

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA JARING-JARING BANGUN RUANG TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 173430 SAITNIHUTA

Rich Lazuwan Venansius Simamora¹, Elvi Mailani², Naeklan Simbolon³,
Eva Betty Simanjuntak⁴, Fahrur Rozi⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: lazuwan7@gmail.com

Abstract

This research was carried out to determine the effect of spatial net diorama media on students' learning motivation in fifth grade mathematics lessons at SDN 173430 Saitnihuta. The research method used is quantitative-experimental research, with design For Experimental type One Group Pretest-Posttest. The research population consisted of 44 students. The research sample consisted of 30 students in class V at SDN 173430 Saitnihuta. Data is collected using questionnaires and unstructured observations, then the data will be analyzed using descriptive analysis and t test. The results of the research show that the influence of the spatial mesh diorama learning media has a positive effect on students' learning motivation in fifth grade mathematics lessons at SDN 173430 Saitnihuta. It can be seen from the average comparison when doing itpretest with averagepost testApart from that, it is also based on the results of the t test carried out using the applicationSPSS 23 for windows The significant value obtained is smaller than 0.05, namely $0.002 < 0.05$. This shows the influence of the spatial mesh diorama learning media on students' learning motivation in fifth grade mathematics lessons at SDN 173430 Saitnihuta.

Keyword: Learning Media Diorama Nets Building Space, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh media diorama jaring-jaring bangun ruang terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif-eksperimen, dengan desain Pre Ekxperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian terdiri dari 44 siswa. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa di kelas V SDN 173430 Saitnihuta. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembaran angket dan observasi tidak terstruktur, seterusnya data akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta. Dapat dilihat dari perbandingan rata-rata pada saat melakukan pretest dengan rata-rata posstest. Selain itu juga berdasarkan hasil Uji t yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 for windows nilai signifikan yang didapat lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Media pendidikan mencakup semua sumber daya yang digunakan oleh instruktur untuk membantu dalam penyampaian dan penjelasan materi pelajaran kepada siswa, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media mengacu pada segala cara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk melibatkan ide, emosi, fokus, dan minat siswa dengan cara yang memfasilitasi proses belajar (Mailani & Almi, 2020). Kehadiran media pendidikan dalam proses pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan pembelajaran, karena media ini dapat meningkatkan dorongan anak untuk belajar.

Media pembelajaran ini sangat besar pengaruhnya di dalam pembelajaran hal ini dikarenakan media pembelajaran adalah media pendidikan mengacu pada alat dan perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi pembelajaran secara efisien dan akurat kepada peserta didik (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai mediator antara pendidik dan peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan apa pun yang memfasilitasi transfer informasi dari guru ke siswa. Tujuannya adalah untuk memotivasi dan memungkinkan siswa untuk terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Pembelajaran adalah proses pendidikan yang melibatkan pengalaman interaktif untuk secara aktif memungkinkan siswa meningkatkan perilaku mereka melalui perolehan

pengetahuan dan keterampilan (Masdul, 2018). Hal ini berarti peran dari media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memotivasi minat atau tindakan anak didik menjadi lebih baik, hal tersebut dapat terjadi dikarenakan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian anak didik.

Selain itu juga media pembelajaran menyajikan informasi informasi yang belum diketahui oleh anak didik, hal tersebut bisa menarik keingintahuan siswa untuk mengetahui informasi-informasi yang menarik yang belum mereka ketahui. Media pendidikan mengacu pada instrumen atau artefak yang memfasilitasi transmisi konten instruksional dari pendidik ke peserta didik selama upaya belajar mengajar (Alti et al., 2022).

Dari hal tersebut dapat disimpulkan keberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting. Oleh karena itu diharapkan seorang guru mampu memiliki keterampilan dalam menciptakan suatu media pembelajaran, atau menggunakan suatu media pembelajaran agar penyampaian materi lebih maksimal dan hasil yang di dapat dari proses pembelajaran juga maksimal, sehingga tujuan yang sudah ditentukan dapat terealisasikan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan motivasi belajar siswa Kelas V SDN 173430 Saitnihuta khususnya pada mata pelajaran matematika yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan hasil Ujian Tengah Semester. Dari hasil wawancara peneliti dengan murid kelas V bahwasanya motivasi anak didik untuk belajar matematika yang terbilang rendah hal ini dapat dilihat dari pelajaran

