hitung} = \frac{\text{Mean Square}}{\text{Mean Square Error}}$$

Daerah penolakan  $H_0$ :

$H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , dengan nilai Signifikansi  $< 0,05$ .

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, subyek penelitian, obyek penelitian, serta teknik analisa data yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian .

#### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini disebabkan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka-angka, cara pengumpulan data dan analisis pengolahan data yang digunakan menggunakan tehnik analisis statistik. Sebagaimana Creswel (dalam Wibawa dkk, 2014) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mendasarkan diri pada paradigma *post positivistist* dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Beberapa ciri khas pendekatan kuantitatif adalah bersandar pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif (numerik), menggunakan strategi survei dan eksperimen, mengadakan pengukuran dan observasi melaksanakan pengujian teori dengan uji statistik.

Sugiyono (2015:13) berpendapat bahwa “ metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel yang pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan



instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

## 2. Desain Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini berfokus pada hubungan sebab akibat (*causalitas*) antar variabel bebas dan variabel terikat. Berdasarkan keterkaitan antar variabel, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh langsung dan tidak langsung penggunaan media sederhana tiga dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas 6 sekolah dasar di Srengat Blitar.

Sifat penelitian ini adalah *expost facto* sebab peneliti hanya mengumpulkan data dari kondisi yang sudah terjadi sebelumnya tanpa diberi perlakuan atau pengaruh apapun oleh peneliti. Penelitian *expost facto* sering disebut sebagai penelitian kausal komparatif. Disebut demikian sebab penelitian *expost facto* bertujuan menyelidiki hubungan sebab akibat berdasarkan pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali faktor yang mungkin menjadi penyebab data tertentu (Creswell, 2003). Pada penelitian ini diungkapkan juga variabel-variabel yang telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan terhadap variabel terikat dalam suatu penelitian (Wibawa dkk, 2014:95)

Kegiatan peneliti diawali dengan identifikasi pengaruh variabel satu terhadap variabel lainnya lalu berusaha mencari kemungkinan variabel-variabel penyebabnya. Penelitian kausal komparatif memiliki ciri-ciri khusus yang membedakannya dengan penelitian lain. Menurut Wibawa dkk (2014:95) ciri ciri penelitian kausal komparatif atau *expost facto* antara lain sebagai berikut;

- a. Bersifat *expost facto* artinya data dikumpulkan setelah semua kejadian yang akan diteliti berlangsung.
- b. Peneliti mengambil satu atau lebih akibat (sebagai *dependent variabel*) dan menguji data itu dengan menelusuri kembali ke masa lampau untuk mencari sebab-akibat, pengaruh, dan maknanya.

### 3 . Variabel Penelitian

Variabel adalah hal-hal yang menjadi fokus atau yang menjadi perhatian dalam penelitian. Sugiyono (2009) merumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Hal yang senada juga disampaikan Arikunto (2002:96) mengenai variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik suatu penelitian.

Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun penjelasan mengenai kedua jenis variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media sederhana tiga dimensi yang dilambangkan dengan  $X_1$  dan motivasi belajar yang dilambangkan dengan  $X_2$ . Variabel bebas disebut juga variabel stimulus atau *independent variables*. Variabel bebas merupakan jenis variabel yang mendahului, mempengaruhi, atau memberi efek pada *outcome* (Wibawa dkk, 2004:23). Hal yang senada juga diungkapkan oleh Sugiyono (2002:21) bahwa yang dimaksud variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab

perubahan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar.

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika kelas VI sekolah dasar yang dilambangkan huruf Y. Variabel terikat (*dependent variables*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2002:21). Wibawa, dkk juga menguraikan mengenai pengertian variabel terikat yaitu variabel yang bergantung pada variabel-variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar Matematika. Indikator hasil belajar pada penelitian ini adalah nilai yang dicapai dari hasil tes mata pelajaran Matematika yang dilakukan oleh guru kelas.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar kelas 6 semester II tahun ajaran 2016/ 2017 di wilayah Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Jumlah sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar sebanyak 32 lembaga. Dari jumlah tersebut kemudian dibagi menjadi 7 kelompok gugus inti. Dari 7 kelompok gugus kemudian dipilih dua lembaga sebagai sampel penelitian. Pemilihan tempat tersebut dengan mempertimbangkan status sekolah sebagai sekolah inti dalam satu gugus dan letak geografis sekolah yang mudah dijangkau oleh peneliti.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini mulai dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016 / 2017 pada bulan Pebruari s/d April 2017.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 sekolah dasar di wilayah Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2016/2017. Populasi penelitian berjumlah 900 siswa yang berasal dari 32 lembaga.

### 2. Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, menurut Margono (2004:127) teknik ini digunakan ketika populasi tidak terdiri dari individu-individu melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster*. Teknik *Cluster Random Sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

Setelah dipilih secara acak dari tujuh kelompok gugus, muncul dua nama lembaga yaitu SDN Selokajang 03 dan SDN Wonorejo 01. Jumlah siswa kelas VI SDN Selokajang 03 sebanyak 25 siswa, dan siswa SDN Wonorejo 01 sebanyak 40 siswa. Jadi jumlah sampel penelitian sebanyak 65 siswa dari seluruh siswa kelas VI sekolah dasar yang ada di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari teknik dokumentasi dan teknik angket. Dokumentasi berupa dokumen hasil belajar Matematika kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat dan data-data sekunder terkait penelitian yang dilakukan. Angket digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dan data tentang motivasi siswa dalam belajar Matematika siswa.

#### **E. Instrumen Penelitian**

##### **1. Dokumen Hasil Belajar**

Data variabel terikat yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas VI pada Standar Kompetensi ; menggunakan pengukuran volume per waktu dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar ; mengenal Satuan Debit. Dokumen hasil belajar diambil dari hasil tes yang dilakukan oleh guru kelas VI SDN Wonorejo 01 dan SDN Selokajang 03 Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

##### **2. Angket**

Angket adalah salah satu bentuk instrument penelitian yang berisi pertanyaan dengan ketentuan memilih satu jawaban diantara beberapa alternatif jawaban yang disediakan. Ada pertanyaan atau pernyataan yang bersifat positif dan ada pernyataan yang bersifat negative. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif sehingga data-data dalam penelitian harus diubah menjadi angka-angka atau skor. Dalam pengukuran data angket, skala pengukuran yang

digunakan adalah skala likert. Skala likert menurut Sugiyono (2009: 93) adalah skala yang dapat dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai fenomena-fenomena sosial. Skala ini memungkinkan responden untuk mengekspresikan perasaan mereka berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang disediakan di kuisioner. Dalam memberikan jawaban diharapkan responden memberi jawaban sesuai dengan perasaan mereka yang sesungguhnya terhadap objek tersebut.

Penggunaan skala likert pada variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sub variabel. Selanjutnya sub variabel akan dikembangkan menjadi komponen-komponen yang dapat diukur. Komponen pada subvariabel ini lalu dijabarkan lagi menjadi beberapa indikator yang dijadikan acuan penyusunan instrumen yang akan dijawab oleh responden.

Dalam penelitian ini, angket akan diberikan langsung kepada responden sesuai dengan jumlah responden yang sudah ditetapkan sebelumnya yaitu sebanyak 65 siswa sekolah dasar. Pertanyaan yang terdapat dalam angket penelitian ini berjenis pertanyaan tertutup sehingga responden hanya diharuskan memberikan satu jawaban diantara pilihan jawaban yang sudah disediakan. Jawaban dalam setiap pertanyaan dibuat menjadi beberapa kriteria. Angket disusun berdasarkan prinsip penulisan angket sebagaimana yang dikemukakan oleh Uma Sekaran (Sugiono,2015) bahwa ada beberapa prinsip dalam penulisan angket yaitu: prinsip penulisan, pengukuran, dan penampilan fisik intrumen. Dalam prinsip penulisan angket lebih lanjut Sugiono,(2015) menjelaskan bahwa prinsip penulisan angket menyangkut beberapa faktor yaitu: isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan mudah, pertanyaan

tertutup atau terbuka, positif atau negative, pertanyaan tidak mendua, tidak menanyakan peristiwa yang sudah lupa, pertanyaan tidak mengarahkan atau menggiring, panjang pertanyaan, dan urutan pertanyaan.

Sebelum menyusun angket, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi atau pedoman penyusunan angket. Hal ini bertujuan agar angket dapat disusun dengan baik dan mencerminkan variabel yang akan diteliti. Angket disusun oleh peneliti berdasarkan teori-teori yang sudah dikaji sebelumnya. Berikut pemaparan angket yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### **a. Instrumen Angket Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Angket penggunaan media sederhana 3 dimensi terdiri dari 15 pertanyaan. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika kelas VI sekolah dasar.

Penyusunan angket penggunaan media sederhana 3 dimensi berdasarkan pada teori yang dikemukakan oleh Edling (dalam Sadiman, 2014) bahwa media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yang diantaranya adalah dua unsur untuk pengalaman belajar 3 dimensi, meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.

Selain teori dari Edling, penyusunan instrumen penggunaan media 3 dimensi juga berdasarkan pada pendapat Anitah (2008) yang menjelaskan tentang beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menggunakan media tiga dimensi antara lain: (1) gunakan obyek tersebut (model atau realia) sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran, (2) gunakan hanya obyek yang

tepat dan cocok saja, agar tidak membingungkan siswa, (3) bila terpaksa menggunakan beberapa obyek, usahakan obyek tersebut saling berhubungan, (4) perhatikan bentuk dan ukuran obyek yang digunakan agar bisa dilihat oleh kelas secara keseluruhan, (5) jangan terlalu banyak memberikan penjelasan, karena biasanya perhatian siswa tertuju pada media, (6) doronglah siswa untuk bertanya, berdiskusi, atau memberikan tanggapan agar siswa menjadi lebih aktif.

Angket penggunaan media 3 dimensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dalam bentuk skala Likert. Bentuk angket yang digunakan adalah bentuk angket pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban, yaitu:

- 1) Untuk angket dengan pernyataan bernilai positif:
  - a) Jawaban TP (Tidak Pernah) dengan skor 1 menunjukkan tidak adanya penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika.
  - b) Jawaban J (Jarang) dengan skor 2 menunjukkan jarang adanya penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika. Jarang maksudnya adalah dalam penggunaan media hanya 1-3 kali saja 10 pertemuan tatap muka.
  - c) Jawaban S (Sering) dengan skor 3 menunjukkan lebih dari 3 kali menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam 10 kali pembelajaran Matematika.
- 2) Untuk angket dengan pernyataan bernilai negatif.



- a) Jawaban TP (Tidak Pernah) dengan skor 3 menunjukkan tidak adanya penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika.
- b) Jawaban J (Jarang) dengan skor 2 menunjukkan jarang adanya penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika. Katagori jarang maksudnya adalah dalam penggunaan media 3 dimensi hanya 1-3 kali saja dalam 10 pertemuan tatap muka.
- c) Jawaban S (Sering) dengan skor 1 menunjukkan selalu lebih dari 3 kali dalam 10 pertemuan melakukan hal yang berkait dengan penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika.

Dari teori yang dikemukakan Edling dan pendapat Anitah tersebut, dapat disusun kisi-kisi yang akan digunakan dalam mengumpulkan data penggunaan media sederhana 3 dimensi pembelajaran Matematika siswa kelas VI sekolah dasar. Kisi-kisi dapat dilihat pada tabel 3.1. Kisi-kisi penggunaan media sederhana 3 dimensi.

**Tabel 3.1 Kisi – Kisi Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi**

	Jml	Indikator	No Soal	
			Positif	Negatif
<b>Media Tiga Dimensi</b>	2	Media Sesuai dengan tujuan Pembelajaran	9	10
	3	Media menarik Perhatian siswa	11	6, 12
	2	Media menggunakan model benda nyata	7	8
	3	Menggunakan benda-benda di lingkungan sekitar siswa	1, 3	2
	5	Komonikatif / mengurangi verbalisme	4, 5, 14	13, 15
<b>Jumlah</b>	15		8	7

Instrumen angket Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika dapat dilihat pada Lampiran 2.

Rekap skor angket penggunaan media sederhana 3 dimensi dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk pernyataan dengan kriteria positif:

1 = Tidak Pernah;      2 = Jarang;      3 = Sering

Untuk pernyataan dengan kriteria negative:

1 = Sering;      2 = Jarang;      3 = Tidak Pernah

Setelah menghitung skor rata-rata gabungan dari kriteria positif dan negatif tiap kondisi, kemudian menentukan ditentukan dengan kategori sebagai berikut:

• 15 – 25 = Tidak Pernah

• 26 – 35 = Jarang

• 36 – 45 = Sering

Tehnik perhitungan skor rata-rata dalam menentukan nilai kategori yaitu:

$$\text{Skor Rata - Rata Angket} = \frac{\text{Jumlah Skor Angket} - \text{Jumlah Soal Angket}}{3}$$

#### b. Instrumen Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah angket motivasi yang didasarkan pada teori model ARCS dari Keller. Jumlah butir soal yang akan digunakan dalam angket sejumlah 30 butir soal. Keller (2010) mengemukakan bahwa dalam model ARCS guru dituntut dapat menciptakan empat katagori motivasional untuk dapat menghasilkan kondisi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan bagi peserta didik. Keempat kondisi motivasional tersebut adalah: 1) *Attention* (perhatian) agar peserta didik dapat mengikuti perhatian dengan penuh perhatian, perlu dirangsang rasa ingin tahunya; 2) *Relevance* (relevan), tunjukkan bahwa apa yang dipelajari ada hubungannya atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) *Confidence* (rasa percaya diri), berikan harapan dan keyakinan pada peserta didik bahwa mereka dapat berhasil; 4) *Satisfaction* (kepuasan) ciptakan pada peserta didik dengan memberi kesempatan dapat berhasil dalam mempraktekkan pengetahuannya

Metode angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam belajar matematika. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dalam bentuk skala Likert. Bentuk angket yang digunakan adalah bentuk angket pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

1) Untuk angket dengan pernyataan bernilai positif:

- a) Jawaban STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 1 menunjukkan motivasi belajar matematika sangat rendah.
- b) Jawaban TS (Tidak Setuju) dengan skor 2 menunjukkan motivasi belajar matematika rendah.
- c) Jawaban TT (Tidak Tahu) dengan skor 3 menunjukkan motivasi belajar matematika sedang.
- d) Jawaban S (Setuju) dengan skor 4 menunjukkan motivasi belajar matematika tinggi.
- e) Jawaban SS (Sangat Setuju) dengan skor 5 menunjukkan motivasi belajar matematika sangat tinggi.

