

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” Yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan.¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik, dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Beberapa pengertian tentang media pembelajaran dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional mencakup media grafis termasuk gambar, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe, dan sebagainya.

¹ Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* Jakarta: Gaung Persada Press 2008

- b. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional termasuk buku, gambar, video, tape, slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat bantu.
- c. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPI) diadakan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
- d. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, slide, OHP, dan gambar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara aktif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah.²

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat

²Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997),4 .

dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian, sehingga kegiatan belajar mengajar ini mengandung muatan apa yang disebut dengan “komunikasi edukatif” artinya tujuan akhir dilakukannya proses komunikasi adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap anak didik.

Komunikasi yang terjadi sering menimbulkan penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak dapat berjalan secara efektif dan efisien. Penyimpangan dalam komunikasi menyebabkan hambatan bagi anak didik yang disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan guru dan keluarga, serta kurang minat dalam belajar. Salah satu di antara cara untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Pada hal-hal tertentu media juga

berfungsi untuk mengukur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (*feed back*).³

Tiap pengajar mempunyai kesenangan atau keahlian di dalam memilih media pengajaran. Media pengajaran atau *intruksional design* yang dipakai sebaiknya sesuai dengan bahan ajar atau materi yang diberikan. Karena perkembangan media pengajaran yang semakin maju, pengajar perlu memanfaatkannya dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media pengajaran mendorong siswa lebih cepat dalam meyerap informasi yang disampaikan, karena siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan penelitian Colletti, diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran lebih efektif dibandingkan penggunaan model pengajaran lainnya.

Setelah proses pembelajaran selesai tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dimana bisa dilihat media mana yang lebih efektif digunakan untuk mengetahui pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM). Evaluasi atau penilaian dapat dilakukan melalui tes tertulis, lisan, pemberian tugas-tugas, kuis dan lainnya.⁴

2. Fungsi Media Pembelajaran.

Secara umum media mempunyai fungsi untuk:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

³M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 13.

⁴ Ibid.,hal 9.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
 - d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya (*self regulated learning*).
 - e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
3. Manfaat media pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad (2002: 21)⁵ manfaat Media Pembelajaran adalah:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan pengetahuan
- d. lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat kerana kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen

⁵ Azhar Arsyad (2002:21)

- pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
 - g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
 - h. peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan Nana Sudjana.⁶ menyatakan manfaat media adalah:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi,
- b. bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami,
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, dan
- d. siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, maka secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan agar

⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo.2005).

tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, karena pembelajaran dengan menggunakan media dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa bilamana media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

4. Macam-macam Media pembelajaran.

Menurut Anderson (1976: 23)⁷ media dikelompokkan menjadi sepuluh macam, yaitu:

- a. Media audio, contohnya kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- b. Media cetak, contohnya buku pelajaran, modul, brosur, majalah, surat kabar, gambar.
- c. Media audio cetak, contohnya kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- d. Media proyeksi visual diam, contohnya Overhead Transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- e. Media proyeksi audio visual diam, contohnya film bingkai (slide) bersuara.
- f. Media visual gerak, contohnya film bisu.

⁷ Anderson (1976: 23)

- g. Media audio visual gerak, contohnya film gerak bersuara, VCD, televise.
- h. Media Obyek Fisik atau media langsung, contohnya benda nyata, model, spicemen.
- i. Media Manusia dan Lingkungan, contohnya guru, pustakawan, laboran.
- j. Media computer yaitu pembelajaran berbasis computer (CBI)

Media yang akan diteliti oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah Media Obyek Fisik atau Media Langsung yaitu berupa buah semangka yang digunakan pada pembelajaran membandingkan bilangan pecahan.

