



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Sugiyati

How to cite :Sugiyati, 2016. PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan. 1(2). 228-242.

To link to this article <https://doi.org/10.22236/jppp.v1i2.1259>



©2016. The Author(s). This open access article is distributed under a [Creative Commons Attribution \(CC BY-SA\) 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Published Online on 12 December 2016



<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jppp>



View Crossmark data [↗](#)



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Sugiyati

SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Tangerang, Banten
sugiyati@yhoo.co.id

Received : 15 July 2016 Accepted: 1 October 2016 Published Online: 12 December 2016

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Penelitian menggunakan metode eksperimen, dengan teknik analisis varians (ANOVA) dua jalur. Populasi sebanyak 184 siswa, sedangkan sampel 72 siswa. Data dihimpun dengan teknik tes dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran 3D lebih tinggi dari pada yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran 2D. (2) Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. (3) Pada siswa yang mempunyai minat belajar tinggi, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran 3D lebih tinggi dari yang diajar dengan media pembelajaran 2D. (4) Pada siswa yang mempunyai minat belajar rendah, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media 2D lebih tinggi dari pada yang diajar dengan menggunakan media 3D.

Kata kunci. Hasil Belajar Matematika; Media pembelajaran; Minat belajar.

Abstrak

The study aims to determine the effect of instructional media and learning interest toward the mathematics learning achievement. The study uses an experimental method with two paths of ANOVA. The population is 184 students, while the samples amount to 72 students. The data were collected with tests and questionnaires. The results show that: (1) The Mathematics learning achievement of students taught by using Instructional Media 3D is higher than those taught by instructional media of 2D; (2) There is an interaction between learning media and learning Interest toward the students' Mathematics learning achievement. (3) For the students having highly Interest in learning, the Mathematics learning achievement of the students taught by Instructional Media of 3D is higher than those taught by instructional media of 2D. (4) For the students having lower Interest in learning, the Mathematics learning achievement of the students taught by instruction media of 2D is higher than those taught by instructional media of 3D.

Keywords. *Instructional Media, Learning Interests, Mathematics Learning Achievement*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1. Pendahuluan

Salah satu masalah serius dalam bidang pendidikan di Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan di berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Kemungkinan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain disebabkan oleh masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Di sinilah pendidik dituntut untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat bermakna.

Matematika adalah bahasa universal untuk menyajikan gagasan atau pengetahuan secara formal dan presisi sehingga tidak memungkinkan terjadinya multi tafsir. Penyampaiannya adalah dengan membawa gagasan dan pengetahuan konkret ke bentuk abstrak melalui pendefinisian variabel dan parameter sesuai dengan yang ingin disajikan. Penyajian dalam bentuk konkret melalui matematika akan mempermudah analisis dan evaluasi selanjutnya.

Permasalahan terkait gagasan dan pengetahuan yang disampaikan secara matematis akan dapat diselesaikan dengan prosedur formal matematika yang langkahnya sangat presisi dan tidak terbantahkan. Karenanya matematika berperan sebagai alat komunikasi formal paling efisien, maka guru harus mempunyai kemampuan berpikir kritis-kreatif untuk menggunakan matematika seperti uraian di atas: menentukan variabel dan parameter, mencari keterkaitan antar variabel dan dengan parameter, membuat dan membuktikan rumusan matematika suatu gagasan, membuktikan kesetaraan antar beberapa rumusan matematika, menyelesaikan model abstrak yang terbentuk, dan mengkonkretkan nilai abstrak yang diperoleh.

Menurut Syah (2009) bahwa faktor penyebab kesulitan belajar ada dua, yaitu: (1) faktor intern siswa meliputi gangguan atau kurang-mampuan psiko fisik siswa, yakni: yang bersifat kognitif (ranah cipta) seperti rendahnya kapasitas intelektual: yang bersifat afektif antara lain seperti labilnya emosi dan sikap seperti: disiplin belajar, minat belajar, serta yang bersifat psikomotor, antara lain gangguan alat-alat indra penglihatan dan pendengaran (mata dan telinga) seperti kemampuan visualisasi, dan (2) faktor ekstern siswa yang meliputi semua situasi, penggunaan media pembelajaran yang efektif, dan kondisi lingkungan sekitar.

Hasil survei pada hari senin tanggal 2 Februari 2015 di SD Muhammadiyah 12 Pamulang Kota Tangerang Selatan mendeskripsikan beberapa masalah sebagai berikut: (1) sampai bulan Nopember tahun 2014 baru 80% guru yang membuat Rencana Program Pembelajaran (RPP), itupun belum mencantumkan pendidikan karakter, (2) hasil UTS semester ganjil kelas V untuk mata ajar matematika terdapat 37 siswa atau 25% dari 149 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. (3) kedisiplinan siswa dalam mengerjakan PR matematika masih rendah sekitar 30% masih menyalin pekerjaan temannya di sekolah, (4) Sekitar 60% guru dalam melakukan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai, hanya menggunakan buku paket dan LKS, (5) sekitar 16% siswa yang mengikuti bimbingan belajar matematika di luar jam sekolah baik di lembaga bimbel maupun privat di rumah, (6) hanya 10% siswa yang menggunakan fasilitas perpustakaan yang digunakan untuk belajar matematika, (7) Hanya sekitar 20% guru yang memiliki keterampilan membuat media pembelajaran model tiga dimensi, (9) 40% siswa memiliki sikap negatif terhadap mata pelajaran matematika, dan (10) berdasarkan rata-rata nilai UN matematika SD Muhammadiyah 12 Pamulang tiga tahun terakhir mengalami penurunan secara signifikan.