matematika adalah pelajaran yang sangat tidak disukai oleh anak didik dikarenakan matematika adalah suatu pelajaran yang sangat sangat sulit dan menakutkan, sehingga motivasi belajar anak didik kurang dalam pelajaran matematika. Hal tersebut berdampak terhadap hasil Ujian Tengah Semester yang telah dilaksanakan. Dimana hasil Ujian Tengah Semester terbilang sangat rendah. Hal tersebut diakibatkan oleh

kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan masalah diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sangat erat kaitannya dengan nilai anak didik, dikarenakan motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil dari pelajaran anak didik. Hasil nilai UTS anak didik pada kelas V SDN 173430 Saitnihuta adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perolehan Hasil Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 173430 Saitnihuta

| No | KKM | Kriteria | Jumlah Siswa | Persentase |
|---------------|-----------|--------------|--------------|------------|
| 1 | ≥ 70 | Tuntas | 23 | 76,67 % |
| 2 | < 70 | Tidak Tuntas | 7 | 23,33 % |
| Jumlah | | | 30 | 100% |

Selain itu, masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu terdapat pada guru. Di mana guru menghadapi kendala dalam memanfaatkan sumber daya pendidikan. Menurut kepala sekolah dasar tempat penelitian dilakukan, guru kurang kreatif dalam menggunakan sumber daya pembelajaran selama proses pembelajaran. Selain itu, guru jarang menggunakan materi pembelajaran saat memberikan pelajaran kepada siswa, dan hanya mengandalkan buku cetak dan sumber belajar yang sudah usang. Para pendidik harus menyadari dampak signifikan dari media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar. Dengan menggunakan sumber daya pendidikan yang menarik, diharapkan pembelajaran akan terstimulasi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

Namun demikian, dalam kondisi saat ini, masih ada beberapa pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik. Salah satu keterbatasan guru adalah kesulitan mereka dalam membuat materi pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat mengakibatkan siswa kurang fokus dan tertarik pada pengetahuan yang diajarkan, yang pada akhirnya menyebabkan kurangnya motivasi untuk belajar.

Selain itu juga, dengan perkembangan teknologi yang pada sekarang ini, media pembelajaran dapat diproduksi menggunakan berbagai kreatifitas, bisa menggunakan video, menggunakan ppt, dan lain sebagainya. Guru dapat mencari berbagai referensi bagaimana membuat suatu media

pembelajaran yang unik dan menarik perhatian anak didik. Akan tetapi guru memiliki keterbatasan kemampuan untuk menciptakan media pembelajaran yang unik dan menarik. Sehingga suasana proses pembelajaran tidak hidup, dikarenakan anak didik bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh gurunya, hal tersebut mengakibatkan anak didik susah untuk memahamami pelajaran yang diberikan oleh guru dan juga mengakibatkan kurangnya motivasi anak didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan unik adalah media pembelajaran Diorama Jaring-Jaring Bangun Ruang. Media ini adalah suatu media yang berbentuk 3 dimensi, dimana isi dari media ini akan menampilkan bagaimana jaring-jaring bangun ruang dapat membentuk bangun ruang. Dikarenakan media ini bisa menampilkan bentuk tiga dimensi dari bangun ruang media ini dapat menampilkan dan menunjukkan bagaimana ciri ciri dari bangun ruang seperti sisi pada bangun ruang, rusuk dan lain sebagainya.

Tidak hanya itu saja media Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang ini dapat memberikan kepada anak didik gambaran langsung bentuk dari bangun ruang tersebut, dimana selama ini mereka hanya membayangkan bentuk bangun ruang dalam bentuk dua dimensi saja atau dalam bentuk gambar saja. Anak didik dapat langsung membentuk bangun ruang dengan jaring jaring yang telah disediakan di dalam media tersebut.

Dengan penggunaan media pembelajaran ini di dalam proses pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar anak dalam pelajaran matematika pada kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

Melihat kondisi yang terjadi di sekolah dapat kita ketahui bahwa adanya suatu kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ideal dengan kondisi yang terjadi saat ini pada proses pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika, oleh karena itu penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V SDN 173430 Saitnihuta.”

