

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (مَوَدِّعَة) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini mengandung bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran Manipulatif**

Media manipulatif merupakan benda/alat belajar yang diserupakan/disamakan dengan benda aslinya sangat berperan penting dalam pemahaman siswa, karena dengan benda-benda tersebutlah siswa mampu mengingat dan merekam pembelajaran dalam memori otaknya dengan mudah. Media manipulatif adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemui anak didik dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual. Media manipulatif sepatutnya disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan kematangan anak didik pada rentang usianya, sehingga dapat dimanipulasikan dan bervariasi supaya menyenangkan dan memberi kepuasan bagi anak didik.

Manipulatif didefinisikan sebagai benda nyata, alat, model, atau mekanisme yang dapat digunakan secara jelas untuk memberi pemahaman secara mendalam, untuk memecahkan masalah, tentang topik-topik yang ditentukan. Manipulatif dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk atau bisa

disebut sebagai benda fisik yang digunakan sebagai alat pengajaran untuk melibatkan para anak didik. Media manipulatif dapat dibeli di toko, dibawa dari rumah, atau guru dan anak didik yang membuatnya. Manipulatif digunakan untuk memperkenalkan, praktek, atau memudahkan konsep (suatu materi pelajaran). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan ini, manipulatif harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa (Ulyani, 2016).

Media manipulatif merupakan benda-benda, alat-alat, model, atau mesin yang dapat digunakan untuk membantu dalam memahami selama proses pemecahan masalah yang berkaitan dengan suatu konsep atau topik matematika (Amir, 2014a).

Tujuan dari media manipulatif adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak sehingga memerlukan benda-benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya. Benda-benda konkret ini disebut juga dengan benda-benda manipulatif. Benda manipulatif adalah suatu benda yang dimanipulasi oleh guru dalam penyampaian pelajaran agar siswa mudah memahami suatu konsep matematika. Siswa berinteraksi secara langsung dengan benda fisik. Belajar dengan memanipulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hubungan keterampilan praktek yang berarti meningkatkan ingatan dan penerapannya dalam situasi *problem solving* yang baru. Hal ini senada dengan rekomendasi NCTM yang menekankan pentingnya penggunaan penyajian visual dan manipulatif, serta peragaan model dalam pembelajaran di setiap tingkatan kelas (Yeni, 2011).

Sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan benda-benda manipulatif dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa benda manipulatif yakni perangkat pembelajaran yang berupa benda fisik dapat menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan memodelkan dan memperagakan konsep dalam proses pembelajaran.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran Manipulatif**

Penggunaan media pembelajaran manipulatif telah diyakini mampu membantu siswa belajar karena memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman konkret dari penalaran abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa menghubungkan ide dan mengintegrasikan pengetahuan mereka sehingga mereka memperoleh pemahaman yang mendalam tentang konsep materi pelajaran terkait.

Pelajaran matematika ialah pembelajaran yang sifatnya abstrak. Sehingga siswa dalam belajar matematika membutuhkan suatu media yang nyata atau disebut media konkret guna untuk memahami maksud dari keabstrakan matematika tersebut atau sebagai perantara atau visualisasinya untuk memahami konsep yang abstrak. Benda-benda konkret ini disebut juga dengan benda-benda manipulatif. Benda manipulatif adalah suatu benda yang dimanipulasikan oleh guru dalam penyampaian pelajaran matematika agar para siswa mudah memahami suatu konsep.

Menurut Kelly, berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peran benda manipulatif dalam pembelajaran matematika dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Belajar dengan memanipulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hubungan keterampilan praktek yang berarti meningkatkan ingatan dan penerapannya dalam situasi *problem solving* yang baru. Hal ini dikarenakan siswa terlibat secara fisik berupa menyentuh, meraba, dan menggeser suatu benda (media). Pada gilirannya waktu yang dihabiskan dalam pembelajaran manipulasi dan model menanamkan ingatan yang lama dari keyakinan siswa dan memperdalam pemahaman konsep matematika (Kelly, 2006).