Kemungkinan penurunan kualitas proses dan mutu hasil belajar matematika – sebagaimana juga peningkatannya – disebabkan oleh banyak faktor. Diantara faktor-faktor

tersebut adalah penggunaan media pembelajaran dan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Guru merupakan faktor yang strategis dalam upaya meningkatkan keefektifan pembelajaran, agar proses belajar mengajar dapat lebih bermakna dan dapat mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran menjadi bermakna jika dengan pembelajaran tersebut, siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran dan dengan pembelajaran itu pula siswa menjadi berminat untuk belajar, serta tidak mudah jenuh. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk dapat membangkitkan minat belajar pada diri siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah seorang guru yang dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar siswa dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong dan meningkatkan minat siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Kecakapan guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga untuk dapat mengambil keputusan-keputusan yang tepat, seorang guru perlu mempunyai landasan pengetahuan yang memadai tentang siswa dan karakteristiknya, teori-teori dan prinsip belajar, perancangan dan pengembangan sistem instruksional, pemilihan model dan media mengajar yang tepat, penilaian hasil belajar matematika siswa, serta masalah-masalah yang mungkin dihadapi di dalam pengelolaan proses belajar mengajar dan cara penanggulangannya. Situasi ini dapat menciptakan keefektifan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimum, sehingga banyak upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kaitan pengaruh penggunaan media pembelajaran secara tepat, seperti menggunakan media tiga dimensi dapat menumbuhkembangkan minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara optimal. Dilihat dari semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluasnya cakrawala siswa dalam aktivitas pembelajaran, media pembelajaran tiga dimensi dapat digunakan sebagai alat bantu nyata yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa, serta dapat menginformasikan kepada penerima pesan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengirim pesan, media tiga dimensi juga membuat memori siswa lebih lama menyimpan informasi yang didapat karena siswa mengalami sendiri sehingga penggunaan media pembelajaran tiga dimensi dapat mempermudah pencapaian tujuan, yaitu hasil belajar matematika siswa menjadi lebih optimal.

Minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika perlu ditumbuhkembangkan, karena dapat menimbulkan kemauan dan upaya dari dalam diri untuk melakukan sesuatu, baik disadari atau tidak disadari oleh siswa. Seorang siswa yang tertarik pada suatu materi pelajaran matematika, untuk membangun ketertarikan yang positif terhadap materi pelajaran dilakukannya dengan sepenuh hati. Penataan ketertarikan yang positif lebih mudah untuk mempelajari pelajaran, jika seorang siswa yang bersangkutan memiliki kemauan yang tulus, karena siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal tergantung pada kemauan belajar matematika siswa yang kuat. Semakin baik minat belajar siswa terhadap matematika, maka semakin mudah kegiatan belajar, dan hasil belajar juga akan semakin meningkat, karena keinginan/minat yang kuat adalah rasa tertarik pada materi pelajaran dan rasa senang pada suatu kegiatan disetiap mengikuti pembelajaran matematika. Seorang guru yang baik dapat membangkitkan minat belajar siswa pada saat menyampaikan materi pelajaran matematika, sehingga siswa yang kemauan belajarnya tinggi, ia akan menjadi lebih bergairah untuk belajar dan terhindar dari rasa jenuh, sebaliknya kurangnya guru dalam membangkitkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, maka memberikan kecenderungan

kepada siswa malas, jenuh, enggan, dan kurang menyenangkan dalam belajar yang pada akhirnya hasil belajar matematika siswa tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Sesuai penjelasan tersebut di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan minat siswa terhadap hasil belajar matematika kelas V SD Muhammadiyah 12 Pamulang.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan:

- 1) Perbedaan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang menggunakan media tiga dimensi dan kelompok siswa yang menggunakan dua dimensi.
- 2) Interaksi antara pengaruh media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah 12 Pamulang Kota Tangerang Selatan.
- 3) Perbedaan hasil belajar matematika kelompok siswa yang menggunakan media tiga dimensi dengan kelompok siswa yang menggunakan media dua dimensi pada siswa yang memiliki minat tinggi.
- 4) Perbedaan hasil belajar matematika kelompok siswa yang menggunakan media tiga dimensi dengan kelompok siswa yang menggunakan media dua dimensi pada siswa yang memiliki minat rendah.

Tinjauan Pustaka

Hasil Belajar Matematika

Belajar, menurut Kingsley (Ahmadi, dkk. 2004), *the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Sadiman (2003), proses perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Cronbach (2008), *shown by change in behaviour as a result of experience*. Sudjana (2010), proses untuk mengubah tingkah laku sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Iskandar (Sutikno. 2009), upaya untuk membelajarkan siswa atau upaya untuk membelajarkan siswa. Rasyad (2008), berakar pada siswa, sehingga kegiatan tersebut dapat berlangsung tanpa bimbingan guru dan konsep pembelajaran berakar pada guru yang memungkinkan terjadinya belajar yang berpusat pada tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perencanaan. Bahan ajar (Dimiyati, dkk. 2006) dapat berwujud benda dan isi pendidikan. Isi pendidikan tersebut dapat berupa pengetahuan, perilaku, nilai, sikap dan metode pemerolehannya. Hasil belajar (Mansyur. 2009), hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya) terhadap proses pembelajaran. Untuk mengungkapkannya (Syah. 2009), meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhinya (Djaali. 2008), antara lain motivasi, sikap, minat, kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional, kebiasaan belajar, perhatian orang tua, konsep diri, disiplin belajar, dan fasilitas belajar.