2) Untuk angket dengan pernyataan bernilai negatif:

- a) Jawaban STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 5 menunjukkan motivasi belajar matematika sangat rendah.
- b) Jawaban TS (Tidak Setuju) dengan skor 4 menunjukkan motivasi belajar matematika rendah.
- c) Jawaban TT (Tidak Tahu) dengan skor 3 menunjukkan motivasi belajar matematika sedang.

d) Jawaban S (Setuju) dengan skor 2 menunjukkan motivasi belajar matematika tinggi.

e) Jawaban SS (Sangat Setuju) dengan skor 1 menunjukkan motivasi belajar matematika sangat tinggi.

Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam mengumpulkan data motivasi belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dapat dilihat pada tabel 3.3 sebagai berikut;

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Model ACRS**

No	Aspek	Indikator	Item		Jml
			Positif	Negatif	
1	Perhatian ( <i>Attention</i> )	Rasa ingin tahu siswa	2	5, 9, 26	4
		Ketertarikan dengan manfaat pembelajaran	4, 20	3, 22	4
2	Percaya diri ( <i>Confidenc</i> )	Merasa mampu mengerjakan soal	1, 24	6	3
		Mengembangkan pengetahuan diluar sekolah	10, 11, 19		4
3	Kesesuaian ( <i>Relevansi</i> )	Kesesuaian dengan harapan siswa	17	25	1
		Kesesuaian dengan kehidupan nyata	8, 18, 21	14	4
		Kesesuaian dengan pengalaman siswa	7, 15		2
4	Kesuksesan / Kepuasan ( <i>Satisfaction</i> )	Kepuasan dalam belajar	16		1
		Insentif guru	27	28	2
		Pengakuan diri	12, 30	13	4
		Pemberian pujian	23, 29		2
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>

Instrumen angket Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika dapat dilihat pada Lampiran 3.

Rekap Skor Motivasi siswa dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk pernyataan dengan kriteria positif:

1 = Sangat Tidak Setuju;

2 = Tidak Setuju;

3 = Ragu-ragu / Netral

4 = Setuju;

5 = Sangat Setuju

Untuk pernyataan dengan kriteria negatif:

1 = Sangat Setuju;

2 = Setuju;

3 = Ragu-ragu/Netral

4 = Tidak Setuju;

5 = Sangat tidak setuju

Setelah menghitung skor rata-rata gabungan dari kriteria positif dan negatif tiap kondisi, kemudian menentukan ditentukan dengan kategori sebagai berikut:

• 30 – 70 = Rendah

• 71 – 111 = Sedang

• 112 – 150 = Tinggi

Tehnik perhitungan skor rata-rata dalam menentukan nilai kategori yaitu:

$$\text{Skor Rata - Rata Angket} = \frac{\text{Jumlah Skor Angket} - \text{Jumlah skor Angket}}{3}$$

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Instrumen yang akan digunakan dalam setiap penelitian harus memenuhi dua kriteria yaitu harus valid dan reliabel. Pengertian validitas mengacu pada ketepatan interpretasi yang dibuat dari hasil pengukuran atau evaluasi (Grondlund dan Linn dalam Suryanto, 2009 ). Secara umum validitas ada tiga jenis (1) Validitas isi, (2) Validitas konstruk, (3) Validitas yang dikaitkan dengan kriteria (*creterion related validity*).

### **1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket**

Instrumen angket dapat dikatakan baik jika memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Adapun rincian dalam memenuhi syarat validitas dan reliabilitas butir pertanyaan dalam angket yaitu sebagai berikut:

- a. Butir angket sudah sesuai dengan kisi-kisi.
- b. Kesesuaian kalimat dengan Ejaan Yang Disempumakan.
- c. Kalimat pada butir-butir angket merupakan kalimat yang mudah dipahami oleh responden.
- d. Ketepatan dan kejelasan petunjuk pengisian angket.
- e. Kalimat pada butir angket tidak menimbulkan makna ganda.
- f. Butir angket tidak memerlukan pengetahuan yang lain dalam menjawab.

Tinggi rendahnya validitas dan reliabilitas dapat ditetapkan berdasarkan analisis rasional atau pertimbangan para ahli terhadap isi pernyataan dan semua kriteria penelaahan harus disetujui oleh validator, yang ahli dalam bidangnya.

Angket yang digunakan bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar

Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dan motivasi siswa kelas VI sekolah dasar dalam mengikuti pelajaran Matematika.

### G. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah uji analisa varian (ANOVA). ANOVA atau sering disebut uji F, merupakan teknik analisis yang fungsinya hampir sama dengan tekenik *t- tes*, yaitu untuk menguji perbedaan rerata (*mean*) dari sampel. Kelebihan teknik ini dibandingkan dengan uji-t adalah beda mean yang diuji tidak terbatas pada dua mean sampel saja. Dengan demikian teknik ini dapat dipakai dalam semua situasi yang cocok untuk uji-t (*t-tes*), di sisi lain teknik ANOVA ini dapat melakukan banyak hal yang tidak dapat dilakukan oleh uji-t.

Dasar pemikiran penggunaan teknik ANOVA, adalah bahwa variansi total semua subjek dapat dianalisis dari dua sumber, yaitu variansi antar kelompok (*variance between group*) dan variansi di dalam kelompok (*variance within group*), Soepeno, (2002).

Model ANOVA yang digunakan pada penelitian ini adalah model ANOVA Dua Jalur (*Two Way ANOVA*)

a. Model ANOVA dua jalur yang digunakan yaitu;

$$X_{ijk} = \mu + \alpha_i + \beta_j + (\alpha\beta)_{ij} + \varepsilon_{ijk}$$

Dengan :

$X_{ijk}$  : data amatan ke- k yang dikenai faktor A ( media pembelajaran)

ke- i dan faktor B ( motivasi belajar ) ke- j.

$\mu$  : Rerata besar dari seluruh dat amatan



$\alpha_i$  : efek faktor A baris ke – i pada variabel terikat.

$\beta_j$  : efek faktor B kolom ke – j pada variabel terikat

$(\alpha\beta)_{ij}$  : kombinasi efek faktor A baris ke – i dan faktor B kolom ke –j pada variabel terikat.

$\epsilon_{ijk}$  : deviasi data matan terhadap rataan populasi ( $\mu_{ij}$ ) yang berdistribusi normal dengan rataan 0.atau galat ( error )

$i = 1,2,3$  : 1 = sering

2 = jarang

3 = tidak pernah

$j = 1,2,3$  : 1 = motivasi tinggi

: 2 = motivasi sedang

3 = motivasi rendah

$k = 1,2 \dots n$  :  $n =$  banyaknya data amatan pada sel  $ij$ .

## b. Prosedur

### 1. Hipotesa

$H_{0A}$  :  $\alpha_i = 0$  untuk setiap  $i = 1,2$

$H_{1A}$  : paling sedikit ada satu  $\alpha_i$  yang tidak nol

$H_{0B}$  :  $\beta_j = 0$  untuk setiap  $j = 1,2,3$

$H_{1B}$  : Paling sedikit ada satu  $\beta_j$  yang tidak nol

$H_{0AB}$  :  $(\alpha\beta)_{ij} = 0$  untuk setiap  $i = 1,2$  dan  $j = 1,2,3$

$H_{1AB}$  : paling sedikit ada satu  $(\alpha\beta)_{ij}$  yang tidak nol.

Tabel 3.3 Tabel ANOVA Dua Jalur

Sumber Variansi	JK	Db	RK	F	P
Baris A	JKA	$p - 1$	RKA	Fa	$< \alpha$ atau $> \alpha$
Baris B	JKB	$q - 1$	RKB	Fb	
Baris AB	JKAB	$(p-1) (q-1)$	RKAB	Fab	
Galat	JKG	$N - pq$	RKG		
Total	JKT	$N - 1$	-		

Sebelum melakukan uji ANOVA, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal atau tidak. Normal tidaknya suatu data atau variabel dapat diketahui dengan melihat penyebaran data di titik-titik pada sumbu diagonal dari grafik. Jika data menyebar di sekitar garis normal diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dikatakan memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya jika data menyebar jauh dari garis diagonal atau tidak mengikuti arah garis diagonal maka dikatakan tidak memenuhi asumsi normalitas.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*. Pengambilan hasil keputusan uji normalitas diambil pada taraf signifikansi 5%. Penghitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16.00. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang ditunjukkan pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Apabila nilai

signifikansi kurang dari 0,05, maka data dikatakan berdistribusi tidak normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogen bertujuan untuk menguji apakah sampel-sampel dalam penelitian ini berasal dari sampel yang berdistribusi homogen atau mempunyai variansi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene's*. Analisis data uji homogenitas menggunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

- Nilai Sig (signifikansi) atau nilai probabilitas  $< 0,05$ , data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama (tidak homogen).
- Nilai Sig (signifikansi) atau nilai probabilitas  $> 0,05$  data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians sama (homogen).

#### 2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara atau dugaan sementara terhadap masalah yang sedang diteliti. Dugaan sementara itu harus dibuktikan kebenarannya melalui uji hipotesis. Hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini ada 3 macam hipotesa. Dua diantaranya adalah pengaruh langsung satu variabel bebas terhadap variabel terikat, dan yang ke tiga adalah pengaruh gabungan dua variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji hipotesis yang digunakan yaitu Uji-t untuk hipotesa 1 dan 2, dan Uji F atau uji ANOVA (*Analysis of variance*) untuk hipotesi gabungan. Jenis uji ANOVA yang digunakan adalah Anova Dua Jalur yang akan dibahas lebih rinci sebagai berikut.

Tujuan analisis varian dua jalur adalah untuk efek baris, kolom, dan efek interaksi baris dan kolom terhadap variabel terikat. Analisis varian dua jalur yang digunakan adalah analisis varian dengan sel tidak sama. Pengujian Anova Dua Jalur menggunakan bantuan *SPSS for windows 16.00*.

Uji *Two Way ANOVA* digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antar lebih dari dua kelompok data yang saling bebas. Hipotesis penelitian ditetapkan sebagai berikut:

a.  $H_0$  :

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

$H_a$  :

Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

b.  $H_0$  :

Tidak terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

$H_a$  :

Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

c.  $H_0$  :

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

$H_a$  :

Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar.

d. Tingkat Signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 (5%)

f. Statistik yang digunakan yaitu:  $F_{hitung} = \frac{\text{Mean Square}}{\text{Mean Square Error}}$

g. Daerah penolakan  $H_0$ :

1)  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

2) Nilai Signifikansi  $< 0,05$ .

h. Kesimpulan

Apabila uji normalitas dan uji homogenitas tidak memenuhi persyaratan akan diuji dengan statistik nonparametrik yaitu Uji *Kruskal Wallis H* dengan hipotesis dan kriteria pengambilan keputusan sama dengan *Two Way ANOVA*.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan disajikan tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian yang akan disajikan adalah hasil uji coba instrumen, deskripsi data, pengujian syarat analisa, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian dilakukan di dua sekolah dasar kelas VI semester II tahun ajaran 2016/ 2017 di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Adapun Kedua sekolah tersebut yaitu SDN Selokajang 03 dan SDN Wonorejo 01. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas 6 sekolah dasar di wilayah Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar tahun pelajaran 2016/ 2017. Di Kecamatan Srengat tahun 2016/2017 terdapat 32 lembaga sekolah dasar dengan jumlah keseluruhan siswa kelas VI sebanyak 900 siswa. Sampel penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa SDN Selokajang 03 sebanyak 25 siswa dan SDN Wonorejo 01 sebanyak 40 siswa.

Objek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel-variabel penelitian yang meliputi penggunaan media sederhana 3 dimensi, motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar. Data penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika diperoleh melalui observasi dengan menggunakan angket. Angket penggunaan media sederhana 3 dimensi terdiri dari 15 pertanyaan. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika. Angket penggunaan media sederhana tiga dimensi yang digunakan dalam penelitian ini

adalah angket dalam bentuk skala Likert, yang selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori, sering, jarang, dan tidak pernah. Data motivasi belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar diperoleh melalui observasi dengan menggunakan angket. Angket motivasi yang digunakan adalah model ARCS dari Keller. Jumlah butir soal yang digunakan dalam angket sebanyak 30 butir soal. Hasil dari angket motivasi belajar siswa selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 kategori; motivasi tinggi, motivasi sedang, dan motivasi rendah. Selanjutnya data hasil belajar Matematika siswa diperoleh melalui tes hasil belajar Matematika Standar Kompetensi ; menggunakan pengukuran volume per waktu dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar ; mengenal Satuan Debit, yang telah dilakukan oleh guru kelas masing-masing lembaga.

## **B. Paparan Data Hasil Penelitian**

Paparan data hasil penelitian yang akan diuraikan berikut ini meliputi variabel bebas yaitu penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar, serta variabel terikat hasil belajar Matematika, serta paparan data hasil penelitian yang berupa uji kesukaran soal, uji daya beda soal, uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Berikut ini akan dijelaskan lebih rinci mengenai paparan data hasil penelitian.

### **1. Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Data penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika siswa kelas VI sekolah dasar diperoleh melalui jawaban responden atas angket penggunaan media sederhana 3 dimensi yang terdiri dari 15

pertanyaan. Melalui data yang telah dikumpulkan, diketahui siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi sebanyak 31 anak, siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi sebanyak 27 anak, dan siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi sebanyak 7 anak.

Adapun tabel paparan data secara umum terkait penggunaan media sederhana 3 dimensi yaitu:

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Variabel	Kategori	Jumlah Siswa
Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi	Sering	31
	Jarang	27
	Tidak Pernah	7
Total		65

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Data penggunaan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika siswa kelas VI sekolah dasar diperoleh melalui observasi menggunakan angket penggunaan media sederhana 3 dimensi. Melalui data yang telah dikumpulkan, diketahui siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada kategori motivasi tinggi sebanyak 32 anak, siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada motivasi sedang sebanyak 26 anak, dan siswa yang memberikan keterangan yang merujuk kepada motivasi rendah sebanyak 7 anak.



Adapun tabel paparan data secara umum terkait motivasi belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar pada sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 4.2. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa.

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Matematika Siswa**

Variabel	Kategori	Jumlah Siswa
Motivasi Belajar	Tinggi	32
	Sedang	26
	Rendah	7
Total		65

### 3. Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi\* Motivasi Belajar

Jumlah siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebanyak 25 siswa, siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebanyak 5 siswa, dan siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebanyak 1 siswa. Siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebanyak 6 siswa, siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebanyak 20 siswa, dan siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebanyak 1 siswa. Siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebanyak 1 siswa, siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebanyak 1 siswa, dan siswa

kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebanyak 5 siswa.

Adapun tabel paparan data terkait penggunaan media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.3 Rekapitulasi Data Penggunaan Media 3 Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap hasil Belajar.