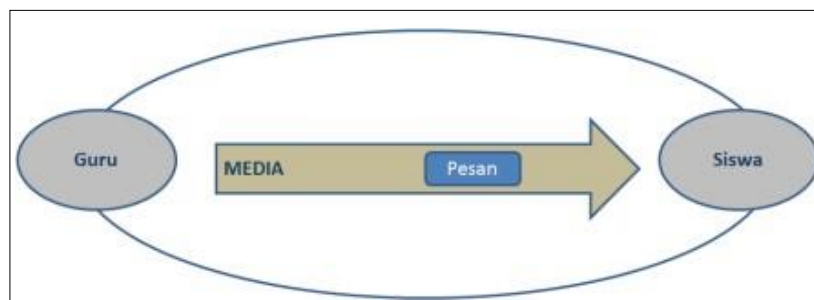
Menurut Kemp & Dayton (dalam Sadiman) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya banyak, yaitu :

- 1). Memotivasi minat atau tindakan,
- 2). Menyajikan informasi,
- 3). Memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi pertama, media dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan. Untuk memenuhi fungsi kedua, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Untuk memenuhi fungsi ketiga, informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media diharapkan mampu untuk meningkatkan keinginan belajar atau minat belajar siswa sehingga dengan demikian media akan meningkatkan hasil belajarnya. Manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien.

**Gambar 2.1** Manfaat Media Dalam Pembelajaran



Sumber: Almira, 2014:81)

Melihat manfaat dari media pembelajaran manipulatif tersebut, siswa menjadi lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan ketika mereka menggunakan media konkret. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru yang menggunakan media manipulatif untuk pembelajaran dapat memberi pengaruh positif belajar terhadap siswa, dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah, serta menciptakan pembelajaran secara efektif (Amir, 2014b).

### **c. Media Pembelajaran Manipulatif Konkret Roda Integral**

#### **1). Pengertian Roda Integral**

Roda integral merupakan salah satu media manipulatif konkret yang dengan mudah dapat dibuat oleh guru karena bahan yang dipakai banyak dijumpai. Yaitu berupa styrofoam agar media tidak mudah rusak dan terlipat, kertas karton yang tebal agar tidak mudah rusak saat digunakan, mika agar media lebih awet digunakan untuk jangka panjang. Yang mana diharapkan media roda integral dapat dipergunakan guru sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya materi integral aljabar.

Pada media roda integral telah disediakan kantong kartu-kartu yang berisikan soal-soal integral. Yang nantinya akan diambil oleh siswa untuk dikerjakan dengan bantuan media manipulatif roda integral ini. Pada media roda integral terdiri atas 3 bagian roda yang ketiga roda tersebut dapat diputar-putar disesuaikan dengan kebutuhan pada soal. Roda integral yang paling besar menunjukkan pangkat pada soal. Roda integral yang sedang menunjukkan koefisien pada soal. Dan roda integral yang paling kecil menunjukkan hasil dari pengintegralan.

#### **2). Langkah-Langkah Penggunaan Media Roda Integral**

Misalkan siswa mengambil kartu pada kantong soal dan mendapatkan soal fungsi aljabar  $9x^2$  maka dapat dikerjakan dengan mudah menggunakan bantuan media roda integral. Yang harus siswa lakukan adalah menyesuaikan soal berupa koefisien dan pangkatnya dengan media Roda Integral menyesuaikan soal berupa koefisien dan pangkatnya ke arah 2 tanda panah yang telah disediakan. Praktiknya sebagai berikut.

- Karena pangkat pada soal adalah 2, maka arahkan angka 2 pada roda yang ukuran sedang diluruskan pada panah yang berketerangan “Sesuaikan Pangkat Soalnya”.

- Karena koefisien pada soal adalah 9, maka arahkan angka 9 pada roda yang ukuran paling besar diluruskan pada panah yang berketerangan “Sesuaikan Koefisien Soalnya”.
- Jika sudah, lihatlah hasilnya integralnya pada roda integral yang berukuran kecil.

### 3). Kelebihan Dan Kekurangan

#### a). Kelebihan Media Manipulatif Konkret Roda Integral

Berdasarkan pembuatan media manipulatif roda integral yang telah peneliti buat, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal yang menjadi kelebihan dari media manipulatif konkret roda integral, di antaranya adalah sebagai berikut:

- Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya diserap dengan baik.
- Menarik perhatian siswa sebab media dapat disentuh dan digerak-gerakkan.
- Siswa dilatih untuk tetap bekerja sama dengan siswa lain.
- Siswa dapat memperoleh pemecahan dari berbagai cara.