B. Penggunaan Media Buah Semangka

1. Pengertian

Untuk memberikan pengertian tentang penggunaan media buah semangka, terlebih dahulu penulis kemukakan pengertian tentang penggunaan media secara umum dibawah ini :

Penggunaan media yaitu melakukan kegiatan secara langsung sesuatu baik berupa benda ataupun sikap ke suatu kegiatan atau hal.⁸

Media buah semangka merupakan salah satu jenis media langsung atau media nyata. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media

⁸Departemen Pendidikan dan kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta 28 oktober 1988

buah semangka sehingga dapat melakukan kerja secara nyata dan langsung. Buah semangka adalah buah yang mudah didapat karena merupakan buah yang asli berasal dari Indonesia. Kita dapat menjumpai buah semangka dimana-mana. Media buah semangka mudah digunakan karena bentuknya bulat dan besar sehingga mudah digunakan, terutama mata pelajaran matematika pada materi membandingkan bilangan pecahan. Dengan menggunakan media media buah semangka ini, peserta didik tidak membutuhkan aktivitas fisik yang melelahkan dan pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Jadi penggunaan media buah semangka yang dimaksud oleh penulis yaitu menggunakan buah semangka sebagai alat yang dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya materi membandingkan bilangan pecahan, baik di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga akan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Buah Semangka

Sesuai dengan uraian diatas tentang manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad yaitu kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas. Maka penggunaan media buah semangka adalah agar siswa lebih mudah memahami materi

membandingkan bilangan pecahan karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajarannya. Siswa juga dapat dengan jelas memahami permasalahan yang di hadapi. Dengan menggunakan media buah semangka ini siswa akan lebih bergairah dalam belajar karena menggunakan media yang menyenangkan. Dengan demikian siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sesuai dengan yang diharapkan.

2. Cara Penggunaan Media Buah Semangka

Cara penggunaan media buah semangka yaitu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 6 atau 7 siswa. Untuk kelas III C MI Negeri Seduri yang siswanya berjumlah 26 maka akan dijadikan empat kelompok dua kelompok beranggotakan enam siswa dan dua kelompok beranggotakan tujuh siswa. Masing-masing kelompok menggunakan sebuah semangka untuk dipotong sesuai pecahan yang diminta. Dan kelompok tersebut juga mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.

Setiap kelompok akan mengerjakan lembar kerja dengan menggunakan media buah semangka tersebut. Siswa akan memotong buah semangka sesuai dengan bilangan pecahan yang akan dibandingkan. Dengan begitu siswa akan dapat membandingkan bilangan pecahan dengan menggunakan media yang nyata yaitu media buah semangka.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil belajar,

Soedijanto mendefinisikan, tentang hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh belajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.⁹

Senada dengan definisi tersebut, Winkel W.S mendefinisikan: Hasil belajar sebagai perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia selama periode waktu tertentu yang disebabkan oleh proses perubahan, dan perubahan itu dapat diamati dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dapat bertahan selama beberapa periode waktu.¹⁰

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu. Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru.¹¹

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar

⁹Soedijarto, *Menuju Pendidikan Yang Relevan dan Bermutu*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 49.

¹⁰Winkel W.S. *Psikologi Pengajaran*. (Jakarta: Grasindo, 1996), 36.

¹¹Sumaatmadja, Nursid. *Metodelogi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara. 1997), 122.

yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial dan ekonomi, faktor fisik dan psikis.¹²

M. Bukhari, M.E.D mengatakan bahwa "Istilah hasil belajar adalah akhir dari proses belajar".

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sebenarnya hasil belajar seseorang adalah dicapai setelah dia melakukan proses belajar. Apabila proses itu dilaksanakan dengan baik dan bersungguh-sungguh maka hasil yang didapat pasti akan lebih baik. Sebaliknya apabila proses tidak dilaksanakan dengan baik maka hasilnya juga akan mengecewakan.

Mengingat pengertian hasil belajar yang menyangkut berbagai macam tingkah laku, penulis menyadari bahwa pengukuran hasil belajar sebagaimana yang penulis laksanakan dalam penelitian ini belum sepenuhnya mewakili hasil belajar yang sebenarnya dan secermat-cermatnya. Disamping itu evaluasi perlu diadakan berulang-ulang namun kondisi belum memungkinkan untuk mencapai hasil yang ideal. Namun penelitian ini cukuplah sesuai dengan kemampuan yang ada pada penulis.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

¹²Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo.2005), 40.