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Data Penggunaan Media\* Motivasi Belajar**

	Penggunaan Media 3 Dimensi			Jumlah	
	Sering	Jarang	Tidak Pernah		
Motivasi	Tinggi	25	6	1	32
	Sedang	5	20	1	26
	Rendah	1	1	5	7
	Jumlah	31	27	7	65

#### 4. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar diperoleh dari dokumen hasil belajar siswa, melalui tes yang dilakukan oleh guru kelas dengan menggunakan instrumen soal yang berisi 30 soal pilihan ganda. Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data dari variabel terikat yaitu hasil belajar matematika. Soal-soal tes yang digunakan adalah untuk penguasaan standar kompetensi: Menggunakan pengukuran volume per waktu dalam pemecahan masalah. Dengan Kompetensi Dasar: Mengenal Satuan Debit. Kisi-kisi soal diambil dari tujuan pembelajaran dan indikator-indikator proses pembelajaran Matematika kelas VI sekolah dasar. Adapun paparan data secara umum terkait hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dari

65 siswa yaitu perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa sebesar 100, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa sebesar 63, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa sebesar 85, dengan standar deviasi 76. Adapun tabel deskripsi data hasil belajar secara umum dapat dilihat pada tabel 4.4 Data Hasil Belajar Matematika Kelas VI.

**Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Matematika Kelas VI Sekolah Dasar**

Siswa	Nilai	Siswa	Nilai
1	80	37	90
2	90	38	97
3	83	39	90
4	70	40	97
5	90	41	73
6	90	42	80
7	73	43	67
8	90	44	83
9	80	45	87
10	73	46	80
11	90	47	80
12	77	48	90
13	100	49	80
14	83	50	80
15	97	51	87
16	83	52	90
17	83	53	87
18	77	54	80
19	80	55	90
20	77	56	90
21	80	57	93
22	80	58	87
23	93	59	93
24	80	60	67
25	83	61	83
26	97	62	83
27	93	63	70
28	87	64	97
29	90	65	93
30	83		
31	93		
32	97		
33	93		
34	93		
35	63		
36	93		

<b>Kategori Nilai</b>	<b>Perolehan Nilai</b>
Tertinggi	100
Terendah	63
Rata-rata	85
Standar Deviasi	76

**a. Paparan Data Hasil Belajar berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana tiga dimensi terbagi atas tiga kategori; kategori sering, jarang, dan tidak pernah. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 100, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 70, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 91,26. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 87, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa dengan kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 67, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 80,59. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 80, perolehan nilai terendah hasil belajar

Matematika siswa dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 63, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran sebesar 69,86. Adapun tabel deskripsi data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi yaitu:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Penggunaan Media	Kategori Nilai	Perolehan Nilai
Sering	Tertinggi	100
	Terendah	70
	Rata-rata	91,26
Jarang	Tertinggi	87
	Terendah	67
	Rata-rata	80,59
Tidak Pernah	Tertinggi	80
	Terendah	63
	Rata-rata	69,86

**b. Paparan Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa**

Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar tinggi sebesar 100, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar tinggi sebesar 80, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar tinggi sebesar 90,91. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar sedang sebesar 90, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar sedang sebesar 67, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar sedang sebesar

81. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar rendah sebesar 73, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar rendah sebesar 63, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa dengan kategori motivasi belajar rendah sebesar 68,43. Adapun tabel deskripsi data hasil belajar berdasarkan motivasi belajar Matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4.6 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa**

Motivasi Belajar	Kategori Nilai	Perolehan Nilai
Tinggi	Tertinggi	100
	Terendah	80
	Rata-rata	90,91
Sedang	Tertinggi	90
	Terendah	67
	Rata-rata	81
Rendah	Tertinggi	73
	Terendah	63
	Rata-rata	68,43

**c. Paparan Data Hasil Belajar berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi\* Motivasi Belajar Matematika Siswa**

Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 100, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 87, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 92,76. Perolehan nilai tertinggi hasil

belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 90, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 83, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 88. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 70, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 70, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 70.

Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 87, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 83, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 85. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 83, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 73, dan

perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 79,95. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 67, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 67, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 67.

Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 80, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 80, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar tinggi sebesar 80. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 67, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 67, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar sedang sebesar 67. Perolehan nilai tertinggi hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3



dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 73, perolehan nilai terendah hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 60, dan perolehan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dengan motivasi belajar rendah sebesar 68,4.

Adapun tabel deskripsi data hasil belajar berdasarkan motivasi belajar Matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4.7 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Data Hasil Belajar berdasarkan Motivasi Belajar Matematika Siswa**

<b>Penggunaan Media* Motivasi Belajar</b>	<b>Kategori Nilai</b>	<b>Perolehan Nilai</b>
Sering* Tinggi	Tertinggi	100
	Terendah	87
	Rata-rata	92,76
Sering* Sedang	Tertinggi	90
	Terendah	83
	Rata-rata	88
Sering* Rendah	Tertinggi	70
	Terendah	70
	Rata-rata	70
Jarang* Tinggi	Tertinggi	87
	Terendah	83
	Rata-rata	85
Jarang* Sedang	Tertinggi	83
	Terendah	73
	Rata-rata	79,95
Jarang* Rendah	Tertinggi	67
	Terendah	67
	Rata-rata	67
Tidak Pernah* Tinggi	Tertinggi	80
	Terendah	80
	Rata-rata	80
Tidak Pernah* Sedang	Tertinggi	67
	Terendah	67
	Rata-rata	67
Tidak Pernah* Rendah	Tertinggi	73
	Terendah	60
	Rata-rata	68,4

### **b. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Angket**

Instrumen angket dapat dikatakan baik jika memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Untuk menguji validitas konstruksi, digunakan pendapat para ahli, setelah instrumen di susun berdasarkan teori yang relevan dengan penelitian. Dalam hal ini konstruksi angket penelitian sesuai dengan kisi-kisi yang didasarkan pada teori yang berkaitan dengan penggunaan media tiga dimensi dan motivasi belajar. Adapun rincian dalam memenuhi syarat validitas dan reliabilitas butir pertanyaan dalam angket yaitu sebagai berikut:

- 1) Butir angket sudah sesuai dengan kisi-kisi.
- 2) Kesesuaian kalimat dengan Ejaan Yang Disempurnakan.
- 3) Kalimat pada butir-butir angket merupakan kalimat yang mudah dipahami oleh responden.
- 4) Ketepatan dan kejelasan petunjuk pengisian angket.
- 5) Kalimat pada butir angket tidak menimbulkan makna ganda.
- 6) Butir angket tidak memerlukan pengetahuan yang lain dalam menjawab.

Angket penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar telah memenuhi keseluruhan syarat reliabilitas dan validitas angket. Berdasarkan analisis rasional atau pertimbangan para ahli yaitu dosen pembimbing terhadap konstruk, isi instrumen angket dan semua kriteria penelaahan instrumen angket telah disetujui oleh validator yang ahli dalam bidangnya. Dengan memberi keputusan; *“semua aspek, baik*

*konsep, konstruk, dan isi sudah bagus sesuai dengan teori dan kisi-kisi, sehingga dapat dikatakan bahwa angket penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar matematika dalam penelitian ini valid dan layak untuk digunakan tanpa perbaikan.”*

## 5. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak untuk menentukan uji hipotesis jenis apa yang akan digunakan. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Data yang digunakan dalam analisis data ini adalah data hasil penggunaan media sederhana 3 dimensi, data hasil angket motivasi belajar siswa dan data hasil belajar Matematika kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 95% atau alpha ( $\alpha$ ) 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai Sig.  $\geq$  dari 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Apabila nilai Sig.  $\leq$  0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Uji normalitas data dilakukan dengan tujuan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Berikut hasil analisis uji normalitas yang sudah dilakukan.

**1) Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

**Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

**Tests of Normality**

Penggunaan_Media		Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil_Belajar	Sering	.786	31	.000
	Jarang	.857	27	.002
	Tidak Pernah	.931	7	.561

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel 4.8 diperoleh nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi kategori sering sebesar 0,000, nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi kategori jarang sebesar 0,002, dan nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi kategori tidak pernah sebesar 0,561. Rata-rata nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi yaitu 0,187 atau lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar berdistribusi normal.

## 2) Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi Belajar

**Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Motivasi Belajar**  
**Tests of Normality**

Motivasi_Belajar	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil_Belajar Tinggi	.944	32	.097
Sedang	.888	26	.009
Rendah	.871	7	.188

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel 4.9 diperoleh nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan motivasi belajar kategori tinggi sebesar 0,097, nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan motivasi belajar kategori sedang sebesar 0,009, dan nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan motivasi belajar kategori rendah sebesar 0,188. Rata-rata nilai signifikansi uji normalitas data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi yaitu 0,098 atau lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data motivasi belajar terhadap hasil belajar berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas yang digunakan adalah *Uji Levene* pada taraf signifikansi 95% atau alpha ( $\alpha$ ) 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Apabila probabilitas atau nilai Sig.  $\geq$  dari 0,05 maka data kedua varians populasi adalah homogen

2) Apabila probabilitas atau nilai Sig.  $\leq 0,05$  maka data kedua varians populasi tidak homogen.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama. Berikut daftar hasil uji homogenitas dari masing-masing variabel:

**Tabel 4.10 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi\* Motivasi Belajar**

**Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>**

Dependent Variable: Hasil\_Belajar

F	df1	df2	Sig.
1.938	8	56	.072

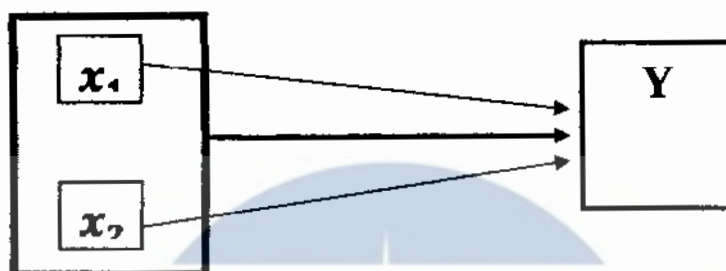
a. Design: Intercept + Penggunaan\_Media + Motivasi\_Belajar + Penggunaan\_Media \* Motivasi\_Belajar

Pada tabel 4.10 diperoleh nilai signifikansi uji homogenitas sebesar 0,072 atau lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data hasil belajar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar berdistribusi normal.

## 6. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis dan didapatkan data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis. Adapun uji hipotesis dilakukan melalui Uji Anova Dua Jalur dengan menggunakan *Program SPSS versi 16.00 for Windows*.

Uji hipotesis *Two Way Anova* atau analisis varian dua jalur digunakan untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas yaitu penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap variabel terikat hasil belajar. Guna mengetahui pengaruh antar variabel dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



**Gambar 4.1 Korelasi Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar**

Keterangan :

$X_1$  = variabel bebas penggunaan media sederhana 3 dimensi

$X_2$  = variabel bebas motivasi belajar

Y = variabel terikat hasil belajar Matematika

- Korelasi variabel bebas X secara parsial terhadap variabel terikat Y
- Korelasi variabel bebas X secara simultan terhadap variabel terikat Y

Dari gambar 4.1 dapat dilihat ada tiga korelasi yaitu dua korelasi parsial  $X_1$  terhadap Y, korelasi  $X_2$  terhadap Y, dan satu korelasi simultan yaitu  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap Y. Sesuai dengan hipotesa penelitian yang telah ditetapkan yakni ada tiga hipotesa yaitu;

$H_{a1}$  : Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar,

$H_{a2}$  : Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar,

$H_{a12}$  : Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Srengat Blitar, maka uji hipotesa yang digunakan untuk  $H_{a1}$  dan  $H_{a2}$  digunakan uji-t. Berikut tabel hasil uji-t dengan menggunakan bantuan *SPSS for windows 16.00*.

**Tabel 4.11 Hasil Uji-t**  
**Penggunaan Media 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Kls**  
**VI Sekolah Dasar**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.574	3.419		15.375	.000
	PenggunaanMedia	13.044	1.420	.830	9.187	.000

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai koefisien variabel penggunaan media sederhana sebesar 13,044 dan bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media sederhana tiga dimensi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin sering penggunaan media sederhana tiga dimensi pada pembelajaran Matematika kelas VI sekolah dasar, maka akan semakin meningkat pula hasil belajar siswanya. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah pengaruh tersebut



signifikan atau tidak, maka dilakukan uji signifikansi dengan ketentuan apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media sederhana tiga dimensi terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji signifikansi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil daripada 0,05 yang berarti penggunaan media sederhana tiga dimensi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika kelas VI sekolah dasar.

**Tabel 4.12 Hasil Uji-t  
Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI Sekolah Dasar**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	47.589	2.538		18.749	.000
	MotivasiBelajar	15.048	1.047	.919	14.370	.000

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai koefisien variabel motivasi belajar sebesar 15,048 bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Pengaruh positif diartikan bahwa semakin meningkatnya motivasi belajar siswa maka akan meningkat pula hasil belajar.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah pengaruh tersebut signifikan atau tidak, maka dilakukan uji signifikansi dengan ketentuan apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh motivasi belajar yang signifikan terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil uji signifikansi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil daripada 0,05 yang berarti motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

Berikut ini akan dijelaskan mengenai uji hipotesis yaitu untuk mengetahui korelasi dua variabel bebas secara simultan yaitu variabel penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap variabel terikat hasil belajar melalui uji *two way anova* (anova dua jalur).

**Tabel 4.13 Uji Anova Dua Arah**

**Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Hasil\_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4321.505 <sup>a</sup>	8	540.188	57.000	.000
Intercept	104658.033	1	104658.033	1.104E4	.000
Penggunaan_Media	381.765	2	190.883	20.142	.000
Motivasi_Belajar	813.725	2	406.862	42.932	.000
Penggunaan_Media * Motivasi_Belajar	175.170	4	43.793	4.621	.003
Error	530.710	56	9.477		
Total	469222.000	65			
Corrected Total	4852.215	64			

a. R Squared = .891 (Adjusted R Squared = .875)

Berdasarkan tabel 4.11 didapatkan nilai-nilai penting yang bisa disimpulkan sebagai berikut:

**1) Corrected Model:**

Pengaruh semua variabel independen (Penggunaan Media 3 Dimensi, Motivasi Belajar, dan Interaksi antara Penggunaan Media 3

Dimensi dengan Motivasi Belajar (Penggunaan Media 3 Dimensi\* Motivasi Belajar) secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Hasil Belajar). Apabila Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) = Signifikan. Pada tabel di atas nilai signifikansi = 0,000 berarti model valid.

## **2) Intercept:**

Nilai perubahan variabel dependen tanpa perlu dipengaruhi keberadaan variabel independen, artinya tanpa ada pengaruh variabel independen, variabel dependen dapat berubah nilainya. Apabila Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) = Signifikan. Pada tabel di atas nilai signifikansi = 0,000 berarti intercept signifikan.