Matematika, bagi Kline (Mulyono, dkk. 2008), bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahannya. Sumardyono (1994), perbedaan matematika sebagai ilmu dan matematika sekolah dalam bentuk penyajian, pola pikir, keterbatasan semesta, dan tingkat keabstrakan. Karakteristik matematika sekolah (Soejadi. 2000): (1) memiliki obyek kajian abstrak, (2) bertumpu pada kesepakatan, (3) berpola pikir deduktif, (4) memiliki simbol yang kosong dari arti, (5) memperhatikan semesta pembicaraan, dan (6) konsisten dalam sistemnya. Tujuan pembelajarannya di SD (Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006):

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konten dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara akurat, luwes, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memilih sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memilih rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Media Pembelajaran

Kata media (Arsyad. 2004), berasal dari bahasa Latin yang berarti *medius* secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengatur dan dalam bahasa Arab, media berarti perantara. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyiaran pesan, media magnet atau panas dalam bidang teknik, dan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

Media pembelajaran, bagi Schramm (*Ibid.*), teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Oleh karena itu (Sanjaya. 2006), guru pun diharapkan mempunyai pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihannya (Arsyad. *Op. cit.*) antara lain: (1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran - dana, fasilitas, dan peralatan, waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia, (2) persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran, (3) memperhatikan kemampuan dan keterampilan awal siswa, serta karakteristik siswa, (4) Dsb. Kegunaannya (Mulyasa. 2007) antara lain: (1) Pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses pembelajaran yang ditempuh, (2) pemandu materi pembelajaran yang dipelajari dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti materi standar secara tuntas,...dsb. (Miarso. 2004) antara lain: (1) Memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak ..., (2) mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, (3) melampaui keterbatasan ruang dan waktu, (4) memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, ... dsb. Fungsinya (Sudjana. 2000) antara lain: (1) sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) penggunaan alat bantu merupakan bagian integrasi dari keseluruhan situasi mengajar, (3) penggunaan media dalam pengajaran integrasi dengan tujuan dan isi pelajaran, ... dsb. Sudarsono (2004), fungsi media dibedakan atas *Audio Visual Aids* (AVA) dan *Educational media*. Jenisnya, menurut Kemp, *et.al.* (Arsyad. 2004) : media cetak, media pajang, *overhead transparencies/ projector* (OHP), rekaman *audiotape*, seri *slide* dan *filmstrip*, penyajian multi image, rekaman video dan film hidup, dan komputer. Media pembelajaran dibagi menjadi (Jamzuri. 2007), media tiga dimensi dan, media dua dimensi, ... dibagi menjadi dua kelompok yang lebih kecil yaitu media dua dimensi pada bidang transparansi dan media dua dimensi pada bidang yang tidak transparansi. Media tiga dimensi (Santayasa. 2007): sekelompok alat peraga tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Media dua dimensi (*Ibid.*): sebutan alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada bidang datar.

Minat Belajar

Minat (Djaali. 2000): suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, Dorongan dapat berupa minat yang menunjukkan perhatian terhadap sesuatu yang menarik dan menyenangkan, maka siswa cenderung berusaha lebih aktif untuk mengetahui dan mempelajarinya. Crow, *et. al.* (Shaleh. 2005), kekuatan yang mendorong individu untuk memberikan perhatian terhadap suatu aktivitas dengan perasaan senang atau tidak senang. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian berdasarkan pengalaman hidupnya. Dalyono (1997), minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar

... dan daya tarik dari dalam sanubari siswa Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu tanpa ada yang menyuruh. Guilford (1988), tendensi seseorang untuk berperilaku dan bersikap karena adanya hal-hal tertentu. Minat itu dorongan dari dalam diri siswa pada sesuatu. Minat ... dapat mempengaruhi siswa untuk menaruh perhatian yang tinggi pada kegiatan tertentu dan mendorongnya melakukan kegiatan,Semiawan (1979), keadaan mental yang menghasilkan respons terarah pada suatu situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan kepadanya. Walgito (1998), perhatian lebih terhadap objek tersebut dibandingkan oleh objek lainnya. but. Dalee Hill, *et. al.* (2012), kecenderungan seseorang untuk memilih dan menetapkan suatu kegiatan Minat ... mencerminkan sikap positif yang menyebabkannya melakukan kegiatan yang disenangi, ... mencakup pengetahuan tentang aktivitas dan kemampuan untuk melaksanakannya. Minat ... terbentuk dari pengalaman-pengalaman yang dilaluinya.