METODE PENELITIAN

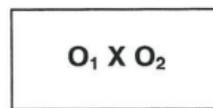
Dalam penelitian ini yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2013). Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengidentifikasi atau mencari pengaruh perlakuan (treatment) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan karena dengan menggunakan dalam desain ini terdapat pretest yang dilakukan sebelum adanya perlakuan dan adanya posttest setelah selesai perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dikarenakan dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Selain itu juga desain ini digunakan dikarenakan penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V

SDN 173430 Saitnihuta yang berjumlah 47 orang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berjumlah 30 orang, yaitu yang terdiri dari kelas eksperimen saja.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti menggunakan desain ini dikarenakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah

satu kelas yaitu kelas eksperimen saja yang diawali dengan pretest (tes awal). Setelah pretest kelas diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan atau treatment, kelas eksperimen kemudian diberikan Posttest (tes akhir). Adapun rancangan penelitian sebagai berikut.



Gambar 1. Rancangan Desain One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O_1 : Nilai *Pretest* (Test awal) sebelum diberi *treatment* (perlakuan).

X : Perlakuan (Penggunaan media pembelajaran DIJABARU).

O_2 : Nilai *Posttest* setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 173430 Saitnihuta, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

Pada Saat sebelum diberikannya perlakuan peneliti memberikan angket (pretest) yang dimana untuk mengukur

tingkat motivasi siswa sebelum diberikannya perlakuan dan diperoleh rata rata sebesar 94,33. Setelah diberikannya perlakuan peneliti memberikan angket (posstest) yang dimana untuk mengukur tingkat motivasi siswa setelah diberikannya perlakuan dimana ditemukan rata rata sebesar 101,27. Berikut adalah tabel perbandingan rata-rata pretest dan posstest.

Tabel 2. Perolehan rata-rata *pretest* dan *posstest*

| | Pretest | Posstest |
|-----------|---------|----------|
| Rata-rata | 94,33 | 101,27 |

Dari data tersebut kita menemukan bahwasanya nilai rata-rata *posstest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Dapat dikatakan adanya peningkatan motivasi berdasarkan pemberian angket.

Penelitian juga melakukan uji normalitas dimana Uji normalitas adalah uji yang mengukur apakah sampel yang

digunakan berdistribusi normal atau tidak. Hasil normalitas dapat dihitung menggunakan aplikasi SPSS 23. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi yang normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang digunakan tidak memiliki distribusi

normal. Uji normalitas dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Nilai Signifikansi Uji Normalitas

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 30 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 10.47653087 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .140 |
| | Positive | .140 |
| | Negative | -.103 |
| Test Statistic | | .140 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .138^c |

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui hasil dari pengisian angket yaitu berdistribusi normal. Hal ini dapat kita lihat pada data yang telah dihitung, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,138 lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah normal.

Penelitian juga melakukan uji linier dimana uji ini berfungsi untuk mengetahui apakah variabel penelitian yang ada di dalam penelitian ini yaitu

variabel X (Variabel bebas/Independen) dengan variabel Y (variabel terikat/Dependen). Uji linearitas dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi definatiaon from linierity. Kita dapat melihat nilai signifikasinya dari tabel ANOVA yang didapat dari SPSS 23 for windows. Dimana jika nilai signifikannya $> 0,05$ maka dapat diartikan model regresi linier, sedangkan jika nilai signifikasinya $< 0,05$ dapat diartikan regresi tidak linier. Rangkuman dapat kita lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Tabel Annova

| | | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| y * x | Between Groups | (Combined) | 3514.019 | 22 | 159.728 | 6.030 | .07 |
| | | Linearity | 428.898 | 1 | 428.898 | 16.191 | .04 |
| | | Deviation from Linearity | 3085.121 | 21 | 146.911 | 5.546 | .09 |
| | | Within Groups | 211.917 | 8 | 26.490 | | |
| Total | | | 3725.935 | 30 | | | |

Dari tabel diatas kita melihat bahwasanya nilai signifikansi didapat sebesar 0,09. Dari perolehan data diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa didapatnya regresi linier dikarenakan Signifikan yang didapat lebih dari 0,05.

Uji yang terakhir yaitu peneliti melakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk menjawab yang dikemukakan oleh peneliti apakah hipotesis yang telah diajukan dapat diterima atau ditolak. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa :

Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang terhadap motivasi belajar siswa pada mata

pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

Uji Hipotesis pada penelitian ini adalah paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05 dan dk (n-1) dengan ketentuan jika nilai signifikan > 0,05 maka Ho diterima atau Ha ditolak, sebaliknya jika nilai signifikan < 0,05 maka Ha diterima atau Ho ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan SPSS 23 for windows, data hasil uji hipotesis tertera pada tabel berikut.