#### b). Kekurangan Media Manipulatif Konkret Roda Integral

- Bahan yang digunakan mudah rusak sehingga saat menggunakannya harus hati-hati.
- Media manipulatif hanya mencakup koefisien bulat sampai 10 saja dan pangkat bulat sampai 11 saja.
- Media manipulatif hanya sebatas pada untuk memahami konsep dasar saja. Sehingga soal model yang lain siswa diharapkan mampu menyimpulkan sendiri dengan berbekal dasar pada media manipulatif Roda Integral.

## 2. Tinjauan Tentang Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Menurut Muhibbin Syah, secara sederhana “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Minat merupakan keinginan terhadap sesuatu yang

timbul akibat kegairahan atau ketertarikan yang tinggi. Minat muncul atas dasar keinginan individu itu sendiri. Ketertarikan tersebut dapat berupa orang, benda, kegiatan, maupun karir. Minat juga dapat muncul ketika seorang individu pernah melakukan kegiatan sehingga ia merasa ada ketertarikan dan memperhatikan secara terus-menerus sehingga pada akhirnya akan muncul perasaan senang. Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Semakin kuat dan besar kemampuan yang dimilikinya maka semakin besar minat untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. (Muhibbin Syah, 1999)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa ketertarikan terhadap sesuatu dan adanya perasaan senang sehingga menarik untuk terus-menerus mencari informasi dan pada akhirnya akan mencapai suatu titik yang diinginkan dan diidam-idamkan.

#### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat**

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut sebagai berikut(Syah, n.d.):

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

##### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Minat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor dorongan dalam, berupa faktor yang timbul dari diri seseorang yaitu kemauan untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar, berupa faktor motivasi sosial, di mana seseorang membutuhkan dorongan atau motivasi dari

orang lain agar aktivitas yang dilakukannya tersebut dapat diakui dan diterima oleh orang lain.

Hal ini menunjukkan bahwa seseorang memerlukan tanggapan yang positif terhadap dirinya. Faktor emosional, muncul atas dasar adanya dorongan dari dalam dan luar sehingga seorang individu akan terus melakukan aktivitasnya karena adanya rasa ingin tahu dan ketertarikan.

### **c. Unsur-Unsur Minat**

Menurut Baharudin unsur-unsur yang terkandung dalam minat belajar adalah sebagai berikut (Riadi, 2020):

#### **1) Perasaan**

Perasaan adalah salah satu fungsi psikis yang penting yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar. Perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

Seorang peserta didik merasa tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya dan mempunyai sangkut-paut dengan dirinya. Begitu pula sebaliknya, seorang peserta didik merasa tidak tertarik dengan suatu pelajaran apabila pelajaran itu tidak sesuai dengan pengalaman yang didapat sebelumnya. Oleh karena itu, peserta didik yang merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut maka dengan sendirinya peserta didik akan berusaha untuk menghindar.

#### **2) Perhatian**

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu objek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. Seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran.



Oleh karena itu, diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

Untuk membangkitkan perhatian yang disengaja, seorang guru haruslah dapat menunjukkan pentingnya materi pelajaran yang disajikan. Guru mampu menghubungkan antara pengetahuan peserta didik dengan materi yang disajikan. Selain itu, guru juga berusaha merangsang peserta didik agar melakukan kompetisi belajar yang sehat.

### 3) Motif

Kata motif diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan keaktifitasan tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

Dalam proses belajar mengajar motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi untuk belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu menyentuh kebutuhannya. Jadi motif merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga dia berminat terhadap sesuatu objek karena minat adalah alat pemotivasi dalam belajar.

#### **d. Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan jiwa pada individu seseorang untuk memilih, memperhatikan suatu objek atau kegiatan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan tingkat kesenangan yang kuat (Sobari, Fazri, 2017).

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Minat mengandung dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh

pengetahuan, serta dikembangkan dengan lingkungannya. Aspek afektif mengandung tingkat emosional seseorang untuk menentukan dan menilai kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat dari individu yang kuat, maka ia akan memberikan perhatian secara lebih terhadap aktivitas tersebut. Aspek minat manusia dalam mengikuti pembelajaran matematika sangat kuat, maka hal tersebut akan menjadi dasar untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan dapat memenuhi keinginan siswa untuk belajar matematika. Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Achru, Andi, 2019).