Belajar merupakan aktifitas yang berlangsung melalui proses, sudah barang tentu tidak lepas dari pengaruh, baik pengaruh dari luar maupun dari dalam, individu yang mengalami. Keberhasilan atau kegagalanpun tidak terlepas dari pengaruh diatas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a.. Faktor internal

1)Faktor fisiologis dalam belajar

Yang dimaksud keadaan fisiologis adalah keadaan fisik seseorang terutama yang berkaitan dengan kesehatan dan fungsi panca indera. Tingkat kebugaran jasmani seseorang akan berpengaruh dalam belajar, apabila kondisi fisik seseorang tidak fit atau kurang sehat maka dalam belajar ia akan terganggu, baik perhatian maupun konsentrasinya. Begitu juga apabila salah satu panca inderanya terganggu, misalnya telinga atau mata sakit maka akan mengganggu kegiatan belajarnya.

2) . Faktor psikologis dalam belajar

Faktor psikologis dalam belajar yang paling menonjol adalah sesuatu yang mendorong aktivitas seseorang dalam belajar, dengan kata lain alasan yang membuat seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Hal yang menonjol di dalam memaksimalkan hasil belajar adalah mengenai faktor kepribadian. Kepribadian siswa memberikan kontribusi yang besar terhadap hasil belajar karena komponen kepribadian tersebut mempunyai fungsi yaitu :

1) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif merupakan kemampuan manusia menghadapi obyek-obyek dalam bentuk representatif, menghadirkan obyek dalam kesadarannya.

Hal-hal yang terkait dengan fungsi kognitif manusia antara lain :

- a). Taraf intelegensi – daya kreativitas
- b). Bakat khusus
- c). Kemampuan berbahasa
- d). Daya fantasi
- e). Gaya belajar
- f). Tipe dan tehnik belajar belajar

2) Fungsi Dinamis

Fungsi Dinamis ini berkisar pada penentuan suatu tujuan dan pemenuhan suatu kebutuhan yang didasari serta dihayati. Beberapa aspek yang termasuk dalam fungsi dinamis antara lain adalah :

- a). Karakter – hasrat – berkehendak
- b). Motivasi belajar
- c). Konsentrasi-perhatian

3) Fungsi Afektif

Fungsi Afektif membantu siswa dalam mengadakan suatu penelitian terhadap obyek-obyek yang dihadapinya, dan dihayati apakah benda tersebut suatu peristiwa atau seseorang, bernilai atau tidak bagi dirinya. Dalam berperasaan dapat terdiri dari beberapa

lapisan yang berbeda-beda peranannya terhadap semangat belajar antara lain adalah :

- a) Temperamen
- b) Perasaan
- c) Sikap
- d) Minat

Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.

b. Faktor eksternal

1) Faktor sosial dalam belajar

Yang dimaksud faktor sosial disini adalah faktor manusia, baik manusia itu hadir pada saat terjadi proses belajar maupun tidak hadir. Kehadiran seseorang dapat mengganggu kawannya yang sedang belajar, misalnya seorang siswa yang datang dan bermain pada saat yang lain mengerjakan tugas sehingga kehadirannya mengganggu kawannya yang sedang mengerjakan tugas latihan.

Kehadiran seseorang juga dapat membantu kawan yang sedang belajar, misalnya seorang siswa datang pada saat temannya kesulitan mengerjakan tugas maka kehadirannya dapat membantu kesulitannya. Antar teman bisa mendiskusikan kesulitan yang dihadapi.

Yang termasuk lingkungan sosial adalah:

- a) Lingkungan sosial sekolah
 - b) Lingkungan sosial masyarakat.
 - c) Lingkungan sosial keluarga.
- 2) Faktor non sosial dalam belajar

Kelompok ini banyak sekali jumlahnya, misalnya waktu, tempat, alat-alat yang digunakan dalam belajar dan sebagainya. Faktor ini mempengaruhi kegiatan belajar seseorang. Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah:

- a. Lingkungan alamiah
- b. Lingkungan instrumental
- c. Faktor materi pelajaran¹³.