## **3) Penggunaan Media 3 Dimensi:**

Pengaruh Penggunaan Media 3 Dimensi terhadap hasil belajar. Apabila nilai Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) = Signifikan. Pada tabel di atas nilai signifikansi = 0,000 berarti Penggunaan Media 3 Dimensi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

## **4) Motivasi Belajar:**

Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar. Apabila Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) = Signifikan. Pada tabel di atas nilai signifikansi 0,000 berarti motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

### 5) Penggunaan Media 3 Dimensi\* Motivasi Belajar:

Pengaruh Penggunaan Media 3 Dimensi\* Motivasi Belajar terhadap hasil belajar. Apabila Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) = Signifikan. Pada tabel di atas nilai signifikansi = 0,003 berarti Pengaruh Penggunaan Media 3 Dimensi\* Motivasi Belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

### 6) Error:

Nilai Error model, semakin kecil maka model semakin baik.

### 7) R Squared:

Nilai determinasi berganda semua variabel independen dengan dependen. Pada tabel 4.11 dapat diketahui nilai R Squared = 0,819 di mana mendekati 1/ tidak mendekati 0, berarti korelasi kuat.

### c. Post Hoc Test

Apabila dalam Interpretasi Output Two Way ANOVA dengan SPSS menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak, artinya paling sedikit ada dua mean yang berbeda atau ada pengaruh antar variabel, maka untuk mengetahui perbedaan tersebut harus diadakan uji lanjut ANOVA. Ada beberapa cara untuk uji lanjutan atau uji Post Hoc. Uji post hoc adalah uji lanjut atau uji yang menilai adanya perbedaan signifikan antar kelompok. Ada beberapa cara untuk uji Pos Hoc, diantaranya adalah model Tukey's Honestly Significant Difference (Tukey's HSD)

Tabel 4.12 berikut merupakan Tabel Tukey Post Hoc yang digunakan untuk menilai kategori manakah dari variabel penggunaan media sederhana tiga dimensi yang memiliki perbedaan signifikan:

**Tabel 4.14 Tukey Post Hoc Penggunaan Media 3 Dimensi**

**Multiple Comparisons**

Hasil\_Belajar  
Tukey HSD

(I) Penggunaan _Media	(J) Penggunaan _Media	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Sering	Jarang	10.67*	.810	.000	8.71	12.62
	Tidak Pernah	21.40*	1.288	.000	18.30	24.50
Jarang	Sering	-10.67*	.810	.000	-12.62	-8.71
	Tidak Pernah	10.74*	1.306	.000	7.59	13.88
Tidak Pernah	Sering	-21.40*	1.288	.000	-24.50	-18.30
	Jarang	-10.74*	1.306	.000	-13.88	-7.59

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 9.477.

\*. The mean difference is significant at the .05 level.

Terdapat perbedaan yang signifikan antar kategori dalam variabel penggunaan media apabila pada Mean Difference ditandai dengan tanda bintang (\*). Dari tabel 4.12 semua nilai pada Mean Difference ditandai dengan tanda bintang, berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang dipengaruhi oleh kategori sering, jarang dan tidak pernah dalam menggunakan media 3 dimensi dalam pembelajaran.

Selanjutnya akan dijabarkan hasil Tukey's Post Hoc Test pada motivasi belajar siswa. Adapun tabelnya adalah sebagaimana tersebut dalam tabel 4.13 sebagai berikut;

**Tabel 4.15 Tukey Post Hoc Motivasi Belajar**

**Multiple Comparisons**

Hasil\_Belajar  
Tukey HSD

(I) Motivasi _Belajar	(J) Motivasi _Belajar	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	Sedang	9.91*	.813	.000	7.95	11.86
	Rendah	22.48*	1.285	.000	19.39	25.57
Sedang	Tinggi	-9.91*	.813	.000	-11.86	-7.95
	Rendah	12.57*	1.311	.000	9.42	15.73
Rendah	Tinggi	-22.48*	1.285	.000	-25.57	-19.39
	Sedang	-12.57*	1.311	.000	-15.73	-9.42

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 9.477.

\*. The mean difference is significant at the .05 level.

Tabel 4.13 menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kategori dalam variabel motivasi belajar apabila pada Mean Difference ditandai dengan tanda bintang (\*). Dari tabel di atas semua nilai pada Mean Difference ditandai dengan tanda bintang, berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang dipengaruhi oleh motivasi tinggi, motivasi sedang dan motivasi rendah.

### **C. Pembahasan**

Pada sub bab ini akan dilakukan pembahasan berdasarkan data-data yang diperoleh dalam penelitian. Adapun materi yang akan dibahas terkait dengan variabel-variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar, pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar, serta pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar. Pemaparan secara rinci dari pembahasan ini adalah sebagai berikut:.

#### **1. Pengaruh Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar**

Data hasil belajar yang dipengaruhi oleh penggunaan media sederhana 3 dimensi menunjukkan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori sering menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi lebih besar dibandingkan dengan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori jarang menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi dan tidak pernah menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi. Adapun nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 100, nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori jarang menggunakan

media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 87, dan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 80.

Nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori sering menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi lebih besar dibandingkan dengan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori jarang menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi dan tidak pernah menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi. Adapun nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 70, nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 67, dan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 63.

Rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori merasa sering menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori merasa jarang menerima materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi dan merasa tidak pernah menerima



materi pembelajaran Matematika menggunakan media sederhana 3 dimensi. Adapun rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 91,26, rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 80,59, dan rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika yaitu 69,86.

Perbedaan nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi dapat dilihat pada tabel 4.14 sebagai berikut;

**Tabel 4.16 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

Penggunaan Media 3 Dimensi	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-Rata
Sering	100	70	91,26
Jarang	87	67	80,59
Tidak Pernah	80	63	69,86

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa pada kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kategori jarang dan tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sederhana 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil belajar

Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

Hasil penelitian tersebut dikuatkan oleh pendapat Hamalik (1994) yang menjelaskan manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) meletakkan dasar yang kongkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, (2) memperbesar perhatian siswa, (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar, (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, (6) membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan bahasa, (7) membantu efisiensi dan keragaman dalam belajar. Berdasarkan pernyataan Hamalik tersebut dapat diketahui bahwa media sederhana 3 dimensi yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika di kelas VI sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, dengan penggunaan media sederhana 3 dimensi maka akan membantu siswa dalam berfikir kongkrit, mengembangkan kualitas belajar, menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar, menumbuhkan pemikiran yang teratur, membantu pengembangan bahasa, serta membantu efisiensi dan keragaman dalam belajar sehingga mampu untuk menunjang hasil belajar Matematika siswa.

Teori yang dikemukakan oleh Moedjiono juga mendukung hasil dari penelitian ini, adapun pernyataan dari Moedjiono (Anwar, 2009) yaitu “media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan antara lain: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara

kerjanya, dapat memperlihatkan struktur secara jelas, dan dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas". Berdasarkan pernyataan tersebut tampak sangat sinkron dengan hasil penelitian ini, yaitu dengan menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran Matematika terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar.

Adapun deskripsi hasil uji Anova dengan menggunakan program SPSS 16 yaitu nilai signifikansi (*asympt sig.*) adalah 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Matematika berdasarkan penggunaan media sederhana 3 dimensi.

Mengacu pada hasil penelitian terkait pembahasan penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar yang didukung oleh teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sederhana 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar.

## **2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa**

Data hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar yang dipengaruhi oleh motivasi belajar menunjukkan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar, dengan kategori motivasi belajar tinggi lebih besar dibandingkan dengan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah. Adapun nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar

tinggi yaitu 100, nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang yaitu 90, dan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar rendah yaitu 73.

Nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar tinggi, lebih besar dibandingkan dengan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang, dan motivasi belajar rendah. Adapun nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar tinggi yaitu 80, nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang yaitu 67, dan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar rendah yaitu 63.

Rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar tinggi, lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah. Adapun rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar tinggi yaitu 90,91, rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar sedang yaitu 81, dan rata-rata nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar dengan kategori motivasi belajar rendah yaitu 68,43.

Perbedaan nilai hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar berdasarkan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.15.

**Tabel 4.17 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Berdasarkan Motivasi Belajar**

Motivasi Belajar	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-Rata
Tinggi	100	80	90,91
Sedang	90	67	81
Rendah	73	63	68,43

Berdasarkan tabel 4.15 diketahui bahwa hasil belajar Matematika siswa pada kategori motivasi belajar tinggi lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kategori motivasi belajar sedang dan motivasi belajar rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

Pemaparan hasil penelitian terkait pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar didukung oleh pendapat Sardiman (2001) yang menyatakan bahwa, motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktifitas tertentu demi mencapai tujuan. Motivasi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting dan harus diperhatikan oleh guru setiap kali memulai kegiatan pembelajaran atau pada setiap tahap pembelajaran. Tampak jelas bahwa pendapat dari Sardiman sangat sesuai dengan hasil penelitian ini, hal ini dibuktikan dari jawaban angket motivasi yang diberikan pada siswa. Siswa yang menjawab mempunyai motivasi tinggi dalam belajar memperoleh nilai yang lebih baik, baik motivasi itu berasal dari dalam diri maupun dari luar

diri siswa. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.21, dari hasil belajar siswa dengan motivasi tinggi lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan motivasi sedang atau rendah.

Hernawan dkk. (2008:27), mengemukakan pendapat yang selaras dengan penelitian ini, “motivasi merupakan motor penggerak aktivitas belajar. Bila motornya tidak ada maka aktivitas belajar tidak terjadi, dan bila motornya lemah maka aktivitas belajar lemah”. Motivasi belajar pada siswa berkait erat dengan tujuan yang ingin dicapai siswa saat belajar, oleh karena itu perlu adanya sinkronisasi antara tujuan yang ada pada diri siswa dan tujuan pembelajaran. Peran guru sangat penting untuk mensinkronkan tujuan dalam pembelajaran. Bila seorang siswa menyadari bahwa apa yang akan dipelajari itu nanti sangat berguna bagi dirinya di masa yang akan datang, maka keinginan atau motivasi untuk mempelajari dan menguasai pengetahuan tersebut akan muncul dengan kuat. Selanjutnya Keller (2010) mengemukakan bahwa dalam teori motivasi model ARCS guru dituntut dapat menciptakan empat katagori motivasional untuk dapat menghasilkan kondisi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberikan tantangan bagi peserta didik. Keempat kondisi motivasional tersebut adalah : 1) *Attention* (perhatian) agar peserta didik dapat mengikuti perhatian dengan penuh perhatian , perlu dirangsang rasa ingin tahunya; 2) *Relevance* (relevan), tunjukkan bahwa apa yang dipelajari ada hubungannya atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) *Confidence* (rasa percaya diri), berikan harapan dan keyakinan pada peserta didik bahwa mereka dapat berhasil; 4) *Satisfaction* (kepuasan) ciptakan pada

peserta didik dengan memberi kesempatan dapat berhasil dalam mempraktekkan pengetahuannya.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pembahasan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika beserta dukungan dari pendapat para ahli, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar sangat diperlukan untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

Adapun hasil pengujian yang dilakukan melalui uji Anova dengan menggunakan program SPSS 16. Dari hasil pengujian didapatkan nilai signifikansi (*asympt sig.*) adalah 0,000. Karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka berdasarkan kriteria pengambilan kesimpulan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Matematika berdasarkan perbedaan tingkat motivasi belajar, sehingga terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar**

Hasil penelitian terkait dengan pengaruh penggunaan media 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar yaitu nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 100, nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori

sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 90, sedangkan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 70. Nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 87, nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 83, sedangkan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 67. Nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 80, nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 67, sedangkan nilai maksimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 73.

Nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 87, nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 83, sedangkan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 70. Nilai minimal hasil belajar Matematika



siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 83, nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 73, sedangkan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 67. Nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 80, nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 67, sedangkan nilai minimal hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 60.

Nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 92,76, nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 88, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori sering menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 70. Nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 85, nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 79,95, sedangkan

nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori jarang menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 67. Nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi tinggi sebesar 80, nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi sedang sebesar 67, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa kategori tidak pernah menggunakan media sederhana 3 dimensi dalam pembelajaran dengan motivasi rendah sebesar 68,4.

Perbedaan nilai hasil belajar Matematika siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar siswa berupa nilai maksimal, nilai minimal dan nilai rata-rata hasil belajar Matematika dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.18 Nilai Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Penggunaan Media Sederhan 3 Dimensi dan Motivasi Belajar**

Penggunaan Media Sederhana	Motivasi Belajar								
	Tinggi			Sedang			Rendah		
	Maks	Min	Rata2	Maks	Min	Rata2	Maks	Min	Rata2
Sering	100	87	92,761	90	83	88	70	70	70
Jarang	87	83	85	83	73	79,95	67	67	67
Tidak Pernah	80	80	80	67	67	67	67	73	68,4

Uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa adalah Uji *Two Way Anova* atau analisis varian dua jalur, karena ingin diketahui pengaruh dua variabel bebas yaitu penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap variabel terikat hasil

belajar. Berdasarkan hasil uji analisis Anova dua arah dengan menggunakan program SPSS versi 16 diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Dari *output* uji analisis Anova dua arah menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,003. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian. Kesimpulan dan saran akan dipaparkan secara rinci sebagai berikut.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar, diperoleh beberapa kesimpulan hasil penelitian.

1. Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.
2. Terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media sederhana 3 dimensi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Sekolah**

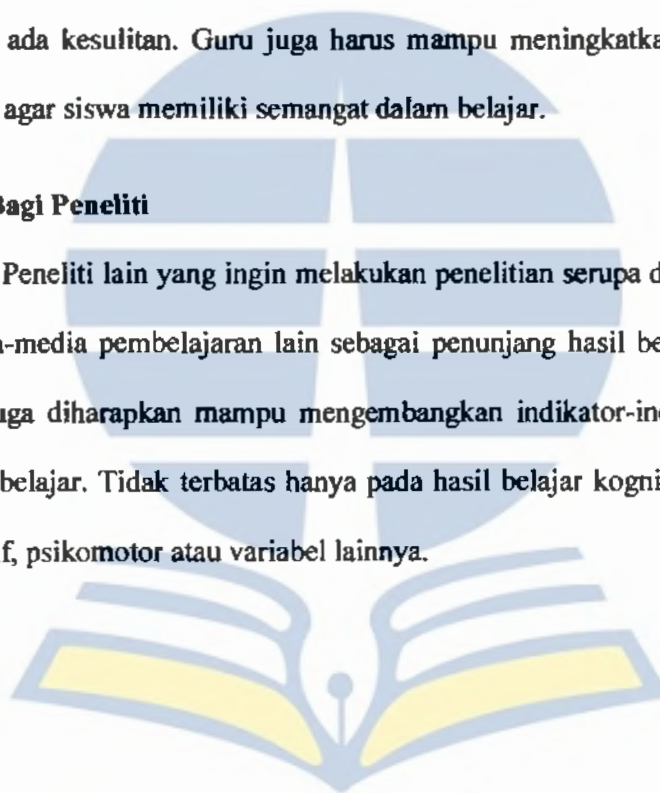
Memfasilitasi guru dalam edukasi mengenai pembelajaran yang diperlukan guru, dalam hal ini disarankan agar fasilitas pembelajaran yang perlu disediakan yaitu media-media pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru memperhatikan media yang akan digunakan agar siswa mampu menyerap materi yang disampaikan tanpa ada kesulitan. Guru juga harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa memiliki semangat dalam belajar.

