

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SDN 9 AMPENAN TAHUN  
PELAJARAN 2017/2018**



**JURNAL SKRIPSI**

**Oleh:**

**Bq Ardian Aulia Uladini**  
**NIM. E1E214017**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Studi Program Sarjana  
(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MATARAM**

**2018**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jln. Majapahit No. 62 Mataram 83125 Telp. (0370) 623873 Fax. 634918

---

### PENGESAHAN JURNAL SKRIPSI

Skripsi yang berjudul: “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2017/2018**”

Telah diperiksa dan disetujui,

Mataram, 10 Juli 2018

Dosen Pembimbing Skripsi I,

**(Nurul Kemala Dewi, S.Sn)**  
NIP. 19691011200112 2 001

Dosen Pembimbing Skripsi II,

**(Muhammad Turmuzi, S.Pd., M.Pd)**  
NIP. 19731017200604 1 001

Menyetujui,

Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah dasar

**(Ida Ermiana, S.Pd, M.Pd)**  
NIP. 198010242005012001

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI  
SDN 9 AMPENAN TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh:

**Bq Ardian Aulia Ulandini, Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn., Muhammad  
Turmuzi, S.Pd., M.Pd.**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Mataram  
e-mail: ardianauli4@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini didasari nilai hasil belajar siswa yang masih rendah dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika karena sebagian besar siswa masih menganggap matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan. Hal itu dikarenakan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Type Nonquivalent Control Group Design* dimana penelitian ini menggunakan kelas yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes berupa esai jawaban singkat dan observasi yang kemudian digunakan sebagai langkah awal dalam perhitungan data. Data tes digunakan untuk menemukan apakah ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran diorama atau tidak sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media diorama. Data diperoleh dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada dua kelas yang dijadikan sampel penelitian yakni kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV C sebagai kelompok kontrol yang sebelumnya telah ditentukan dengan cara sampel random. Setelah dilakukannya pengolahan data maka ditemukan hasil pengujian hipotesis dimana  $t_{hitung}$  sebesar 4,863 dan

$t_{tabel}$  sebesar 1,989 hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Diorama, Hasil Belajar Matematika*

## A. PENDAHULUAN

Menurut Aisyah, dkk (2007), Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan yang begitu penting karena matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam segala disiplin dan memajukan daya pikir manusia sehingga menjadi sumber daya manusia yang berkualitas.

Matematika bukan mata pelajaran yang berhubungan dengan angka-angka saja, sesungguhnya pelajaran matematika sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan otak bagian sebelah kiri, yakni analisis rasional logis dan kemampuan berpikir logis. Oleh sebab itu siswa yang menguasai matematika memiliki potensi untuk mengembangkan diri. Matematika menuntut pula kemampuan berpikir eksploratif dan kreatif daripada berhitung mekanis dan procedural.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SDN 9 Ampenan, pada kegiatan pembelajaran ditemukan beberapa fakta diantaranya pembelajaran berlangsung hanya dengan menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Hal ini bertolak belakang dengan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang mencapai tujuan pembelajaran dimana guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik seperti interaksi dan inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian peserta didik, sesuai dengan bakat, minat, kemampuan fisik serta psikologis siswa. Pelaksanaan pembelajaran seperti yang ditemukan pada saat observasi memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dimana masih ditemukan siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata.

Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu hal yang dapat menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran serta mengubah pemikiran siswa bahwasanya belajar matematika juga bisa menjadi menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut Rohani (1997: 2-3) media merupakan segala sesuatu yang dapat diindera yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran matematika adalah media diorama, diorama sendiri merupakan media tiga dimensi yang memiliki bentuk serupa dengan bentuk aslinya tetapi dalam ukuran yang diperkecil, hal tersebut dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan serta membangun pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap materi yang dipelajari.

## B. KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

Kajian teori dalam penelitian ini adalah:

### 1. Teori Matematika

Menurut Depdiknas (2001: 7) kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthenin* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Adapun pengertian matematika menurut Hudoyo (dalam Turmuzi, 2012: 3) matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

### 2. Hasil Belajar

Nawawi (dalam K. Brahim, 2007: 39) menyatakan bahwa 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. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Kingsley (dalam Susanto, 2016: 3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita sedangkan Djamarah dan Zain (2002: 120) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa secara individu maupun kelompok.