Tanner, *et. al.* (Slameto. 2003), agar para siswa berusaha membentuk minat-minat baru dapat dicapai dengan cara memberikan informasi pada siswa ..., menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang. ... Siswa yang berminat terhadap suatu kegiatan, ia akan berusaha keras untuk belajar. Hurlock (1992), minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental, minat tergantung pada kesempatan belajar, dan ... pada kesiapan belajar. Minat merupakan hasil dari pengalaman belajar ... sebagai sumber motivasi belajar, Setiap individu memiliki minat alami yang berasal dari dalam dirinya, tetapi memperoleh minat-minat utama sebagai akibat dari pengalaman di lingkungannya. Kline (Mulyono, *dkk.* 2008), terdapat perbedaan minat antar individu terhadap objek. Minat menjadi faktor pendorong untuk berbuat dan ikut serta dalam upaya mencapai tujuan. Minat yang tumbuh di masa kanak-kanak dapat mempengaruhi anak pada masa perkembangannya, ... Gie (1995), salah satu faktor kesuksesan suatu aktivitas. Minat memiliki arti penting dalam keberhasilan belajar, karena: (1) melahirkan perhatian spontan, (2) memudahkan terciptanya konsentrasi, (3) mencegah gangguan perhatian dari luar, (4) memperkuat memori terhadap isi materi pelajaran, dan (5) mengurangi kebosanan. Mapiare (1993), adanya: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan terhadap suatu objek tertentu, (3) kecenderungan berusaha lebih aktif, dan (4) adanya seleksi untuk bebas memilih suatu objek tertentu. Soekamto (1993), memberikan stimulus yang sesuai dengan minat siswa jelas akan lebih mudah menarik perhatiannya untuk belajar. Rakhmat (1994), minat terhadap belajar dapat timbul karena dirangsang oleh rasa ingin tahu individu terhadap materi mata pelajaran tersebut. Sebaliknya rasa ingin tahu yang terkekang akan menghambat proses belajar, yang pada gilirannya menimbulkan kesukaran dalam mengembangkan minat belajarnya.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Kota Tangerang Selatan, sejak bulan April s.d. Juni tahun 2015. Penelitian menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Penelitian terdiri dari dua variabel bebas, yaitu (A) media pembelajaran; dibedakan atas A₁ tiga dimensi dan A₂ dua dimensi, dan (B) minat belajar, dibedakan atas B₁ tinggi dan B₂ rendah, serta satu variabel terikat (Y): hasil belajar matematika. Populasi terjangkau meliputi seluruh siswa sekolah yang berjumlah 184 orang, sedangkan sampel sebanyak 72 siswa yang diperoleh dengan teknik *cluster random sampling*. Perlakuan diberikan pada penggunaan media pembelajaran di kelas dalam kelompok siswa yang punya minat tinggi dan rendah terhadap mata ajar matematika. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan penggunaan media tiga dimensi. Perlakuan diberikan selama 8 kali pertemuan, setiap pertemuannya selama 2 jam pelajaran atau 2 x 40 menit, yang waktunya disesuaikan dengan jadwal pelajaran matematika di sekolah. Standar Kompetensi yang dipilih adalah “memahami sifat bangun datar dan bangun ruang serta hubungan antar bangun” yang merupakan materi matematika kelas V SD semester Genap T.P. 2014/2015 dengan kompetensi dasar yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa dan merupakan

pencapaian hasil belajar matematika sesuai kompetensi dasar dan mengidentifikasi pertanyaan berdasarkan materi yang dipelajari siswa. Data hasil belajar matematika dihimpun melalui tes (pilihan ganda), dan data minat belajar melalui kuesioner skala Likert. Dalam memvalidasi instrumen tes hasil belajar matematika digunakan rumus koefisien korelasi Biserial, dan dalam menghitung nilai reliabilitasnya digunakan rumus KR-20, hasilnya diperoleh 36 butir soal valid dari 40 butir soal, dengan r sebesar 0.901; sedangkan dalam memvalidasi instrumen minat belajar digunakan rumus koefisien korelasi product moment, dan dalam menghitung nilai reliabilitasnya digunakan rumus Alpha Chronbach, hasilnya diperoleh 32 butir soal valid dari 40 butir soal, dengan r sebesar 0.950. Data yang sudah terhimpun kemudian dianalisa dengan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum itu, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data, yaitu uji normalitas dengan uji Lilliefors, dan uji homogenitas dengan uji Bartlett.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data

1) Skor Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan Media tiga dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 26 responden siswa yang diajar dengan media tiga dimensi, diperoleh skor empirik terendah 75 dan tertinggi 100. rentang skor 25, jumlah kelas 6 dengan interval 5. Mean = 90.154; sd = 7.159; mo = 89; me = 89.

2) Skor Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan Media dua dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 26 responden siswa yang diajar dengan media dua dimensi, diperoleh skor empirik terendah 72 dan tertinggi 97. rentang skor 25, jumlah kelas 5 dengan interval 5. Mean = 86.000; sd = 7.584; mo = 86; me = 86.

3) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar tinggi

Dari skor hasil belajar matematika 26 responden siswa yang punya Minat belajar tinggi, diperoleh skor empirik terendah 72 dan tertinggi 100. rentang skor 28, jumlah kelas 6 dengan interval 5. Mean = 89.577; sd = 7.875; mo = 86; me = 89.

4) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar rendah

Dari skor hasil belajar matematika 26 responden siswa yang punya minat belajar rendah, diperoleh skor empirik terendah 75 dan tertinggi 97. rentang skor 25, jumlah kelas 5 dengan interval 5. Mean = 86.577; sd = 7.145; mo = 89; me = 86.

5) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan Media tiga dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 13 responden siswa yang punya Minat belajar tinggi yang diajar dengan media tiga dimensi, diperoleh skor empirik terendah 88 dan tertinggi 100. Rentang skor 14, jumlah kelas 5 dengan interval 3. Mean = 95.154; sd = 4.562; mo = 97; me = 97.

6) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar tinggi yang diajar dengan menggunakan Media dua dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 13 responden siswa yang punya minat belajar tinggi yang diajar dengan media dua dimensi, diperoleh skor empirik terendah 72 dan tertinggi 92. Rentang skor 20, jumlah kelas 5 dengan interval 5. Mean = 84.000; sd = 6.403; mo = 86; me = 86.

7) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar rendah yang diajar dengan menggunakan Media tiga dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 13 responden siswa yang punya minat belajar rendah yang diajar dengan media tiga dimensi, diperoleh skor empirik terendah 75 dan tertinggi 92. Rentang skor 17, jumlah kelas 5 dengan interval 4. Mean = 85.154; sd = 5.640; mo = 89; me = 86.

8) Skor Hasil belajar matematika siswa yang mempunyai Minat belajar rendah yang diajar dengan menggunakan Media dua dimensi

Dari skor hasil belajar matematika 13 responden siswa yang punya minat belajar rendah yang diajar dengan media dua dimensi, diperoleh skor empirik terendah 75 dan tertinggi 97. Rentang skor 22, jumlah kelas 5 dengan interval 5. Mean = 88.000; sd = 8.377; mo = 97; me = 86.