### **3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Kata belajar ditinjau dari segi etimologi berasal dari kata “ajar” yang berarti pembelajaran. Kata belajar berarti berusaha atau mengusahakan diri untuk mendapatkan suatu perubahan sikap atau pertumbuhan seorang yang dimanifestasikan dalam bentuk dan cara baru dalam pola tingkah laku. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas seseorang yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk memperoleh pengetahuan baru. Sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang baik dalam berpikir maupun bertindak (Kosilah & Septian, 2020). Belajar merupakan kegiatan yang bukan hanya sekedar menghafal dan mengingat

suatu pembelajaran yang diajarkan baik secara verbal maupun nonverbal (Riyani, 2019).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan transfer ilmu dari guru kepada murid yang dapat menambah pengetahuan siswa dan dapat menjadikan siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai suatu hasil dari kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Nawawi, 2003).

Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai siswa telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat diketahui melalui evaluasi (Riyani, 2019).

#### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu (Syah, n.d.):

##### 1). Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).

##### a). Faktor Fisiologis

Aspek fisiologis meliputi jasmaniah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang segar jasmaninya dan kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya dapat optimal.

b). Faktor Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas dalam pembelajaran siswa. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang dipandang umumnya adalah sebagai berikut: tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2). Faktor Eksternal

Faktor eksternal juga terdiri atas dua faktor yang meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a). Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Masyarakat, tetangga, dan lingkungan fisik atau alam dapat juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

b). Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu yang digunakan belajar siswa. Faktor-faktor yang di atas menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

**4. Pengaruh Media Manipulatif Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar**

Sampai saat ini, berhitung sebagai salah satu bagian dari pelajaran matematika yang masih dianggap sulit untuk dipelajari oleh kebanyakan siswa terutama siswa yang mengalami masalah belajar dan minat akan pelajaran matematika. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dari dalam siswa itu sendiri, baik juga dari guru sebagai motivator yang harus dapat menumbuhkan minat siswa akan pelajaran matematika, serta kurangnya pemahaman tentang bagaimana pengoperasian matematika yang sesungguhnya. Dari tahun ke tahun masalah ini terus menerus berulang dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Oleh karena itu perlu dikembangkan sistem

yang dapat mengakomodasi keperluan guru dalam pembelajaran dan sistem pembelajaran agar tujuan pencapaian kompetensi siswa dapat tercapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media manipulatif pembelajaran. Semakin kreatif guru dalam membuat media manipulatif maka semakin muncul pula minat siswa untuk belajar. Dan yang perlu digaris bawahi yaitu bahwasanya peneliti tidak bisa mengontrol minat siswa akan tetapi minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.(Mutakin & Sumiati, 2011)

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan belajar kepada siswa yang tujuannya untuk memudahkan penangkapan (pemahaman) pesan dari guru kepada siswa. Mengingat mata pelajaran matematika memerlukan pemahaman konsep yang saling berhubungan satu sama lain secara hierarki, banyak persepsi dari siswa yang mendoktrin bahwa pelajaran matematika sangat membosankan dan menjenuhkan. Sehingga menjadikan siswa pasif di dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dalam proses pengajarannya perlu digunakan media yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain itu, diingat pula bahwasanya pada setiap diri siswa memiliki minat belajar yang beraneka ragam yang tidak bisa disamakan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Ada siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dan ada juga siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Minat belajar yang kuat pada diri siswa diyakini dapat memberikan dorongan semangat untuk berupaya keras dan pantang menyerah dalam menghadapi tantangan dan permasalahan dalam belajar yang akhirnya akan menghasilkan prestasi dan hasil belajar yang tinggi.(Supardi et al., 2015)

##### **5. Pengaruh Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar**

Mengingat pentingnya pendidikan matematika di sekolah agar mencetak siswa yang unggul dan kompeten maka pendidikan di Indonesia hendaknya melakukan proses pendidikan yang di dalamnya terdapat serangkaian kegiatan yang melibatkan aktivitas siswa. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang baik dan memuaskan. Untuk itu proses belajar mengajar diharapkan terjadi proses interaksi antara guru dan siswa yang

melibatkan pola pikir dan mengolah logika pada lingkungan belajar secara maksimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan efektif dan efisien.(Saragi et al., 2022)

Materi integral dikenal sebagai materi yang sulit di SMA. Untuk itu, dalam mengajarkan bab konsep integral di SMA, guru bisa juga menggunakan media pembelajaran manipulatif. Media manipulatif merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menjelaskan dan membantu memahami konsep matematika.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, maka guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAIKEM) yaitu dengan menggunakan alat peraga ataupun media pembelajaran.