### **3. Bagi Peneliti**

Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dapat menggunakan media-media pembelajaran lain sebagai penunjang hasil belajar siswa. Selain itu, juga diharapkan mampu mengembangkan indikator-indikator lain terkait hasil belajar. Tidak terbatas hanya pada hasil belajar kognitif saja, tetapi juga afektif, psikomotor atau variabel lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2008). *Media Pembelajaran dalam Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*. Cetakan ke- 3 .Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anwar, Khoirul. (2009). *Pengaruh Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi dan Bakat Mekanik Terhadap Sistem Pengapian Motor Bensin di SMK Negeri I Mojokerto*. (Tesis). Malang: Program Studi Pendidikan Kejuruan, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hernawan dkk. (2008). *Materi Pokok Pembelajaran Terpadu di SD*. Cetakan ke- 2. Jakarta: Universitas Terbuka.
- KBBI. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keller,J.M. (2010) *Motivational Design For Learning and Performance : The ACRS Model Aproach*. New York: Springer
- Musetyo, Gatot. (2011). *Media dan Bahan Manipulatif dalam Materi Pokok Pembelajaran Matematika SD*. Cetakan ke- 9, edisi I. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Nasution S. (1996). *Prestasi Belajar*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Nursyamsi ,dkk.(2015) *Perbandingan Media Model 3D dengan Media Chart 2D terhadap pemahaman Bangun Ruang dalam pembelajaran Matematika siswa SD di kota Banjar*. Tesis. Bandung Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

Musakkir. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung*. Tesis. Jakarta : Pasaca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.

Ramadhania, Giatri. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung*. Jurnal Online. [www.jurnal.unimed.ac.id](http://www.jurnal.unimed.ac.id), diakses tanggal 19 Juni 2017.

Rehman, Asyifa. (2013). The Impact of motivation on Learning of secondary School Student in Karachi: an Analitical Stydy. *Journal Educational Reseach International*, vol.2 No.2, 142. Diambil 4 Pebruari 2017, dari [www.erint.savap.org.pk](http://www.erint.savap.org.pk).

Sanders, C. (2004). *Iman: Akali dan Nir- Akali: Mengenai Pengetahuan Iman dan Kenyataan*. Penerj:Tati S.L Tobing dan Kartohardiprojo.  
Jakarta: Gunung Mulia.

----- (2004). *Course improvement Trought Evaluation, Education Evaluation: Theory and Practice*. California : Wadsworth Pub.co.

Sadiman, S.A.(dkk). (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

----- (2014)

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Septian,dkk. (2015) *Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggunakan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Tehnik Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh*. *Jurnal Education Building* volume 1 ,Nomor 1 Juni 2015 : 70 – 78. Diunduh tanggal 16 September 2016, dari situs Word Wide Web : <http://jurnal.unimed.ac.id/>.

Setiawati, Untari.(2008). *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Tipe JIGSAW Pada Kompetensi Dasar Persamaan Kuadrat Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Surakarta*

Setyosari Punaji dan Sihkabudin. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.

Slameto. (2003). *Belajar dan factor-factor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.



Soepeno. (2002). *Statistik Terapan dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial & Pendidikan*. Jakarta : PT Rinike Cipta.

Sukmadinata, Nana Syaodiah (2006). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta Bandung.

Syah, Muhibbin (2009). *Psikologi Belajar* . Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.

Undang- undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003.

Wibawa, dkk. (2014). *Konsep dan Prosedur Penelitian Eksperimen dalam Materi Pokok Metodologi Penelitian Pendidikan*, Cetakan ke-2 edisi I. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Yamin, Moh. (2015). *Teori dan Metode Pembelajaran konsepsi, strategi, dan praktik belajar yang membangun karakter*. Malang: Madani.

Zubaidi, Ahmad dan Lidyawati, Reki. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo. Jurnal Online. [www.jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/](http://www.jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/), diakses tanggal 1

### Lampiran 1

#### Intrumen Tes Hasil Belajar

Mari menjawab soal pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang ( X ) pada huruf a,b,c atau d yang kamu anggap tepat dan benar!

1. Hasil dari  $0,8 \text{ m}^2 + 4.000\text{ml}$  = .....liter  
 a. 120                      b. 480                      c. 804                      d. 840
2.  $5000 \text{ ml} + 3.500 \text{ cc} - 25 \text{ cl} = \dots\dots\dots \text{ ml}$   
 a. 2.500                      b. 6000                      c. 7.500                      d. 8.250
3. Setiap hari Dea minum air putih sebanyak 8 gelas. Jika volume air satu gelas 220 ml. Berapa liter air yang di minum Dea setiap hari ?  
 a. 2 liter                      b. 1,76 liter                      c. 2,5 liter                      d. 3 liter
4. Sebuah balok berukuran 45 cm x 30 cm x 20 cm. Maka isi dari balok tersebut adalah..... $\text{dm}^3$   
 a. 2,7                      b. 27                      c. 270                      d. 2.700
5. Sebuah ember memiliki kapasitas  $60 \text{ m}^3$  . Kapasitas tersebut .....cc  
 a. 60.000 cc                      b. 6000 cc                      c. 600 cc                      d. 60 cc
6. Yuni mempunyai 5 gelas air minum mineral. Volume tiap kemasan gelas adalah 240 ml. Berapa volume air seluruhnya ..... $\text{cm}^3$   
 a. 120                      b. 240                      c. 1.200                      d. 12000
7. Volume satu gallon air adalah 19 liter, jika setioap hari air tersebut diminum 2 liter. Setelah 7 hari air dalam gallon tersisa .....cc.  
 a. 5                      b. 140                      c. 5.000                      d. 14.000
8. Sebuah bak mandi berbentuk kubus memiliki tinggi 60 cm, maka volume kubus tersebut adalah ..... liter.  
 a. 2,16 liter                      b. 216liter                      c. 2.160liter                      d. 21.600 liter
9. Debit air  $36 \text{ m}^3 // \text{am}$  setara dengan .....liter / detik.  
 a. 600                      b. 100                      c. 60                      d. 10
10. Sebuah kran mengalirkan air sebanyak  $280 \text{ cm}^3$  setiap 2 detik . Debit air kran tersebut adalah .....  
 a. 100                      b. 140                      c. 320                      d. 540

11. Pak Surya mengisi tangki bensin dari kosong sampai penuh di Pompa selama 8 detik. Jika debit pompa bensin di pom tersebut adalah 0,5 liter / detik. Maka volume tanki motor pak Surya adalah..... $\text{dm}^3$ .
- a. 3                      b. 4                      c. 5                      d. 6
12. Ayah mengisi bak mandi mulai pukul 13.15 dengan debit 2 liter / detik. Jika Volume bak mandi tersebut adalah 5.400 liter . Maka bak tersebut akan terisi penuh pada pukul.....
- a. 13.30                      b. 13.45                      c. 14.00                      d. 14.15
13. Ember milik pak Amir bocor. Air dalam ember yang semula penuh habis dalam waktu 0,5 jam. Jika debit air yang bocor 1000 ml / menit. Maka volume air dalam ember tersebut mula – mula adalah.....liter.
- a. 10                      b. 15                      c. 30                      d. 35
14. Ali belajar selama  $1\frac{1}{2}$  jam , maka Ali belajar selama .....menit.
- a. 90                      b. 120                      c. 100                      d. 75
15. Dea mampu mengerjakan soal Matematika selama 45 menit, maka Dea setara dengan mengerjakan soal selama .....jam.
- a.  $\frac{1}{2}$                       b.  $\frac{3}{4}$                       c.  $\frac{2}{3}$                       d.  $\frac{3}{2}$
16. Debit air yang masuk ke sebuah waduk  $25 \text{ m}^3/\text{detik}$  . Maka air sebanyak  $1875 \text{ m}^3$  akan masuk membutuhkan waktu .....menit.
- a. 1,15                      b. 1,25                      c. 1,35                      d. 1,45
17.  $36.000 \text{ liter / menit} = \dots\dots\dots \text{m}^3 / \text{jam}$ .
- a. 2.160                      b. 3.600                      c. 4.200                      d. 6000
18. Sebuah pompa air mampu mengalirkan 4,5 liter air setiap detik. Volume air yang mampu di hasilkan selama 5 menit adalah ..... $\text{dm}^3$ .
- a. 2.700                      b. 2.250                      c. 1.800                      d. 1.350
19. Dalam waktu 2,5 jam air selokan yang masuk ke sungai  $21,6 \text{ m}^3$ . Debit air selokan tersebut .....liter/detik.
- a. 2,4                      b. 3,4                      c. 4,4                      d. 5,4
20. Air sebanyak 4 liter mengalir dari kran setiap 16 detik. Maka aliran air kran setara dengan ..... $\text{cm}^3 / \text{detik}$ .
- a. 4                      b. 25                      c. 250                      d. 400

21. Pak Cahyo mengisi tanhgki bensin motornya di pom sebanyak 4 liter. Jika debit bensin  $200 \text{ cm}^3/\text{detik}$ , maka lama waktu yang dibutuhkan untuk mengisi adalah .....detik.
- a. 15                      b.20                      c. 22                      d. 26
22. Dewi mempunyai tempat minum berisi air 1 liter. Air diminum sebanyak 320 ml, air yang dituang dalam gelas 330 ml. maka air yang masih tersisa dalam wadah sebanyak ..... $\text{dm}^3$ .
- a. 0,32                      b. 0,33                      c. 0,35                      d. 0,65
23. Debit air mengalir sebesar  $0,6 \text{ m}^3/\text{menit}$ . Maka setara dengan .....liter setiap detiknya.
- a. 100                      b. 60                      c. 10                      d. 6
24. Sebuah pipa mampu mengalirkan air sebanyak  $60 \text{ cm}^3$  dalam 15 detik. Debit air pipa tersebut adalah ..... $\text{mm}^3/\text{detik}$ .
- a. 4000                      b. 400                      c. 400                      d. 4
25. Mobil tangki mengalirkan bensin selama  $\frac{1}{2}$  jam. Bensin dialirkan sebanyak 3.600 liter. Maka debitpipa .....liter / detik.
- a. 3                      b. 2                      c. 18                      d. 9
26. Debit air pipa PDAM25 liter / menit. Maka untuk mengisi penuh bak mandi dengan isi  $1500 \text{ dm}^3$  dibutuhkan waktu selama.....jam.
- a. 1                      b. 1,5                      c. 2                      d. 2,5
27. Debit air sebesar 750 liter / detiksetara dengan..... $\text{m}^3/\text{menit}$
- a. 45                      b. 450                      c. 4.500                      d. 45.000
28. Aliranpompa air sebesar  $1,5 \text{ m}^3/\text{jam}$ , maka setiap menit air yang mengalir sebanyak .....liter.
- a. 25                      b. 30                      c. 45                      d. 50
29. Ibu menuang air sebanyak 5 liter ke dalam baskom. Ternyata baskom tersebut bocor sehingga air berkurang 250 ml. Berapa ml air dalam baskom sekarang.....
- a. 475 ml                      b. 4.750 ml                      c. 4,75 ml                      d. 5.250 ml.
30. Diketahui pada keadaan normal debit air terjun Coban Rondo 150 liter setiap detik. Berapa  $\text{m}^3/\text{jam}$  debit air terjun tersebut dapat di alirkan ?
- a. 540                      b. 54                      c. 5400                      d.45000

**Kunci Jawaban Ulangan Formatif**

1. c	11. b	21. b
2. d	12. c	22. c
3. b	13. c	23. c
4. b	14. a	24. a
5. b	15. b	25. b
6. c	16. a	26. a
7. c	17. a	27. a
8. b	18. d	28. a
9. d	19. a	29. b
10. b	20. c	30. a



**Lampiran 2****HASIL BELAJAR MATEMATIKA KLS 6****TAHUN AJARAN 2016/2017**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	80
2	APRILIA NUR KHASANAH	90
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	83
4	AHMAD NOUVAL ZAQLUL RIFA'I	70
5	ANGGI PRASTYA	90
6	AGIL DWI ADITYA	90
7	AMIR SAMSODIN	73
8	AMANDA OLIVIONITASARI	90
9	ATTLA NUSA MARCHELLO	80
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	73
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	90
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	77
13	FEBYANA NISAA'UL KARIIMAH	100
14	FARHAN ARTA PUTRA	83
15	FIRMAN ARKANADA	97
16	GARDIAN TEGAR YUSTISIO	83
17	HILDA RAHMA AULIA	83
18	ILHAM MAULANA	77
19	MUHAMMAD ZAMROTUL FUAD	80
20	MOHAMMAD RIZA EFENDI	77
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	80
22	M. ARIF NUR HIDAYAT	80
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	93
24	MUHAMMAD RIDHO MAULANA SAPUTRA	80
25	MAYORA BELLA KARISMA	83
26	MUHAMMAD TAUFIQUR ROHMAN	97
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	93
28	MOH. TEGAR ANANDA SYAPUTRA	87
29	NUR ALFAN NOVA PERDANA	90
30	NATASYA MELINDA PUSPITA	83
31	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	93
32	NAJLA NURRAHMA AMALIA	97
33	RIO DAVID ANDRES PURBAYA	93
34	ROSI LINTANG PRATAMA	93
35	RICO SYAIFULLOH	63

36	SAN SAN MEILITA	93
37	SHOFIA ALDANA	90
38	WAHYU EKA YANA	63
39	WITDIYAWANTI YUSTINA	90
40	YULIA ANGGARA NINGTYAS	97
41	AMAN NUR SOFIA	73
42	ANDRE KURNIAWAN	80
43	ARYA WAHYU PRATAMA	67
44	ARYA YUANANANDITO	83
45	ATINA ROCHMATIKA	87
46	BEBY APLILIA	80
47	BINTANG FEBRI IRAWAN	80
48	CHAN LAWERANCHY	90
49	DIMAS ANDREAN	80
50	EKA RAHAYU	80
51	EKY DWI LESTARI	87
52	HENDRA KURNIAWAN	90
53	INDRI MUISTIKA SARI	87
54	JOSIN FEMITASARI	80
55	LIRA AGIL DEWANTI	90
56	LUTHFI GILANG	90
57	NABILA SASA PUTRI	93
58	NETA SAPUTRA	87
59	NOVENDRI MAULANA	93
60	RAMADANA ARI	67
61	RENDI ANGGAS.	83
62	SISKA INDRI	83
63	WAHYU ADI PUTRA	70
64	YOZA RAFI ANGGORO	97
65	ZAINAL ARIFIN	93

### Lampiran 3

#### Instrumen Angket Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi

#### Angket Penggunaan Media Sederhana Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika

Siswa-siswi yang berbahagia, berikut ini ada kuisisioner / pertanyaan tentang Penggunaan Media dalam Pembelajaran untuk mengetahui perkembangan belajar kalian dalam meraih hasil yang lebih baik.