Sungguhpun demikian, hasil belajar yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satunya adalah lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi

¹³Baharuddin & Esa Nur Wahyuni *Teori belajar dan pembelajaran*,(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.2010),16-28.

rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Faktor kemampuan siswa dan kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.¹⁴

3. Pengaruh Penggunaan Media Buah Semangka terhadap Hasil Belajar Membandingkan Bilangan Pecahan

Seperti yang telah dikemukakan diatas, bahwa yang termasuk pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar pelajaran matematika dalam karya tulis penelitian tindakan kelas ini adalah pemberian motivasi, penyediaan fasilitas, kedisiplinan, pemberian hadiah dan hukuman, maka dengan demikian hal-hal itulah yang akan dipaparkan dalam uraian berikut:

a. Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu perbuatan atau tindakan pekerjaan tingkah laku. Dari keterangan tersebut diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa motivasi untuk menggunakan media buah semangka dapat mendorong kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan pecahan. Penggunaan media buah semangka juga akan memudahkan siswa untuk proses kegiatan belajar

¹⁴Ibid., 19

mengajar. Untuk itu tanpa ada motivasi tersebut mungkin siswa akan kehilangan arah atau semangat dalam mengerjakan tugas belajarnya.

b. Fasilitas

Diantara bentuk partisipasi orang tua/guru terhadap pencapaian hasil belajar anak adalah penyediaan fasilitas yang memadai, fasilitas yang dimaksud adalah semua alat yang dapat dipergunakan dalam proses belajar anak, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Dari uraian di atas dan memperhatikan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar, sedangkan motivasi adalah situasi kondisi yang ikut menentukan berhasil tidaknya proses belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa fasilitas yang diperoleh oleh siswa akan mempengaruhi terhadap hasil belajar.

c. Kedisiplinan

"Disiplin berarti adanya kesediaan untuk memenuhi peraturan-peraturan dan larangan-larangan"¹⁵

Disiplin diperlukan dalam sekolah ataupun di rumah. Adapun langkah-langkah dalam menanamkan disiplin kepada anak secara pengalaman yang nyata, sebagaimana yang dikatakan oleh Drs. Amin Daien Indrakusumo adalah sebagai berikut: "Dengan kebiasaan / pembiasaan dan contoh dan tauladan dengan penyadaran dan pengawasan".

Dengan membiasakan disiplin pada anak akan menjadi pelajaran yang selalu diingat dan terbawa dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁵ Drs. Amin daien Indrakusumo, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, FKIP IKIP Malang, 1987, hal. 142.

Oleh karena itu disiplin menggunakan media dalam proses kegiatan belajar mengajar merupakan langkah yang juga bisa mempengaruhi hasil belajar.

d. Hadiah dan Hukuman

1). Hadiah

Yang dimaksud hadiah adalah sesuatu hal yang menggembirakan bagi anak dan dapat menjadi pendorong / motivasi bagi siswa. Jikalau anak melakukan perbuatan-perbuatan yang terpuji, pantaslah ia diberi hadiah atau dipuji di depan orang banyak.

Jadi seorang siswa jika dapat menggunakan media atau praktek langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar bisa mendapat nilai yang baik, maka siswa tersebut hendaknya diberi hadiah untuk mendorong motivasi belajar siswa.

2). Hukuman

Sebagaimana Hadiah diberikan anak berhasil dalam prestasinya. Sebaliknya hukuman akan diterima jika anak menjalankan kesalahan atau melanggar peraturan, akan tetapi hukuman anak harus bersifat mendidik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Drs. Amin Daien Indrakusumo, bahwa : Hukuman adalah tindakan yang dijatuhkan kepada anak secara sadar dan sengaja sehingga, menimbulkan nestapa.

Dengan demikian nestapa ini, anak akan menjadi sadar akan perbuatannya dan akan berjanji didalam hatinya untuk tidak mengulanginya.

Disamping hukuman tidak boleh menyakiti, maka hukuman harus bersifat mendidik. Karena itu hukuman yang bersifat mendidik ini akan mempunyai nilai positif bagi anak.