Tabel 1 Rekapitulasi Statistika Deskriptif

Kel.	n	Skor Hasil Belajar		Mean	SD	Mo	Me
		Max	Min				
MTD	26	100	75	90.154	7.159	89	89
MDD	26	97	72	86.000	7.584	86	86
MT	26	100	72	89.577	7.875	97	89
MR	26	97	75	86.577	7.145	89	86
MTDMT	13	100	86	95.154	4.562	97	97
MDDMT	13	92	72	84.000	6.403	86	86
MTDMR	13	92	75	85.154	5.640	89	86
MDDMR	13	97	75	88.000	8.377	97	86

Keterangan:

MTD Siswa yang diajar dengan Media Tiga Dimensi

MDD Siswa yang diajar dengan Media Dua Dimensi

MT Siswa yang punya Minat Belajar Tinggi

MR Siswa yang punya Minat Belajar Rendah

MTDMT Siswa yang punya Minat Belajar Tinggi yang diajar dengan Media Tiga Dimensi

MDDMT Siswa yang punya Minat Belajar Tinggi yang diajar dengan Media Dua Dimensi

MRMTD Siswa yang punya Minat Belajar Rendah yang diajar dengan Media Tiga Dimensi

MRMDD Siswa yang punya Minat Belajar Rendah yang diajar dengan Media Dua Dimensi

Berdasarkan data pada tabel 1, skor hasil belajar siswa yang diajar dengan media tiga dimensi punya mean 90.154 dengan sd 7.159, Sedangkan skor hasil belajar siswa yang diajar dengan media dua dimensi punya mean 86.000 dengan sd 7.584, Data ini menunjukkan: skor hasil belajar siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi daripada dengan media dua dimensi.

Skor hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi punya mean 89.577 dengan sd 7.875, Sedang skor hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar rendah punya mean 86.577 dengan sd 7.145, Berarti skor hasil belajar siswa yang punya minat belajar tinggi lebih tinggi daripada yang berminat belajar rendah.

Skor hasil belajar siswa yang berminat belajar tinggi yang diajar dengan media tiga dimensi punya mean 95.154 dengan sd 4.562, Sedang skor hasil belajar siswa yang berminat belajar tinggi yang diajar dengan media dua dimensi punya mean 84.000 dengan sd 6.403, Artinya, skor hasil belajar siswa yang berminat belajar tinggi yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi daripada dengan media dua dimensi.

Skor hasil belajar siswa yang berminat belajar rendah yang diajar dengan media tiga dimensi punya mean 85.154 dengan sd 5.640, Sedang skor hasil belajar siswa berminat belajar rendah yang diajar dengan media dua dimensi punya mean 88.000 dengan sd 8.377.

Artinya, skor hasil belajar siswa yang berminat belajar rendah yang diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah daripada dengan media dua dimensi.

B. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas Data

Berdasarkan data, diketahui bahwa L_o keenam kelompok data lebih rendah daripada harga L_t pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Artinya, ke-enam kelompok data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data

Dari hasil perhitungan diperoleh harga $\chi^2_{hitung} 4.674 < \chi^2_{tabel} 7.815$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, maka H_o diterima, artinya variasi ke-empat kelompok eksperimen homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Tabel 2 Anava Dua Jalur

Sumber Varians	JK	db	RJK	F_{hitung}	$\alpha = 0.05$ F_{tabel}	$\alpha = 0.01$
Antar A	2.2431	1	2.2431	5.478	4.04	7.19
Antar B	1.1700	1	1.1700	2.857	4.04	7.19
Interaksi AxB	6.3700	1	6.3700	15.557	4.04	7.19
Dalam	19.6538	48	0.4095	-		
Total	29.4369	51	-	-		

Ket:

* : Signifikan

** : Sangat signifikan

1) $F(oA)_{hitung} > F_{tabel}$ atau H_o ditolak. Dengan $F(oA)_{hitung} 5.478 > F_{tabel} 4,04$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; $F_{tabel} 7.19$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,01$. Berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan media tiga dimensi dan dua dimensi. Hal ini menunjukkan: media pembelajaran berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi daripada dengan media dua dimensi. Dengan demikian hipotesis pertama dapat diterima. Untuk mengetahui adanya perbedaan pemahaman konsep matemtika dan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media tiga dimensi dengan media dua dimensi dapat dilihat pada tabel 2.

2) $F(oAB)_{hitung} > F_{tabel}$ atau H_o ditolak. Dengan $F(oAB)_{hitung} 15.557 > F_{tabel} 4,04$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; $F_{tabel} 7.19$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,01$. Berarti ada pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara faktor A (media pembelajaran) dan faktor B (minat belajar) atau pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematika tergantung kepada minat belajar. Hal ini menunjukkan: terdapat interaksi perbedaan yang sangat signifikan karena media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa secara keseluruhan, yang dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar sebesar 86,577 pada siswa yang berminat belajar rendah dan sebesar 89,577 pada siswa yang berminat belajar tinggi. Dengan demikian hipotesa kedua dapat diterima.

Karena terdapat interaksi dan perbedaan hasil belajar antar kelompok, maka dilakukan pengujian hipotesis lanjutan dengan uji t-dunet. Rangkuman uji t-dunet dapat dilihat pada tabel 2.