### 3. Media Diorama

Sudjana (2015: 170) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Senada dengan Sudjana, Rosyada (2010: 109) mengemukakan media diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain-lain sehingga tampak seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini. Daryanto (2013: 29) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

Muedjiono (dalam Daryanto 2010: 29) Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi, maka kelebihan media tiga

dimensi termasuk ke dalam media diorama, adapun kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung
- b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun secara kerjanya
- d) Dapat memberikan struktur secara jelas
- e) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sedangkan untuk kekurangan media diorama dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang sedikit besar sehingga dapat diamati oleh siswa. Untuk perawatan yang rumit, diorama dapat dibuat dengan model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Kerangka berfikir dalam penelitian Pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan karena matematika bersifat abstrak dan banyak menggunakan angka. Dalam usia sekolah dasar jika matematika tidak dikenalkan kepada siswa dengan cara yang menarik maka akan sulit untuk menanamkan rasa cinta terhadap matematika, padahal matematika merupakan mata pelajaran yang ilmunya akan tetap digunakan oleh manusia dalam kehidupannya pada masa sekarang maupun masa yang akan datang. Ketidaksukaan siswa pada matematika akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang mereka peroleh karena yang mereka tahu bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan serta menakutkan. Pemahaman siswa tentang matematika harus di ubah sehingga siswa dapat bersahabat dan menyukai matematika sama dengan mata pelajaran yang lain, salah satu caranya adalah dengan penggunaan media diorama pada saat kegiatan pembelajaran.

Desain penelitian ini dirancang untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa. Peneliti menduga bahwa media diorama dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa karena diorama sendiri menghantarkan siswa pada pemahaman konsep matematika secara nyata dan menyenangkan. Dimana dengan diorama, siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dapat memegang serta melihat apa yang ada di buku secara langsung.

### C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Tipe Nonivalent Control Group Design*. Berdasarkan jenis desain penelitian yang digunakan terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelompok tersebut dipilih secara random (acak). Kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test*, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan *post-test*. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran diorama sedangkan pada kelompok kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A (kelompok eksperimen) dan kelas IV C (kelompok kontrol). Pengambilan sampel menggunakan tehnik *Simple Random Sampling*.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah tes hasil belajar dan observasi. Tes hasil belajar berupa tes esai (jawaban singkat) dengan jumlah soal 20 butir dimana skor pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa akan diberi skor 1, dan skor pertanyaan yang dijawab salah akan diberi skor 0. Observasi yang digunakan peneliti adalah observasi nonpartisipan yaitu observasi terstruktur. Instrumen yang digunakan adalah tes esai bentuk jawaban singkat yang kemudian di uji kevalidannya menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*) yaitu dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (Validator) atau *expert judgement*.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah, uji normalitas menggunakan rumus *Chi Kuadrat* dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $k - 1$  dan taraf signifikansi 5%, yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Rumus uji homogenitas menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sedangkan untuk menguji hipotesisnya menggunakan rumus *t-test pooled varian* dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2$  dan taraf signifikansi 5%. Adapun rumus *t-test spaaated varian* adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

## D. HASIL PENELITIAN

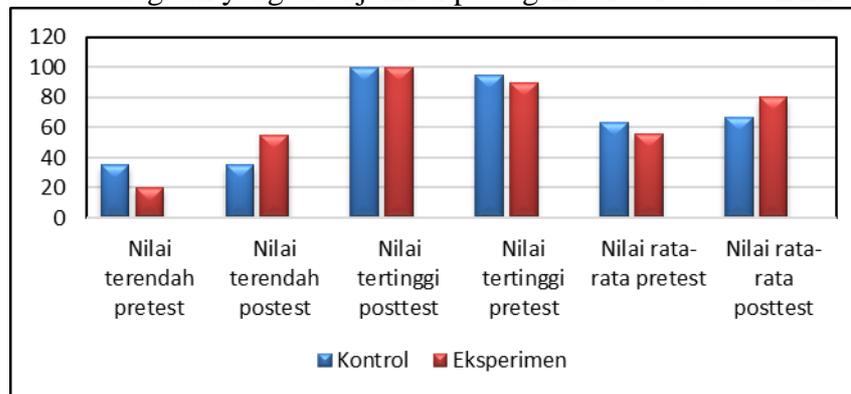
### 1. Hasil Penelitian Tes Hasil Belajar Siswa

**Tabel 4.1 Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas IVA Dan IV C**

Kelompok	Jumlah Siswa	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	42	Pretest	90	20	56
		Post-test	100	55	80
Kontrol	44	Pretest	95	35	63

		<i>Post-test</i>	100	35	67
--	--	------------------	-----	----	----

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diinterpretasikan dalam diagram yang ditunjukkan pada gambar 4.1 di bawah ini.