Untuk itu jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan pembelajaran yang telah kalian laksanakan bersama guru. Sebelum menjawab pertanyaan, *bacalah dahulu petunjuk pengisian*. Atas perhatian dan kesediaanya kami ucapkan terimakasih.

Nama : .....

Jenis Kelami : .....

Asal sekolah : .....

*Petunjuk Pengisian :*

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kotak dialog ( di sebelah kanan pertanyaan )

TP = Tidak Pernah; J = Jarang; S = Sering sesuai dengan pembelajaran yang telah kalian lakukan.

2. Jawaban atas pertanyaan / pernyataan pada angket ini tidak akan mempengaruhi hasil penilaian proses pembelajaran, tetapi akan menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran dalam dunia pendidikan di masa yang akan datang.

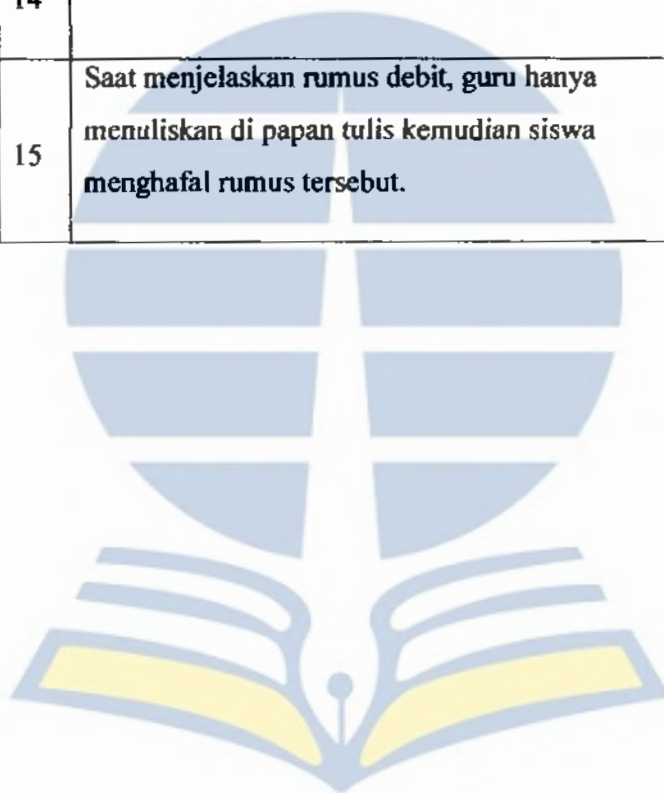
*Selamat Mengerjakan*

**Angket Penggunaan Media Tiga Dimensi**



No	PERTANYAAN	TP	J	S
1	Guru dalam menjelaskan materi pelajaran menggunakan benda – benda yang ada di sekitar sekolah.			
2	Dalam menjelaskan materi pembelajaran matematika guru hanya membaca yang ada di buku paket dan mengerjakan LKS.			
3	Guru melaksanakan pembelajaran diluar kelas dengan benda – benda nyata sebagai sarannya			
4	Pada saat menjelaskan materi “Pengukuran”, siswa diminta melakukan pengukuran secara mandiri.			
5	Guru menggunakan model benda tiruan , bila materi pembelajaran sulit ditemukan di lingkungan sekitar.			
6	Guru hanya menggambar di papan tulis saat menjelaskan volum bangun ruang.			
7	Media yang digunakan dalam pembelajaran bervariasi macamnya			
8	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran hanya satu benda saja (monoton)			
9	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			
10	Media yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran			

11	Media pembelajaran yang digunakan sangat menarik perhatian siswa.			
12	Media pembelajaran yang digunakan kurang baik sehingga tidak menarik perhatian			
13	Guru lebih banyak menjelaskan materi dengan lisan di papan tulis.			
14	Saat penggunaan media pembelajaran, guru selalu membimbing siswa secara bergantian			
15	Saat menjelaskan rumus debit, guru hanya menuliskan di papan tulis kemudian siswa menghafal rumus tersebut.			



## Lampiran 4

### Angket Motivasi Siswa

#### Angket Motivasi Siswa

Siswa-siswi yang berbahagia, berikut ini ada kuisisioner/pertanyaan tentang motivasi belajar untuk mengetahui perkembangan belajar kalian dalam meraih prestasi yang lebih baik.

Untuk itu jawablah pertanyaan/ pernyataan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan perasaan yang ada dihati masing – masing kalian. Sebelum menjawab pertanyaan, *bacalah dahulu petunjuk pengisian*. Atas perhatiannya dan kesediaanya kami ucapkan terimakasih.

Nama /Nomor Absen : .....

Jenis Kelami : .....

Asal sekolah : .....

#### *Petunjuk Pengisian :*

1. Berilah tanda ✓ pada kotak dialog (di sebelah kanan pertanyaan)

STS=Sangat Tidak Setuju; TS=Tidak Setuju TT/N = Tidak Tahu/Netral; S=Setuju ;SS = Sangat Setuju *sesuai dengan suasana hati anda.*

2. Jawaban atas pertanyaan/pernyataan pada angket ini tidak akan mempengaruhi hasil penilaian proses pembelajaran, tetapi akan menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran dalam dunia pendidikan di masa yang akan datang.

**Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar**

No	PERTANYAAN	STS	TS	TT/ N	S	SS
1	Pertama kali saya mengikuti pelajaran ini, saya percaya materi ini mudah bagi saya.					
2	Pada awala pembelajaran, saya tertarik mendalami materi karena ada penjelasan manfaat materi dari guru.					
3	Saya akan memilih pergi bermain bersama temandari pada belajar dan mengerjakan tugas PR matematika					
4	Setelah membaca tujuan pembelajaran saya merasa memahami materi pelajaran ini bermanfaat bagi saya.					
5	Saya sering mencotek pekerjaan teman, pada saat mengerjakan soal ulangan matematika.karena saya tidak tertarik belajar matematika.					
6	Saat mengerjakan tugas matematika, saya menjawab dengan asal – asalan karena saya merasa tidak bisa.					
7	Saya merasa bersemangat belajar matematika,karena materi sesuai dengan pengalaman saya					
8	Saya lebih senang apabila pada saat menjelaskan pelajaran guru menggunakan contoh peristiwa atau benda – benda nyata yang ada di sekitar					

9	Saat ada pelajaran matematika saya selalu merasa mengantuk dan bosan karena guru selalu menyuruh mengerjakan soal – soal latihan saja.					
10	Saya selalu menanyakan kepada guru atau teman dan orang lain apabila ada materi yang belum saya pahami					
11	Saya akan menyempatkan diri untuk belajar bersama teman atau mengikuti les privat matematika di luar jam sekolah					
12	Saya akan merasa senang bila ada teman atau adik kelas yang bertanya tentang cara mengerjakan soal matematika, dan saya bisa menjelaskannya.					
13	Saya merasa takut bertanya hal yang kurang jelas kepada guru, karena sering diolok – olok teman dan kurang ditanggapi.					
14	Saya kurang tertarik belajar materi hari ini, karena tidak ada hubungan dengan kehidupan saya.					
15	Jelas bagi saya apa yang saya pelajari ini, sesuai dengan pengalaman yang pernah saya alami					
16	Dapat menyelesaikan soal – soal ulangan dan mendapat hasil yang memuaskan adalah tujuan kami					
17	Isi pembelajaran ini sangat sesuai dengan keinginan yang saya harapkan					
	Dalam penjelasan terdapat contoh-					

18	contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam pembelajaran ini.					
19	Setelah mengikuti proses pembelajaran ini saya yakin akan dapat memahami isinya					
20	Saya tertarik materi pelajaran ini karena sangat berguna di kemudian hari					
21	Saya sangat senang belajar hari ini karena guru dalam menerangkan memberi contoh – contoh dalam kehidupan sehari – hari.					
22	Pembelajaran ini kurang menarik perhatian saya karena saya merasa tidak tahu apa manfaatnya untuk saya nanti.					
23	Pujian dan arahan dari guru membuat saya selalu ingin berusaha mengembangkan pembelajaran ini lebih lanjut					
24	Setelah mempelajari materi ini, saya yakin mampu mengerjakan soal ujian materi ini dengan benar.					
25	Pembelajaran ini sangat membingungkan, abstrak / tidak nyata, sehingga sulit bagi saya memahami maksud dan isinya.					
26	Saya memilih ijin kebelakang dan bermain-main agak lama pada saat mengikuti pelajaran matematika					

27	Saya senang belajar matematika karena sering mendapat hadiah tak terduga dari guru.					
28	Jika ada tugas lapangan, saya malas untuk segera melaksanakannya karena kurangnya penghargaan / surprais dari guru.					
29	Dalam setiap ualangan matematika saya akan selalu berusaha mengerjakan dengan teliti untuk mendapatkan nilai yang sempurna.					
30	Saya akan merasa puas bila saat mengerjakan tugas kelompok matematika, saya bisa memberikan pemahaman kepada teman yang kurang faham.					



## Lampiran 5

## Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Angket Media Sederhana 3 Dimensi

## Uji Validitas Media Sederhana 3 Dimensi

		Correlations															
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Skor
Soal1	Pearson Correlation	1	0.14	.317*	0.1	.413**	0.24	0.276	0.21	0.056	0.153	0.169	-0.051	0.043	-0.045	0.064	.348*
	Sig. (2-tailed)		0.38	0.05	0.53	0.01	0.14	0.085	0.193	0.732	0.347	0.298	0.757	0.791	0.781	0.695	0.028
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal2	Pearson Correlation	0.14	1	.422**	0.28	.381*	0.18	-0.05	0.202	.323*	0.127	-0.003	0.247	.377*	-0.03	0.106	.464**
	Sig. (2-tailed)	0.38		0.01	0.08	0.02	0.28	0.751	0.211	0.042	0.435	0.984	0.125	0.016	0.854	0.516	0.003
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal3	Pearson Correlation	.317*	.422**	1	.450**	.474**	.421**	0.039	0.182	0.2	0.114	0.174	-0.026	.424**	0.218	-0.018	.547**
	Sig. (2-tailed)	0.05	0.01		0	0	0.01	0.813	0.261	0.217	0.483	0.284	0.874	0.006	0.176	0.91	0
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40



Soal4	Pearson Correlation	0.1	0.28	.450**	1	.364*	0.27	.385*	0.097	0.161	0.104	-0.094	0.152	0.091	0.146	0.236	.480**
	Sig. (2-tailed)	0.53	0.08	0		0.02	0.09	0.014	0.552	0.322	0.523	0.565	0.349	0.578	0.369	0.143	0.002
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal5	Pearson Correlation	.413**	.381*	.474**	.364*	1	.414**	.348*	.403**	.455**	.467**	0.008	.388*	.464**	0.124	0.123	.741**
	Sig. (2-tailed)	0.01	0.02	0	0.02		0.01	0.028	0.01	0.003	0.002	0.961	0.013	0.003	0.448	0.451	0
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal6	Pearson Correlation	0.24	0.18	.421**	0.27	.414**	1	0.208	0.065	0.226	0.214	0.02	.363*	.492**	-0.048	0.147	.544**
	Sig. (2-tailed)	0.14	0.28	0.01	0.09	0.01		0.198	0.689	0.161	0.185	0.904	0.022	0.001	0.77	0.365	0
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal7	Pearson Correlation	0.28	-0.05	0.04	.385*	.348*	0.21	1	0.159	0.222	.432**	.330*	.315*	0.128	0.296	.521**	.570**
	Sig. (2-tailed)	0.09	0.75	0.81	0.01	0.03	0.2		0.328	0.169	0.005	0.037	0.048	0.431	0.063	0.001	0
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal8	Pearson Correlation	0.21	0.2	0.18	0.1	.403**	0.07	0.159	1	0.102	.371*	0.092	0.094	.368*	0.031	0.015	.419**
	Sig. (2-tailed)	0.19	0.21	0.26	0.55	0.01	0.69	0.328		0.532	0.018	0.571	0.562	0.02	0.851	0.929	0.007
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

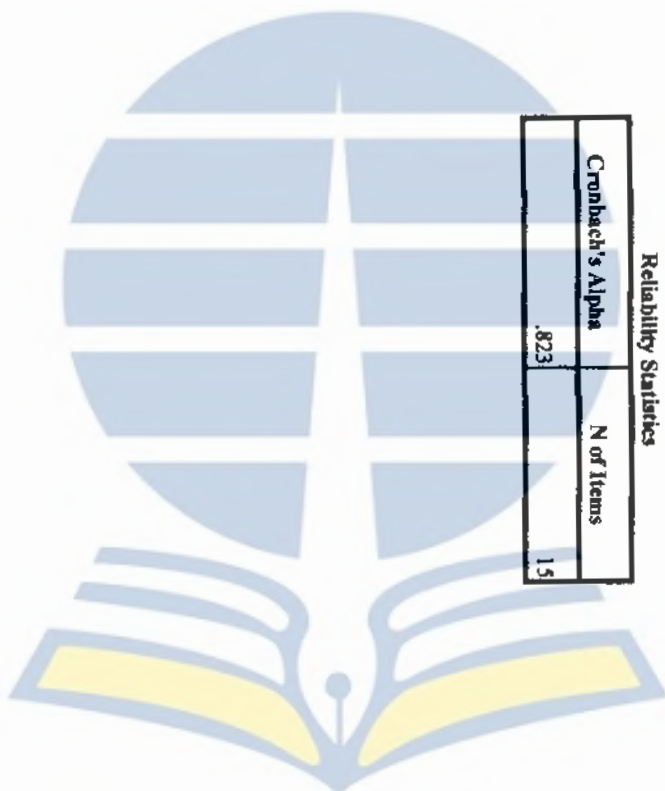
Soal9	Pearson Correlation	0.06	.323*	0.2	0.16	.455**	0.23	0.222	0.102	1	.530**	0.114	.426**	.408**	0.153	.426**	.627**
	Sig. (2-tailed)	0.73	0.04	0.22	0.32	0	0.16	0.169	0.532	0	0.482	0.006	0.009	0.345	0.006	0	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal10	Pearson Correlation	0.15	0.13	0.11	0.1	.467**	0.21	.432**	.371*	.530**	1	0.108	.500**	.450**	.361*	.373*	.678**
	Sig. (2-tailed)	0.35	0.44	0.48	0.52	0	0.19	0.005	0.018	0	0.509	0.001	0.004	0.022	0.018	0	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal11	Pearson Correlation	0.17	-0	0.17	-0.09	0.01	0.02	.330*	0.092	0.114	0.108	1	0.224	0.237	.325*	0.259	.348*
	Sig. (2-tailed)	0.3	0.98	0.28	0.57	0.96	0.9	0.037	0.571	0.482	0.509	0.165	0.14	0.041	0.106	0.028	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal12	Pearson Correlation	-0.05	0.25	-0.03	0.15	.388*	.363*	.315*	0.094	.426**	.500**	0.224	1	.361*	0.183	.365*	.593**
	Sig. (2-tailed)	0.76	0.13	0.87	0.35	0.01	0.02	0.048	0.562	0.006	0.001	0.165	0.022	0.258	0.021	0	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal13	Pearson Correlation	0.04	.377*	.424**	0.09	.464**	.492**	0.128	.368*	.408**	.450**	0.237	.361*	1	0.218	0.121	.672**
	Sig. (2-tailed)	0.79	0.02	0.01	0.58	0	0	0.431	0.02	0.009	0.004	0.14	0.022	0.176	0.457	0	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