Tabel 5. Tabel Paired Sample t Test

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|------------|---|--------|--------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 Pretest - Posstest | -6.806 | 11.297 | 2.029 | -10.950 | -2.663 | -3.355 | 30 | .002 |

Tabel diatas menampilkan nilai signifikan dari hasil uji paired samples test. Dimana diperoleh nilai signifikannya sebesar 0,002. Sesuai ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya Nilai signifikan yang didapat lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,002 < 0,05. Dari data

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 173430 Saitnihuta, Kec. Doloksanggul, Kab. Humbang

tersebut kita dapat menyimpulkan Ha dapat diterima yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

Hasundutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SD Negeri 173430 Saitnihuta. Jenis

penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain Pre Ekxperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Dimana peneliti hanya melibatkan satu kelas saja yaitu kelas eksperimen saja.

Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti melakukan uji instrument yang akan digunakan dalam penelitian terlebih dahulu. Dimana peneliti melakukan Uji Validitas dan Uji Reabilitas. Pada penelitian ini uji Validitas dilakukan kepada ahli psikolog dan melakukan validitas kepada siswa kelas V dan kelas VI yang berjumlah 80 siswa di SD 173429 Saitnihuta. Dari hasil validitas dan reliabilitas yang telah selesai dilakukan peneliti menemukan dari 36 butir angket yang diuji peneliti menemukan 28 butir angket yang valid dan 8 butir angket yang tidak valid. Dimana 28 butir angket ini yang akan menjadi alat instrument dalam penelitian ini.

Sebelum diberikannya perlakuan yaitu belajar menggunakan media pembelajaran memberikan pretest untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam belajar matematika. Dimana peneliti mendapatkan rata-rata sebesar 94,34 , standar deviasi sebesar 7,81. Setelah itu peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang dan peneliti melakukan posttest dan diperoleh data rata-rata sebesar 101,27 standar deviasi sebesar 10,94. Dari data rata-rata kita dapat melihat bahwasanya kita dapat melihat adanya peningkatan tingkat motivasi anak didik terhadap pelajaran matematis dengan menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang.

Dari perhitungan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan uji hipotesis dengan perhitungan paired

sample test dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 for windows dengan taraf signifikan 5% memperoleh data nilai signifikan sebesar 0,002. Dari hasil tersebut nilai signifikan yang didapat < 0,05, dari data tersebut media pembelajaran diorama jaring jaring bangun ruang memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesis diterima, yang menyatakan bahwa ” Terdapat pengaruh media pembelajaran Diorama Jaring-jaring Bangun Ruang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diisi oleh anak didik, dimana adanya peningkatan skor rata rata dari pretest dan posttest. Dimana pada pelaksanaan pretest memperoleh rata-rata sebesar 94,34 dan pada saat melaksanakan posttest memperoleh hasil rata-rata sebesar 101,27.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan perubahan motivasi anak didik, yaitu diamati pada saat sebelum melakukan perlakuan atau menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang dengan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang. Pada saat sebelum diberikan perlakuan siswa kurang memerhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga

tidak aktif di dalam pembelajaran dimana siswa tidak antusias dalam belajar, ketika guru bertanya tentang pelajaran yang sedang diajarkan murid lebih banyak diam dan anak didik tidak tertarik dengan pelajaran yang diberikan kepada murid. Setelah diberikannya perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang anak didik menjadi lebih aktif, anak didik lebih bersemangat untuk menjawab semua pelajaran yang ditanya oleh guru, anak didik juga lebih penasaran terhadap pelajaran dikarenakan adanya peran media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang, selain itu juga anak didik menjadi lebih paham terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru.

Selain itu juga, berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji paired sample t test motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika antara saat melakukan pretest dan posttest memperoleh taraf signifikan < 0,05 yaitu 0,002. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran diorama jaring-jaring bangun ruang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 173430 Saitnihuta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua atas doa dan dukungan yang telah diberikan, serta kepada Ibu Elvi Mailani, S.Si., M.Pd. yang telah membimbing peneliti dalam melakukan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang ikut serta dalam membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyudi (ed.); 1). PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (T. Media (ed.); 1 ed.). Tahta Media Group.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. *Elementary School Journal*, 10(1), 19-29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/19283>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1-9. <https://doi.org/10.56338/iqra.v13i2.259>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. In M. R. Pradana (Ed.), Badan Penerbit UNM (I). Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19 ed.). Alfabeta.