Salah satu media untuk belajar matematika yang dianggap tepat untuk memahami konsep integral menurut peneliti adalah dengan media manipulatif *Roda Integral*. Konsep-konsep integral dapat dipahami dengan mudah bila disajikan dalam bentuk konkret, lalu diarahkan pada tahapan semi kongkret, dan pada akhirnya siswa dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak. Media manipulatif bermanfaat dalam proses pembelajaran karena siswa akan terlibat langsung dalam memanipulasi objek matematika yang abstrak dan dapat menemukan konsep atau rumus sendiri dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar menjadi lebih meningkat.(Kurniawati et al., 2019)

## **6. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar**

Pendapat W.S. Winkel (1984:30) “Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang/ hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat adalah kegiatan rasa suka yang terlalu berlebih terhadap sesuatu hal di dalam berproses untuk meraih sebuah keberhasilan. Sehingga minat yang tinggi sangat dibutuhkan dalam suatu pembelajaran. Sebab dengan adanya minat, menjadikan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan meningkatkan prestasi belajar. Minat sangat perlu dibangkitkan karena minat sangat

mempengaruhi proses belajar dan dapat berpengaruh pula terhadap prestasi belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberi kebebasan pada siswa untuk mengembangkan ide pribadi akan meningkatkan minat belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi saat ia tidak mampu menguasai matematika, ia akan berusaha mengejar ketertinggalannya untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dukungan minat belajar secara langsung dapat merubah perilaku belajar, dari siswa yang tidak peduli menjadi lebih peduli. Jika pada siswa terdapat minat belajar tersebut, maka siswa akan bersedia meninggalkan kegiatan lainnya yang kurang mendukung demi tercapainya tujuan belajar. Pengembangan minat belajar tidak akan tumbuh tanpa adanya dukungan faktor pemicu dari dalam diri siswa yang mampu mempengaruhi nurani siswa. Dengan tertanamnya minat belajar pada siswa maka proses belajar lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika. (Lestari, 2015)

Minat seperti yang dipahami dan dipakai oleh orang selama ini dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Pengaruh minat sangat besar terhadap pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Ia akan ragu-ragu untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Sebaliknya bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dihafalkan dan disampaikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak yang tinggi pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi. Anak yang memiliki minat belajar tinggi dalam belajar umumnya gemar terhadap matematika. Sehingga mereka belajar matematika tidak hanya sekedar memenuhi kewajiban dan tugas dari guru atau tuntutan kurikulum, tetapi mereka menjadikan belajar matematika sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi.

Bagi mereka, ada atau tidak dorongan dari luar untuk belajar matematika tidak ada bedanya. Siswa yang memiliki tingkat minat belajar rendah, umumnya akan malas belajar, cenderung menghindar dari tugas dan pekerjaan yang berkaitan matematika (Prastika, 2020).