Soal14	Pearson Correlation	-0.05	-0.03	0.22	0.15	0.12	-0.05	0.296	0.031	0.153	.361*	.325*	0.183	0.218	1	0.272	.392*
	Sig. (2-tailed)	0.78	0.85	0.18	0.37	0.45	0.77	0.063	0.851	0.345	0.022	0.041	0.258	0.176		0.09	0.012
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Soal15	Pearson Correlation	0.06	0.11	-0.02	0.24	0.12	0.15	.521**	0.015	.426**	.373*	0.259	.365*	0.121	0.272	1	.498**
	Sig. (2-tailed)	0.7	0.52	0.91	0.14	0.45	0.37	0.001	0.929	0.006	0.018	0.106	0.021	0.457	0.09		0.001
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40
Skor	Pearson Correlation	.348*	.464**	.547**	.480**	.741**	.544**	.570**	.419**	.627**	.678**	.348*	.593**	.672**	.392*	.498**	1
	Sig. (2-tailed)	0.03	0	0	0	0	0	0	0.007	0	0	0.028	0	0	0.012	0.001	
	N	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



**Lampiran 6****Uji Reliabilitas Media Sederhana 3 Dimensi**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	15

## Lampiran 7

## HASIL ANGKET PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI

NO	NAMA	HASIL ANGKET PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI															Jumlah	Kategori
		SOAL																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	3	2	3	2	2	3	2	2	1	1	3	2	2	2	2	32	Jarang
2	APRILIA NUR KHASANAH	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	40	Sering
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	1	1	3	2	1	31	Jarang
4	AHMAD NOUVAL ZAQLUL RIFA'I	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	22	Tidak Pernah
5	ANGGI PRASTYA	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	37	Sering
6	AGIL DWI ADITYA	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	37	Sering
7	AMIR SAMSODIN	2	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	1	2	1	23	Tidak Pernah
8	AMANDA OLIVIONITASARI	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	39	Sering
9	ATTILA NUSA MARCHELLO	2	2	1	3	3	1	3	2	3	3	1	3	1	3	2	33	Jarang
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	2	1	2	1	24	Tidak Pernah
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	1	38	Sering
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	3	3	1	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	1	28	Jarang

13	FEBYANA NISAA'UL KARIIMAH	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	38	Sering
14	FARHAN ARTA PUTRA	3	2	2	1	3	1	1	3	3	3	3	2	2	3	1	33	Jarang
15	FIRMAN ARKANADA	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	Sering
16	GARDIAN TEGAR YUSTISIO	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	31	Jarang
17	HILDA RAHMA AULIA	2	2	1	1	2	1	2	2	3	3	2	3	1	2	2	29	Jarang
18	ILHAM MAULANA	3	3	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	3	2	1	30	Jarang
19	MUHAMMAD ZAMROTUL FUAD	3	2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	1	1	2	1	31	Jarang
20	MOHAMMAD RIZA EFENDI	2	2	1	1	2	1	3	2	1	3	3	3	2	3	2	31	Jarang
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2	26	Jarang
22	M.ARIF NUR HIDAYAT	2	1	1	2	1	2	1	1	3	3	2	3	1	2	2	27	Jarang
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	36	Sering
24	MUHAMMAD RIDHO MAULANA SAPUTRA	2	3	3	3	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	30	Jarang
25	MAYORA BELLA KARISMA	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	33	Jarang
26	MUHAMMAD TAUFIQUR ROHMAN	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	38	Sering
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	36	Sering
28	MOH.TEGAR ANANDA SYAPUTRA	2	3	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	1	31	Jarang
29	NUR ALFAN NOVA PERDANA	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	38	Sering
30	NATASYA MELINDA PUSPITA	2	2	1	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	1	32	Jarang
31	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	40	Sering
32	NAJLA NURRAHMA AMALIA	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	41	Sering

33	RIO DAVID ANDRES PURBAYA	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	35	Sering
34	ROSI LINTANG PRATAMA	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	1	3	3	36	Sering
35	RICO SYAIFULLOH	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	22	Tidak Pernah
36	SAN SAN MEILITA	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	37	Sering
37	SHOFIA ALDANA	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	41	Sering
38	WAHYU EKA YANA	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	21	Tidak Pernah
39	WITDIYAWANTI YUSTINA	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	38	Sering
40	YULIA ANGGARA NINGTYAS	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	40	Sering
41	AMAN NUR SOFIA	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	32	Jarang
42	ANDRE KURNIAWAN	2	2	1	1	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2	32	Jarang
43	ARYA WAHYU PRATAMA	2	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	27	Tidak Pernah
44	ARYA YUANANANDITO	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	37	Sering
45	ATINA ROCHMATIKA	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	39	Sering
46	BEBY APLILIA	2	2	1	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	1	2	28	Jarang
47	BINTANG FEBRI IRAWAN	2	1	1	2	1	1	3	2	1	3	2	3	1	2	2	27	Jarang
48	CHAN LAWERANCHY	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	36	Sering
49	DIMAS ANDREAN	2	3	3	3	2	1	2	1	3	2	2	1	1	2	2	30	Jarang
50	EKA RAHAYU	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	33	Jarang
51	EKY DWI LESTARI	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	1	38	Sering
52	HENDRA KURNIAWAN	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	36	Sering
53	INDRI MUISTIKA SARI	2	3	2	2	3	2	1	2	3	1	2	3	2	2	1	31	Jarang

54	JOSIN FEMITASARI	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	27	Tidak Pernah
55	LIRA AGIL DEWANTI	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	40	Sering
56	LUTHFI GILANG	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	41	Sering
57	NABILA SASA PUTRI	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	38	Sering
58	NETA SAPUTRA	2	2	1	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	1	32	Jarang
59	NOVENDRI MAULANA	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	40	Sering
60	RAMADANA ARI	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	31	Jarang
61	RENDI ANGGAS.	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	1	1	2	1	33	Jarang
62	SISKA INDRI	2	2	1	1	2	1	1	2	1	3	3	3	2	3	2	29	Jarang
63	WAHYU ADI PUTRA	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	41	Sering
64	YOZA RAFI ANGGORO	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	35	Sering
65	ZAINAL ARIFIN	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	1	3	3	36	Sering





## Lampiran 8

## HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Nama	SOAL																									TOTAL	Rata-rata	Kategori					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25				26	27	28	29	30
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	2	3	4	3	4	2	4	4	5	4	4	4	3	2	4	5	3	3	4	4	2	2	3	4	4	3	3	1	2	3	98	3.3	Sedang
2	APRELIA NUR KHASANAH	4	2	4	4	5	4	2	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	3	4	5	3	1	4	3	4	4	118	3.9	Tinggi
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	3	4	2	2	4	4	3	5	4	3	2	3	1	1	4	3	5	2	4	2	3	2	3	3	4	2	3	3	4	2	90	3.0	Sedang
4	AHMAD NOUVAL ZAQUUL RIFAT	2	1	4	3	4	2	1	2	3	3	2	1	4	2	4	2	1	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	1	2	3	74	2.5	Rendah
5	ANGGI PRASTYA	2	3	2	4	5	3	4	2	5	5	4	4	2	2	2	3	2	2	4	3	5	4	3	4	4	2	3	3	4	3	98	3.3	Sedang
6	AGIL DWI ADITYA	3	2	4	2	4	5	2	5	4	4	5	4	4	1	2	2	4	5	4	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	97	3.2	Sedang
7	AMIR SAMSODIN	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	2	71	2.4	Rendah
8	AMANDA OLIVIONITASARI	2	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	4	2	2	1	2	5	3	4	2	4	4	2	1	5	3	2	3	3	98	3.3	Sedang
9	ATTILA NUSA MARCHELLO	3	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4	2	2	1	2	1	1	2	3	2	4	3	3	5	4	3	5	2	2	2	89	3.0	Sedang
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	2	1	2	1	1	2	3	3	4	2	5	3	5	4	1	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	4	1	2	1	70	2.3	Rendah
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	4	3	2	5	4	2	4	4	4	5	4	5	4	4	5	2	4	2	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	3	117	3.9	Tinggi
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	3	4	3	3	4	2	4	2	5	3	4	4	4	3	2	4	4	2	3	2	3	4	2	3	4	4	5	3	3	2	98	3.3	Sedang
13	FEBYANA NISAA'UL KARIMAH	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	5	3	4	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	128	4.3	Tinggi

14	FARHAN ARTA PUTRA	3	4	3	2	4	4	3	5	2	2	3	3	2	3	4	3	1	2	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	2	1	80	2.7	Sedang	
15	FIRMAN ARKANADA	4	3	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	1	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	3	126	4.2	Tinggi	
16	GARDIAN TECAR YUSTISIO	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	2	4	2	3	1	3	3	3	2	1	4	2	1	2	3	3	2	3	1	2	92	3.1	Sedang	
17	HILDA RAHMA AULLIA	4	3	4	4	4	5	4	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2	4	1	2	4	1	2	4	2	3	2	90	3.0	Sedang	
18	ILHAM MAULANA	4	4	5	5	1	4	2	1	2	4	2	4	2	4	1	4	4	2	3	4	2	4	1	4	4	2	2	3	2	2	88	2.9	Sedang	
19	M. ZAMROTUL FUAD	3	3	2	4	2	5	3	1	5	5	5	4	5	2	4	1	2	4	2	3	4	2	4	3	2	5	4	2	1	2	94	3.1	Sedang	
20	M. RIZA EFENDI	4	2	4	2	4	5	3	4	4	4	4	1	3	5	4	4	3	3	3	4	3	3	1	3	2	3	3	1	2	2	93	3.1	Sedang	
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	4	4	2	5	5	5	4	3	4	3	4	3	3	2	1	2	3	1	4	3	4	2	3	1	2	2	3	2	1	2	87	2.9	Sedang	
22	MARIP NUR HIDAYAT	2	1	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	1	1	3	89	3.0	Sedang	
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	4	3	2	2	105	3.5	Tinggi	
24	M. RIDHO MAULANA SAPUTRA	2	2	4	2	3	4	4	5	4	4	4	4	3	4	1	1	3	2	2	1	4	2	1	5	4	4	3	4	3	1	90	3.0	Sedang	
25	MAYORA BELLA KARISMA	4	3	3	4	5	3	4	4	5	5	5	1	1	2	3	1	2	3	1	1	4	2	3	3	5	1	4	2	2	1	87	2.9	Sedang	
26	MUHAMMAD TAUPIQUR ROHMAN	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	2	120	4.0	Tinggi
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	3	4	2	5	3	4	2	1	4	2	3	109	3.6	Tinggi	
28	NUR ALFAN NOVA PERDANA	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	3	4	2	4	2	4	4	2	5	3	3	2	3	116	3.9	Tinggi	
29	NATASYA MELINDA PUSPITA	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	122	4.1	Tinggi	
30	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	4	2	5	2	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	2	3	4	3	2	105	3.5	Tinggi	
31	NAJLA NURRAHMA AMALIA	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	2	3	2	1	124	4.1	Tinggi	
32	RIO DAVID ANDRES	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	2	2	1	2	110	3.7	Tinggi	





## Lampiran 9

### Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI PENGUNAAN MEDIA SEDERHANA 3 DIMENSI
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	80	Jarang
2	APRILIA NUR KHASANAH	90	Sering
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	83	Jarang
4	AHMAD NOUVAL ZAQLUL RIFA'I	70	Tidak Pernah
5	ANGGI PRASTYA	90	Sering
6	AGIL DWI ADITYA	90	Sering
7	AMIR SAMSODIN	73	Tidak Pernah
8	AMANDA OLIVIONITASARI	90	Sering
9	ATTILA NUSA MARCHELLO	80	Jarang
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	73	Tidak Pernah
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	90	Sering
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	77	Jarang
13	FEBYANA NISAA'UL KARIIMAH	100	Sering
14	FARHAN ARTA PUTRA	83	Jarang
15	FIRMAN ARKANADA	97	Sering
16	GARDIAN TEGAR YUSTISIO	83	Jarang
17	HILDA RAHMA AULIA	83	Jarang
18	ILHAM MAULANA	77	Jarang
19	MUHAMMAD ZAMROTUL FUAD	80	Jarang
20	MOHAMMAD RIZA EFENDI	77	Jarang
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	80	Jarang
22	M.ARIF NUR HIDAYAT	80	Jarang
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	93	Sering
24	MUHAMMAD RIDHO MAULANA SAPUTRA	80	Jarang
25	MAYORA BELLA KARISMA	83	Jarang
26	MUHAMMAD TAUFIQUR ROHMAN	97	Sering
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	93	Sering
28	MOH.TEGAR ANANDA SYAPUTRA	87	Jarang
29	NUR ALFAN NOVA PERDANA	90	Sering
30	NATASYA MELINDA PUSPITA	83	Jarang
31	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	93	Sering
32	MAJLA NURRAHMA AMALIA	97	Sering
33	RIO DAVID ANDRES PURBAYA	93	Sering
34	ROSI LINTANG PRATAMA	93	Sering
35	RICO SYAIFULLOH	63	Tidak Pernah
36	SAN SAN MEILITA	93	Sering