D. Kerangka Berfikir

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti halnya faktor pendidik, faktor anak didik, faktor materi yang diberikan serta metode penyampaian materi / bahan ajar kepada peserta didik. Demikian pula halnya dengan proses belajar mengajar mata pelajaran matematika yang juga dipengaruhi berbagai faktor. Dari faktor pendidik (guru) mencakup tentang kemampuan pendidik dalam penguasaan materi, pengkondisian kelas, serta penggunaan metode pengajaran yang sesuai. Dari faktor peserta didik (siswa) mencakup faktor motivasi, intelegensi, bakat, minat dan lainnya.

Faktor metode penyampaian atau teknik pembelajaran juga memegang peranan yang tak kalah penting, misalnya penggunaan media gambar dalam pengajaran vocabulary pada mata pelajaran Bahasa Inggris, penggunaan alat-alat praktikum pada mata pelajaran IPA dan penggunaan media alat peraga pada mata pelajaran matematika.

Dalam penelitian ini, penulis berafiliasi pada main frame, bahwa penggunaan media buah semangka pada mata pelajaran matematika memang sangat membantu keberhasilan proses belajar mengajar khususnya materi membandingkan bilangan pecahan artinya dari sekian banyak metode pengajaran, bisa jadi penggunaan media buah semangka adalah metode terbaik

yang perlu digunakan dalam penyampaian materi membandingkan bilangan pecahan.

E. Hipotesa

Untuk mencapai tujuan yang menggunakan metode statistik dalam menggunakan data penggunaan media buah semangka (Variabel X), kemudian menganalisa data hasil belajar siswa (variabel Y) yang berupa nilai mata pelajaran matematika pada materi membandingkan bilangan pecahan. Kemudian diadakan pengkorelasian antara kedua variabel tersebut. Maka langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut : Menentukan hipotesa dulu sebab hipotesa merupakan petunjuk atau pegangan bagi penulis / peneliti agar tidak terjadi salah arah atau penyimpangan permasalahan yang hendak dicapai.

Sebelum melangkah pada rumusan hipotesa, maka perlu diterangkan pengertian hipotesa yang penulis kutip dari pendapat Prof. Drs. Sutrisno Hadi, MA, bahwa "Hipotesa" adalah pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kebenarannya, jika hipotesa yang telah dibuktikan kebenarannya, namanya bukan hipotesa lagi tapi Tesa.

Adapun langkah awal yang penulis ajukan dalam hipotesa adalah hipotesa kerja. Hipotesa ini juga disebut Hipotesa alternatif (H_a) sebagaimana yang dikatakan oleh Drs. Muhammad Ali bahwa "Suatu hipotesa yang dirumuskan dengan tujuan untuk membuat ramalan tentang atau peristiwa yang terjadi apabila gejala muncul, dinamakan hipotesa kerja. Karena dalam hipotesa kerja ini menyatakan ada hubungan antara variabel X (penggunaan

media buah semangka) dan variabel Y (hasil belajar belajar siswa kelas III C MI Negeri Seduri dalam mata pelajaran matematika pada materi membandingkan bilangan pecahan). Bertitik tolak dari dua variabel tersebut diatas maka hipotesa yang perlu disajikan berupa hipotesa kerja yang berbunyi "Penggunaan media buah semangka berpengaruh positif pada hasil belajar siswa". Dengan anggaran dasar sebagai berikut:

1. Bahwa hasil belajar siswa tersebut berbeda-beda
2. Adanya penggunaan media buah semangka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi membandingkan bilangan pecahan..

Karena hipotesa yang penulis ajukan tersebut diatas akan diuji dengan pembuktian penelitian secara statistik, maka hipotesa tersebut harus diubah menjadi hipotesa nihil (H_0) sebagaimana dikatakan oleh Drs. Ny. Suharsimi Arikunto, bahwa "Didalam menentukan penerimaan dan penolakan suatu hipotesa alternatif (H_a) diubah menjadi hipotesis nihil (H_0).

Dengan demikian hipotesa tersebut diatas diubah menjadi hipotesa nihil. Adanya perubahan berbunyi "Penggunaan media buah demangka secara langsung berpengaruh pada hasil belajar anak (siswa)". Selain itu dengan hipotesa yang penulis ajukan diatas bukan berarti menutup kemungkinan terhadap faktor penentu lainnya yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