- 3) Dari hasil uji lanjut dengan uji t-dunnet didapat $t_{hit} = 4.444 > t_{tab} = 2.682$ maka H_0 ditolak. Rata-rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan media tiga dimensi pada minat belajar tinggi adalah 95,154. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi pada siswa yang berminat belajar tinggi. Sehingga hipotesa ketiga dapat diterima.
- 4) Hasil dari uji lanjut dengan uji t-dunnet didapat $t_{hit} = |1.134| < t_{tab} = 0.0126$ maka H_0 diterima. Rata-rata hasil belajar pada siswa yang diajar dengan media tiga dimensi pada minat belajar rendah adalah 95,154. Artinya hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah daripada dengan media dua dimensi pada siswa yang berminat belajar rendah. Sehingga hipotesa keempat dapat diterima.

D. Interpretasi Hasil Penelitian

Untuk dapat memahami makna hasil penelitian secara menyeluruh, maka hasil analisis data penelitian di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan anava dua jalur dan besarnya skor rerata, dimana skor rerata siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Oleh sebab itu, dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian hipotesis kerja pertama dapat diterima dan teruji kebenarannya.
- 2) Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terdapat hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan Anava dua jalur yaitu harga F_{hitung} menunjukkan hasil yang sangat signifikan lebih tinggi dari F_{tabel} . Artinya, media pembelajaran dan minat belajar siswa saling berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Oleh sebab itu, hipotesa kerja kedua dapat diterima dan teruji kebenarannya.
- 3) Hasil belajar matematika siswa yang berminat belajar tinggi yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi daripada dengan media dua dimensi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t-Dunnet dan besarnya skor rerata, dimana skor rerata siswa yang berminat belajar tinggi diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Oleh sebab itu, dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar matematika siswa yang berminat belajar tinggi turut dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian hipotesis kerja ketiga dapat diterima dan teruji kebenarannya.
- 4) Hasil belajar matematika siswa yang berminat belajar rendah yang diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah daripada dengan media dua dimensi. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji t-dunnet dan besarnya skor rerata, dimana skor rerata siswa yang berminat belajar rendah diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah dari pada dengan media dua dimensi. Oleh sebab itu, dapat diinterpretasikan bahwa hasil belajar matematika siswa yang berminat belajar rendah turut dipengaruhi oleh media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian hipotesis kerja ke-empat dapat diterima dan teruji kebenarannya.

Untuk melihat adanya interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika dapat diketahui dari interpretasi uji lanjut dengan menggunakan uji t-dunnet, sebagai berikut:

- 1) Pada siswa yang berminat belajar tinggi, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Hal ini berdasarkan pada hasil uji t-dunnet yaitu t-hitung lebih besar dari t-tabel dan tingginya skor mean hasil belajar siswa yang diajar dengan media tiga dimensi dari pada skor mean hasil belajar

matematika siswa yang diajar dengan media dua dimensi.

- 2) Pada siswa yang berminat belajar rendah, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media dua dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Hal ini berdasarkan pada hasil uji t-dunnet yaitu t-hitung lebih kecil dari t-tabel dan tingginya skor mean pemahaman konsep matematika dan hasil belajar siswa yang berminat belajar rendah yang diajar dengan media dua dimensi dari pada dengan media dua dimensi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil pengujian hipotesa menunjukkan bahwa semua hipotesis kerja penelitian dapat diterima. Hal ini sesuai dengan temuan [Yani \(2012\)](#), bahwa alat peraga tiga dimensi memberikan pengaruh lebih efektif terhadap hasil belajar dibandingkan alat peraga dua dimensi. Selain itu, terdapat pengaruh yang efektif antara minat belajar terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai temuan [Wati \(2008\)](#), bahwa minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar, terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang punya minat belajar tinggi dibandingkan yang rendah. Secara rinci pembahasan hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Hipotesis 1, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi.

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang mendorong, menggugah dan bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir rasional siswa untuk mampu mencari dan menyeleksi informasi yang relevan, mampu menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan akhir agar siswa mampu menghasilkan alternatif jawaban sehingga siswa dapat mengambil suatu keputusan untuk menyelesaikan masalah yang ada. Adapun masalah yang akan dikaji disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa Sekolah Dasar.

Sementara pada media dua dimensi aktivitas dan fasilitas yang terlibat lebih sedikit, pemusatan proses belajar siswa hanya pada gambar dua dimensi yang diberikan sehingga penguasaan siswa terhadap materi kurang terfokus.

- 2) Hipotesis 2, terdapat interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

Meskipun secara keseluruhan metode pembelajaran media tiga dimensi diasumsikan lebih baik daripada media dua dimensi, namun hal tersebut dipengaruhi minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Pada siswa yang punya minat belajar tinggi maka pengajaran dengan media tiga dimensi akan menstimulasi dirinya untuk mengikuti dan menyimak proses belajar. Suasana belajar yang dinamis membuat siswa merasa tertantang untuk dapat menyelesaikan tugas atau menemukan/membuat sesuatu, sehingga terjadi kerja-sama dan persaingan antar mereka. Dengan demikian materi pelajaran yang terserap lebih banyak.

Tetapi bagi siswa yang memiliki minat belajar rendah, media tiga dimensi akan dirasakan menyulitkan dirinya, karena media tiga dimensi menuntut berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Selain itu, juga diperlukan intensitas keaktifan yang tinggi untuk menyelesaikan tugas tersebut secara cepat dan benar.

Bagi siswa yang punya minat belajar rendah akan selalu merasa tertinggal baik dalam penyelesaian tugas maupun dalam proses belajar sehingga kurang menyerap pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran dua dimensi serta bimbingan dari guru akan dirasa lebih tepat. Untuk siswa yang punya minat belajar rendah, ia merasakan media tiga dimensi terlalu menyulitkan dan banyak persyaratan yang harus dipenuhi.