## **B. Kerangka Berpikir**

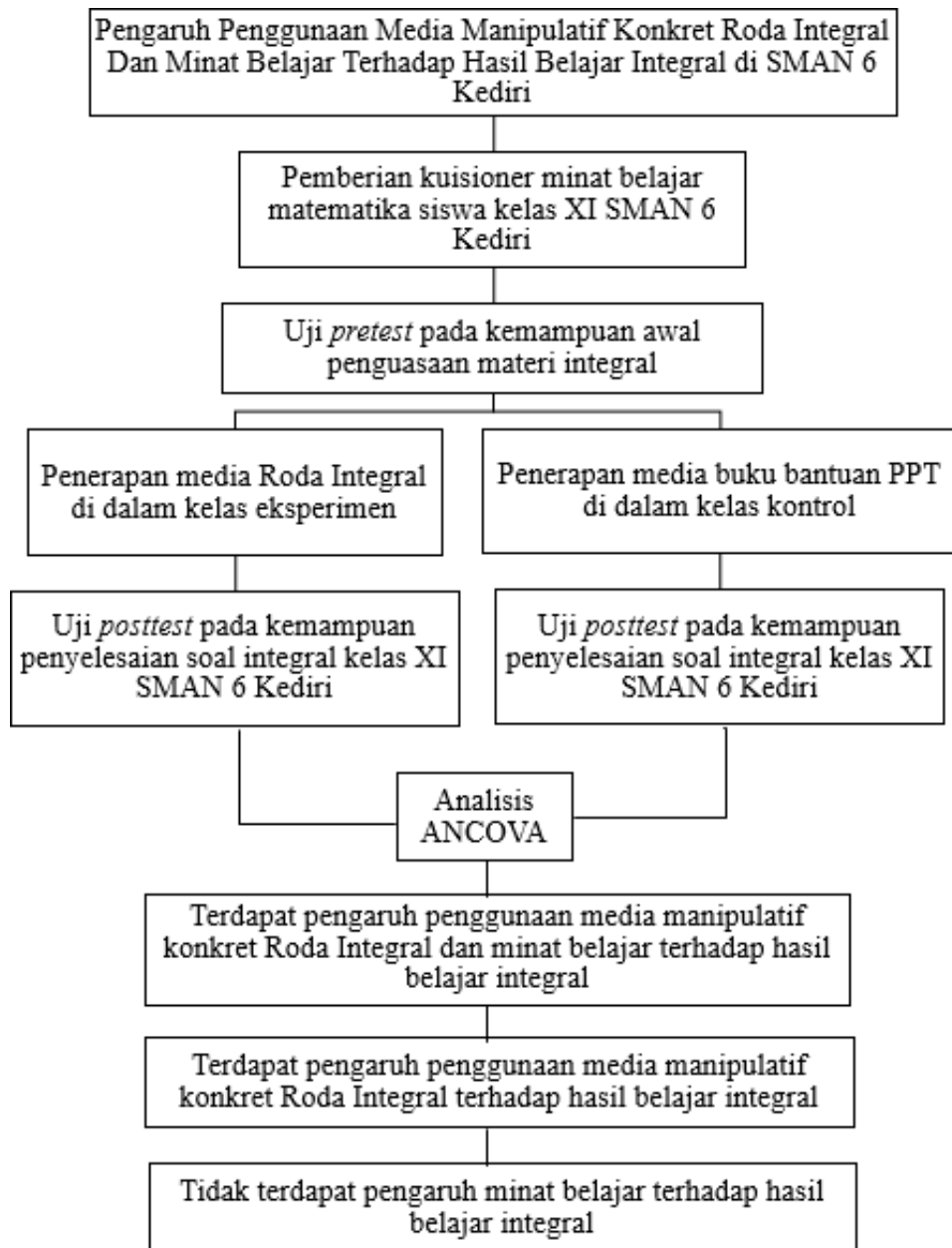
Kerangka pemikiran adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat fokus penelitian yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan fokus penelitian. Maksud dari kerangka berpikir sendiri adalah supaya terbentuknya suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal (Sugiyono, 2010). Kerangka berpikir yang peneliti sajikan adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh media manipulatif konkret roda integral merupakan variabel bebas (X1) yang akan memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (Y).
2. Minat belajar merupakan variabel kovariat (X2) karena minat merupakan hal yang tidak bisa peneliti kontrol akan tetapi diasumsikan memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (Y).
3. Hasil belajar siswa merupakan variabel terikat (Y) yang muncul sebab adanya variabel bebas.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini.



**Gambar 2.2** Kerangka Berpikir



### C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

#### 1. Hipotesis 1

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan media manipulatif konkret roda integral dan minat belajar terhadap hasil belajar integral di SMAN 6 Kediri.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media manipulatif konkret roda integral dan minat belajar terhadap hasil belajar integral di SMAN 6 Kediri.

2. Hipotesis 2

$H_a$  : Ada pengaruh penggunaan media manipulatif konkret roda integral terhadap hasil belajar integral dengan mengontrol minat belajar siswa di SMAN 6 Kediri.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media manipulatif konkret roda integral terhadap hasil belajar integral dengan mengontrol minat belajar siswa di SMAN 6 Kediri.

3. Hipotesis 3

$H_a$  : Ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar integral dengan mengontrol media pembelajaran di SMAN 6 Kediri.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar integral dengan mengontrol media pembelajaran di SMAN 6 Kediri.