37	SHOFIA ALDANA	90	Sering
38	WAHYU EKA YANA	63	Tidak Pernah
39	WITDIYAWANTI YUSTINA	90	Sering
40	YULIA ANGGARA NINGTYAS	97	Sering
41	AMAN NUR SOFIA	73	Jarang
42	ANDRE KURNIAWAN	80	Jarang
43	ARYA WAHYU PRATAMA	67	Tidak Pernah
44	ARYA YUANANANDITO	83	Sering
45	ATINA ROCHMATIKA	87	Sering
46	BEBY APIJLIA	80	Jarang
47	BINTANG FEBRI IRAWAN	80	Jarang
48	CHAN LAWERANCHY	90	Sering
49	DIMAS ANDREAN	80	Jarang
50	EKA RAHAYU	80	Jarang
51	EKY DWI LESTARI	87	Sering
52	HENDRA KURNIAWAN	90	Sering
53	INDRI MUISTIKA SARI	87	Jarang
54	JOSIN FEMITASARI	80	Tidak Pernah
55	LIRA AGIL DEWANTI	90	Sering
56	LUTHFI GILANG	90	Sering
57	NABILA SASA PUTRI	93	Sering
58	NETA SAPUTRA	87	Jarang
59	NOVENDRI MAULANA	93	Sering
60	RAMADANA ARI	67	Jarang
61	RENDI ANGGGA S.	83	Jarang
62	SISKA INDRI	83	Jarang
63	WAHYU ADI PUTRA	70	Sering
64	YOZA RAFI ANGGORO	97	Sering
65	ZAINAL ARIFIN	93	Sering

**Lampiran 10****Hasil belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NILAI</b>	<b>KATEGORI MOTIVASI BELAJAR</b>
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	80	Sedang
2	APRILIA NUR KHASANAH	90	Tinggi
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	83	Sedang
4	AHMAD NOUVAL ZAQLUL RIFA'I	70	Rendah
5	ANGGI PRASTYA	90	Sedang
6	AGIL DWI ADITYA	90	Sedang
7	AMIR SAMSODIN	73	Rendah
8	AMANDA OLIVIONITASARI	90	Sedang
9	ATTILA NUSA MARCHELLO	80	Sedang
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	73	Rendah
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	90	Tinggi
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	77	Sedang
13	FEBYANA NISAA'UL KARIIMAH	100	Tinggi
14	FARHAN ARTA PUTRA	83	Sedang
15	FIRMAN ARKANADA	97	Tinggi
16	GARDIAN TEGAR YUSTISIO	83	Sedang
17	HILDA RAHMA AULIA	83	Sedang
18	ILHAM MAULANA	77	Sedang
19	MUHAMMAD ZAMROTUL FUAD	80	Sedang
20	MOHAMMAD RIZA EFENDI	77	Sedang
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	80	Sedang
22	M.ARIF NUR HIDAYAT	80	Sedang
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	93	Tinggi
24	MUHAMMAD RIDHO MAULANA SAPUTRA	80	Sedang
25	MAYORA BELLA KARISMA	83	Sedang
26	MUHAMMAD TAUFIQUR ROHMAN	97	Tinggi
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	93	Tinggi
28	MOH.TEGAR ANANDA SYAPUTRA	87	Tinggi
29	NUR ALFAN NOVA PERDANA	90	Tinggi
30	NATASYA MELINDA PUSPITA	83	Tinggi
31	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	93	Tinggi
32	NAJLA NURRAHMA AMALIA	97	Tinggi
33	RIO DAVID ANDRES PURBAYA	93	Tinggi
34	ROSI LINTANG PRATAMA	93	Tinggi
35	RICO SYAIFULLOH	63	Rendah
36	SAN SAN MEILITA	93	Tinggi

37	SHOFIA ALDANA	90	Tinggi
38	WAHYU EKA YANA	63	Rendah
39	WITDIYAWANTI YUSTINA	90	Tinggi
40	YULIA ANGGARA NINGTYAS	97	Tinggi
41	AMAN NUR SOFIA	73	Sedang
42	ANDRE KURNIAWAN	80	Sedang
43	ARYA WAHYU PRATAMA	67	Sedang
44	ARYA YUANANANDITO	83	Sedang
45	ATINA ROCHMATIKA	87	Sedang
46	BEBY APLILIA	80	Sedang
47	BINTANG FEBRI IRAWAN	80	Sedang
48	CHAN LAWERANCHY	90	Tinggi
49	DIMAS ANDREAN	80	Sedang
50	EKA RAHAYU	80	Sedang
51	EKY DWI LESTARI	87	Tinggi
52	HENDRA KURNIAWAN	90	Tinggi
53	INDRI MUISTIKA SARI	87	Tinggi
54	JOSIN FEMITASARI	80	Tinggi
55	LIRA AGIL DEWANTI	90	Tinggi
56	LUTHFI GILANG	90	Tinggi
57	NABILA SASA PUTRI	93	Tinggi
58	NETA SAPUTRA	87	Tinggi
59	NOVENDRI MAULANA	93	Tinggi
60	RAMADANA ARI	67	Rendah
61	RENDI ANGGA S.	83	Tinggi
62	SISKA INDRI	83	Tinggi
63	WAHYU ADI PUTRA	70	Rendah
64	YOZA RAFI ANGGORO	97	Tinggi
65	ZAINAL ARIFIN	93	Tinggi



## Lampiran 11

**Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi dan Motivasi Belajar**

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI PENGGUNAAN MEDIA SEDERHANA 3 DIMENSI	KATEGORI MOTIVASI BELAJAR
1	ALFIA FADZILATUS SA'DIYAH	80	Jarang	Sedang
2	APRILIA NUR KHASANAH	90	Sering	Tinggi
3	ACHMADA FAHRI ALANSYAH	83	Jarang	Sedang
4	AHMAD NOUVAL ZAQLUL RIFA'I	70	Tidak Pernah	Rendah
5	ANGGI PRASTYA	90	Sering	Sedang
6	AGIL DWI ADITYA	90	Sering	Sedang
7	AMIR SAMSODIN	73	Tidak Pernah	Rendah
8	AMANDA OLIVIONITASARI	90	Sering	Sedang
9	ATTILA NUSA MARCHELLO	80	Jarang	Sedang
10	ANIS SAFAUL NGARIFAH	73	Tidak Pernah	Rendah
11	BINTI FATIMATUZ ZAHRO'	90	Sering	Tinggi
12	DEWI ARSITA KUSNATUL MAVIROH	77	Jarang	Sedang
13	FEBYANA NISAA'UL KARIIMAH	100	Sering	Tinggi
14	FARHAN ARTA PUTRA	83	Jarang	Sedang
15	FIRMAN ARKANADA	97	Sering	Tinggi
16	GARDIAN TEGAR YUSTISIO	83	Jarang	Sedang
17	HILDA RAHMA AULIA	83	Jarang	Sedang
18	ILHAM MAULANA	77	Jarang	Sedang
19	MUHAMMAD ZAMROTUL FUAD	80	Jarang	Sedang
20	MOHAMMAD RIZA EFENDI	77	Jarang	Sedang
21	M. ROFIQIL H AKHZA EKA PUTRA	80	Jarang	Sedang
22	M.ARIF NUR HIDAYAT	80	Jarang	Sedang
23	MUHAMMAD ANJA FAIZ	93	Sering	Tinggi
24	MUHAMMAD RIDHO MAULANA SAPUTRA	80	Jarang	Sedang
25	MAYORA BELLA KARISMA	83	Jarang	Sedang
26	MUHAMMAD TAUFIQUR ROHMAN	97	Sering	Tinggi
27	MELISA OKTAVIA PUTRI ROMADHON	93	Sering	Tinggi
28	MOH.TEGAR ANANDA SYAPUTRA	87	Jarang	Tinggi
29	NUR ALFAN NOVA PERDANA	90	Sering	Tinggi
30	NATASYA MELINDA PUSPITA	83	Jarang	Tinggi
31	NURUL AZIZAN DWI PUTRI	93	Sering	Tinggi
32	NAJLA NURRAHMA AMALIA	97	Sering	Tinggi
33	RIO DAVID ANDRES PURBAYA	93	Sering	Tinggi
34	ROSI LINTANG PRATAMA	93	Sering	Tinggi

35	RICO SYAIFULLOH	63	Tidak Pernah	Rendah
36	SAN SAN MEILITA	93	Sering	Tinggi
37	SHOFIA ALDANA	90	Sering	Tinggi
38	WAHYU EKA YANA	63	Tidak Pernah	Rendah
39	WITDIYAWANTI YUSTINA	90	Sering	Tinggi
40	YULIA ANGGARA NINGTYAS	97	Sering	Tinggi
41	AMAN NUR SOFIA	73	Jarang	Sedang
42	ANDRE KURNIAWAN	80	Jarang	Sedang
43	ARYA WAHYU PRATAMA	67	Tidak Pernah	Sedang
44	ARYA YUANANANDITO	83	Sering	Sedang
45	ATINA ROCHMATIKA	87	Sering	Sedang
46	BEBY APLILIA	80	Jarang	Sedang
47	BINTANG FEBRI IRAWAN	80	Jarang	Sedang
48	CHAN LAWERANCHY	90	Sering	Tinggi
49	DIMAS ANDREAN	80	Jarang	Sedang
50	EKA RAHAYU	80	Jarang	Sedang
51	EKY DWI LESTARI	87	Sering	Tinggi
52	HENDRA KURNIAWAN	90	Sering	Tinggi
53	INDRI MUISTIKA SARI	87	Jarang	Tinggi
54	JOSIN FEMITASARI	80	Tidak Pernah	Tinggi
55	LIRA AGIL DEWANTI	90	Sering	Tinggi
56	LUTHFI GILANG	90	Sering	Tinggi
57	NABILA SASA PUTRI	93	Sering	Tinggi
58	NETA SAPUTRA	87	Jarang	Tinggi
59	NOVENDRI MAULANA	93	Sering	Tinggi
60	RAMADANA ARI	67	Jarang	Rendah
61	RENDI ANGGGA S.	83	Jarang	Tinggi
62	SISKA INDRI	83	Jarang	Tinggi
63	WAHYU ADI PUTRA	70	Sering	Rendah
64	YOZA RAFI ANGGORO	97	Sering	Tinggi
65	ZAINAL ARIFIN	93	Sering	Tinggi

**Lampiran 12**

**Hasil Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas dan Homogenitas)**

**Uji Normalitas Penggunaan Media Sederhana 3 Dimensi**

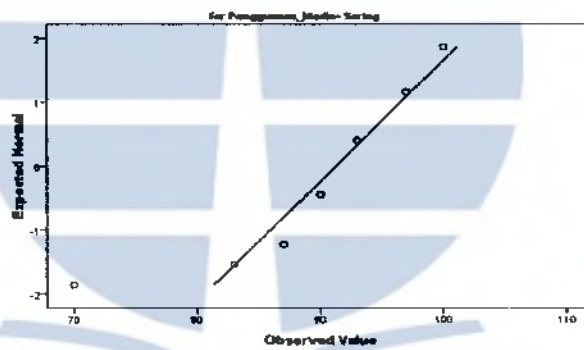
**Tests of Normality**

Penggunaan_Media		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar	Sering	.786	31	.000
	Jarang	.857	27	.002
	Tidak Pernah	.931	7	.561

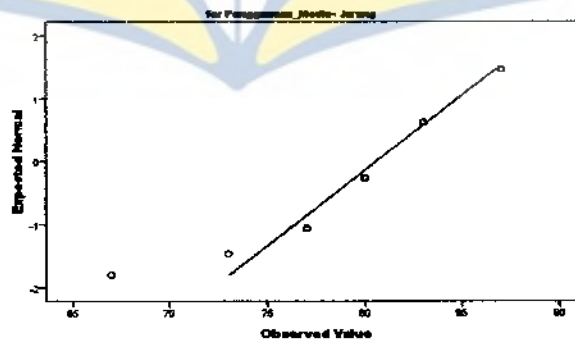
a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Normal Q-Q Plot of Hasil\_Belajar



Normal Q-Q Plot of Hasil\_Belajar



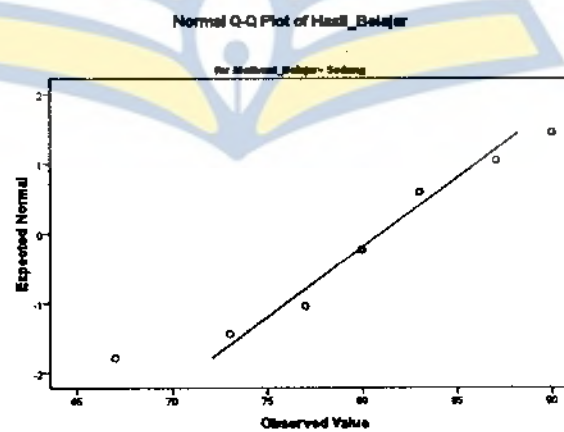
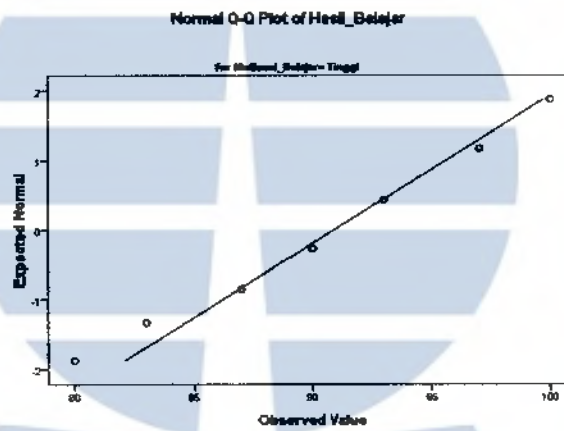
## Uji Normalitas Motivasi Belajar

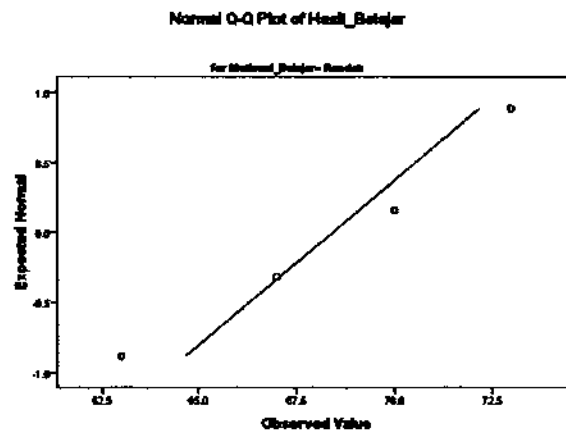
### Tests of Normality

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar	Tinggi	.944	32	.097
	Sedang	.868	26	.009
	Rendah	.871	7	.188

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.





## Uji Homogenitas

### Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: Hasil\_Belajar

F	df1	df2	Sig.
1.938	8	56	.072

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Penggunaan\_Media + Motivasi\_Belajar + Penggunaan\_Media \* Motivasi\_Belajar

**Lampiran 13****Uji Hipotesis****Hasil Uji Two Way Anova****Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: Hasil\_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	4321.505 <sup>a</sup>	8	540.188	57.000	.000
Intercept	104658.033	1	104658.033	1.104E4	.000
Penggunaan_Media	381.765	2	190.883	20.142	.000
Motivasi_Belajar	813.725	2	406.862	42.932	.000
Penggunaan_Media * Motivasi_Belajar	175.170	4	43.793	4.621	.003
Error	530.710	56	9.477		
Total	469222.000	65			
Corrected Total	4852.215	64			

a. R Squared = .891 (Adjusted R Squared = .875)