- 3) Hipotesis 3, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi, pada siswa yang punya minat belajar tinggi

Secara teoritis media pembelajaran tiga dimensi adalah suatu media yang menstimuli, mengerakkan dan mengaktualisasikan potensi keterampilan berfikir rasional siswa untuk bisa mencari dan memilih informasi yang relevan, menganalisa situasi dan mengenali masalah dengan tujuan supaya siswa dapat menghasilkan alternatif jawaban sehingga siswa mampu mengambil tindakan/keputusan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berbeda dengan media dua dimensi yang cara penyampaian bahan pelajarannya dengan gambar-gambar oleh guru di depan kelas, informasi yang didapat hanya sebatas melihat tanpa mencoba. Siswa menjadi pasif, hanya mendengarkan materi pelajaran dan melihat media dua arah yang disampaikan guru sehingga siswa terkadang mengalami kejenuhan. Apa yang disampaikan oleh guru dan dilihat kurang melekat dalam ingatan. Siswa tidak memperoleh keterampilan khusus seperti komunikasi, mengekspresikan pendapat, mencoba, memperagakan dan menyimpulkan, tidak dapat mengembangkan kreativitas, siswa hanya sebagai pendengar dan pengamat.

Bila kita memandang matematika dari sisi unsur sosial budaya kehidupan, bahwa matematika dan kehidupan kita tidak bisa dipisahkan karena dalam semua unsur kehidupan matematika sangat dan turut berperan secara langsung dalam perubahan lingkungan untuk keperluan masyarakat luas maka pada siswa yang punya minat belajar tinggi, matematika akan mendorong siswa menumbuhkan rasa ingin tahu pada pelajaran dan akhirnya menghasilkan kemampuan yang diharapkan dari tujuan belajar. Tetapi bagi siswa yang punya minat belajar rendah akan nampak sikap dan perilakunya sewaktu menerima materi pelajaran, ia akan malas dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru, merasa jenuh berada di dalam kelas. Tentu saja hal ini dapat menyebabkan turunnya hasil belajar matematika siswa

- 4) Hipotesis 4, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah dari pada dengan media dua dimensi, pada siswa yang punya minat belajar rendah.

Suasana belajar yang aktif dan dinamis akan menyenangkan bagi siswa yang memiliki minat belajar tinggi sebab ia punya peluang untuk menyatakan berbagai gagasan dan mengekspresikan kreativitasnya. Suasana ini secara langsung akan membuat ia terlibat dalam kegiatan belajar sehingga ia selalu aktif pada saat pelajaran diberikan. Sedangkan secara tidak langsung ia akan memikirkan, membaca, mempelajari dan berusaha memberi nilai tambah pada tugas yang diberikan atau bahkan membuat tugas tambahan bagi dirinya sendiri yang kemudian dievaluasi oleh teman atau gurunya.

Siswa yang punya minat belajar rendah, ia tidak akan kreatif dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sehingga mudah putus asa. Tugas dalam mata pelajaran matematika harus dikerjakan dengan kemampuan berpikir dan kreatifitas yang tinggi, padahal pada siswa yang punya minat belajar rendah kemampuan berpikirnya juga rendah sehingga tugas-tugas yang diberikan hanya dikerjakan apa adanya, tidak diimbui unsur-unsur kreatif. Perasaan ini akan membuat dirinya semakin tertinggal dan kurang berminat belajar pada saat belajar. Hal itu kemudian membuatnya tidak menyukai pelajaran karena merasa terasingkan yang pada akhirnya membuat pemahaman konsep matematikanya kurang baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pelajaran matematika sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang punya minat belajar tinggi. Namun pada siswa yang minat belajarnya rendah, media dua dimensi lebih tepat untuk digunakan. Dari temuan tersebut dapat diartikan bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila sesuai dengan tingkat minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini juga terungkap, adanya interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Temuan ini **memberikan implikasi** bahwa dalam sebuah proses pembelajaran untuk memperoleh hasil maksimal antara media

pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan minat belajar yang dimiliki oleh siswa. Oleh sebab itu, guru harus dapat mengetahui secara lebih jelas tentang tingkat minat belajar yang dimiliki siswa. Hal ini bisa dilakukan melalui pengukuran dengan menggunakan instrument yang sudah ada, maupun instrument buatan guru.

Kemudian untuk menerapkan media pembelajaran di kelas perlu juga mempersiapkan kondisi kelas yang ditunjang oleh perlengkapan mengajar yang sesuai. Perlengkapan yang diperlukan antara lain rencana pengajaran yang menjadi alat *scenario* dari pembelajaran sehingga pembelajaran jadi terarah. Selain itu tema-tema yang diangkat juga nyata atau realistik sehingga dalam belajar siswa dapat menghubungkan antara konsep matematika pada pelajaran matematika dengan bentuk nyata yang sudah ada. Untuk mewujudkan hal ini tentu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, agar suasana pembelajaran tidak monoton.

Peningkatan prestasi adalah tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran. Peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran sangat diperlukan. Karena itu guru harus mampu memahami dan mengetahui kondisi psikis siswa dengan baik diantaranya adalah perbedaan minat belajar siswa. Pengetahuan terhadap minat belajar siswa dimaksudkan agar guru dapat menerapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

Penggunaan media tiga dimensi dalam belajar matematika perlu dikembangkan, karena media tiga dimensi mampu mengembangkan kreatifitas siswa dalam belajar. Namun dalam prakteknya penggunaan media tiga dimensi dalam pelajaran matematika jarang ditemukan. Hal ini disebabkan karena beberapa gaya mengajar, dimana guru sudah terbiasa dengan menggunakan media dua dimensi dalam pelajaran matematika, rendahnya pengetahuan guru dalam menguasai pelaksanaan media tiga dimensi, guru merasa tidak punya biaya dan waktu cukup untuk melaksanakan media tiga dimensi dalam pelajaran di kelas, pada hal media tiga dimensi bukan media yang membutuhkan biaya mahal dan waktu yang lama. Pada prinsipnya kendala ini bisa teratasi apabila guru selalu punya keinginan untuk belajar dan meningkatkan kompetensinya, terutama dalam menguasai berbagai macam media mengajar seperti mempelajari penggunaan media tiga dimensi, dan mau merubah kebiasaannya dalam penggunaan media mengajar yang bersifat monoton.

Peningkatan prestasi belajar menjadi tolak ukur dari keberhasilan suatu pembelajaran. Peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran sangat diperlukan, karena itu guru harus mampu memahami kondisi psikologis siswa, untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Kesimpulan

- 1) Hasil pelajaran matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Dari hasil penelitian dengan anava dua jalur diperoleh harga F_{hitung} lebih besar dari harga F_{tabel} Dengan $F(oA)_{hitung} 5.478 > F_{tabel} 4,04$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; $F_{tabel} 7.19$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,01$, dan mean skor Hasil pelajaran matematika siswa yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada mean skor hasil pelajaran matematika siswa yang diajar dengan media dua dimensi, yaitu $90.154 > 86.000$.
- 2) Adanya interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian diperoleh harga F_{hitung} lebih dari F_{tabel} yaitu $F(oAB)_{hitung} 15.557 > F_{tabel} 4,04$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$; $F_{tabel} 7.19$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,01$. Berarti terdapat pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara faktor A (media pembelajaran) dan faktor B (minat belajar).
- 3) Hasil pelajaran matematika siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi. Dari hasil uji lanjut dengan uji t-Dunnet didapat $t_{hit} = 2.857 > t_{tab} = 2.682$ maka H_0 ditolak, selain itu mean skor

hasil pelajaran matematika siswa yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar dengan media tiga dimensi lebih tinggi dari pada dengan media dua dimensi yaitu sebesar $95.154 > 84.000$.

- 4) Hasil pelajaran matematika siswa yang memiliki minat belajar rendah dan diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah dari pada dengan media dua dimensi. Dari hasil uji lanjut dengan uji t-Dunnet didapat $t_{hit} = |1.134| < t_{tab} = 0.0126$ maka H_0 diterima, selain itu mean skor hasil pelajaran matematika siswa yang memiliki minat belajar rendah dan diajar dengan media tiga dimensi lebih rendah dibandingkan dengan media dua dimensi yaitu sebesar $85.154 < 88.000$.

5. Daftar Pustaka

- Abburrahman, Mulyono. 2008. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja.Grafindo Persada.
- Asnawir 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Ciputat Pres.
- Beckeft Carolyn and Adrian Doft. 2005. *Listening Student's Book 1*. Cambridge University Press. p. 127-134.
- Cronbach. 2008. *Educational Psykology*. New York. Harcourt Brace Jovanovich.
- Dalyono, M. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Rhineka Cipta.
- Djaali. 2000. *Piskologi Pendidikan*. Jakarta. PPS UNJ.
- Dubinsky, E, and Tall, D. 1991. *Advaced Mathematical Thinking anf Computer*. Dordrecht. Kluwer Academic Publisher.
- Gie, The Liang. 1995. *Cara Belajar yang Efektif* (Terj.). Jogjakata. Liberty.
- Guilford. 1988. *Personality*. New York: McGraw Hill.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung. Citra Aditya Bakti
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hurloch, Elizabert. 1992. *Perkembangan Anak* (Terj.). Jakarta. Erlangga.
- Kadir, Ahmad Yani. 2012. *Algoritma*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. CeMED.
- Kurikulum. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran Untuk SD/MI*. Jakarta. Depdiknas
- Mapiare, Andi. 1993. *Psikologi Remaja*. Surabaya. Usaha Nasional
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung. Remaja Risdakarya.
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP, Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Nasution. 2009. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bina Aksara.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jemdral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Rakhmat, Jalaluddin. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakaya.
- Rasyad, Aminuddin. 2003. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Uhamka Press.
- Rasyid Harun, Mansyur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung. Wacana Prima.
- Rayandra, Asyar. 2012. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta. Referensi Jakarta.
- Ricaard, Jack C. 2008. *Teaching Lisening and Speaaking from Theoty to Practice*. Cambridge University: To Listening Strategie. pp. 11-18.
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Scunk, Dale H, Pintrich, Paul R, Meece, Judith L. 2012. *Motivasi dalam Pendidikan*. Jakarta. PT Indeks
- Semiawan, Conny. 1979. *Prinsip dan teknik Pengukuran dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: Mutiara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta. Jendral Perguruan Tinggi.
- Soekamto, Toeti. 1993. *Perancangan dan Pengembangan Sistem Instrukional*. Jakarta. Intermedia.
- Sudarsono. 2004. *Media Pembelajaran sebagai Pilihan dalam Strategi Pembelajaran dalam Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta. Prenada Media.
- Sudijono, Anas. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2000. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya.
- Sutikno, M. Sobry. 2005. *Pembelajaran Efektif*. Mataram. NTP Press.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2005. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Prespektif Islam*. Jakarta. Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2009, *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Walgito, Bimo. 1998. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta. UGM Press.
- Wati, Kelana. 2008. "Pengaruh Tes Formatif dan Minat Pada Bahasa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMPN di Jakarta Pusat." *Tesis*. Pasca Sarjana UHAMKA.
- Yudhi Munadi, 2010, *Media Pembelajaran*. Jakarta. Gaung Persada (GP) Press.