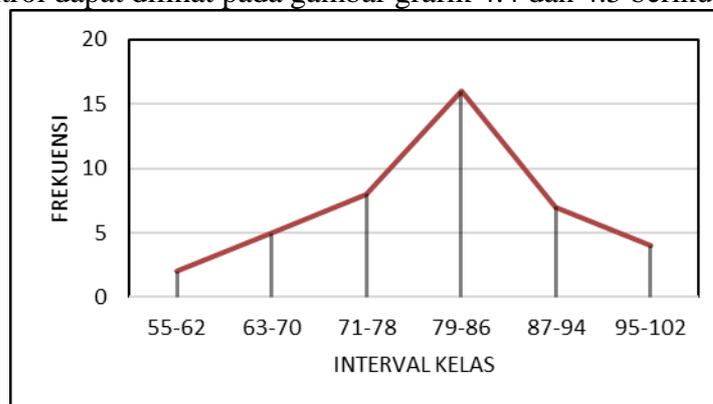
Dari data di atas, terlihat bahwa hasil belajar (*posttest*) siswa kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran diorama lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelompok kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Demikian pula untuk rata-rata siswa kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol.

## 2. Hasil Uji Normalitas

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar (*Posttest*)**

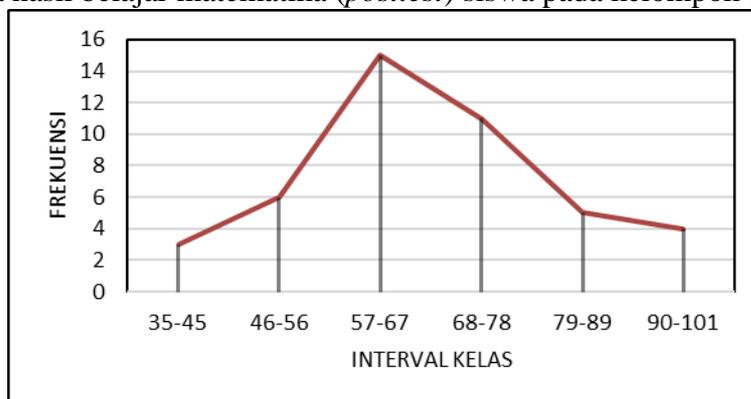
Kelas	$\chi^2$ hitung	$\chi^2$ tabel	Kesimpulan
Kontrol	10.8659	11.070	Terdistribusi Normal
Eksperimen	10.1663	11.070	Terdistribusi Normal

Grafik normalitas data *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar grafik 4.4 dan 4.5 berikut:



Gambar 4.4 Grafik Normalitas Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 6 interval kelas berdasarkan data hasil belajar matematika (*posttest*) siswa pada kelompok eksperimen.



Gambar 4.5 Grafik Normalitas Data *Posttest* Kelompok Kontrol

Grafik di atas menunjukkan bahwa terdapat 6 interval kelas berdasarkan data hasil belajar matematika (*posttest*) siswa pada kelompok kontrol.

### 3. Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar

Kelompok	$F_{hitung}$	$F_{tabel} (0.05)$	Uji Homogenitas
Eksperimen			
Kontrol	1.419	1.668	Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil penghitungan homogenitas *post-test* hasil belajar matematika siswa, yaitu  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yaitu  $1,419 < 1,668$ . Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas homogen.

### 4. Uji Hipotesis

4.7 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar *Posttest* Kelompok Eksperimen

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	$S^2(\text{varians})$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Eksperimen	42	80	10.114		
Kontrol	44	67	14.359	4.869	1.989

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $4,869 > 1,989$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2 = 44 + 42 - 2 = 84$ . Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Ada pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.

## E. PEMBAHASAN

Rata-rata *pretest* kelompok eksperimen diketahui sebesar 56 dengan nilai tertinggi yakni 90 dan nilai terendah 20 sedangkan untuk kelompok kontrol diketahui sebesar 63 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30, hasil ini

menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda.

Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada saat pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada kelompok eksperimen sebanyak dua kali pertemuan. Setelah memberikan perlakuan peneliti memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk melihat pengaruh atau perbandingan hasil belajar dari kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran diorama dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa media pembelajaran diorama melainkan pembelajaran dilakukan dengan konvensional.

Nilai rata-rata yang dihasilkan kelompok eksperimen pada *posttest* diketahui sebesar 80 dengan nilai tertinggi yakni 100 dan nilai terendah 55 sedangkan untuk kelompok kontrol diketahui sebesar 67 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* dan *posttest* serta adanya perbedaan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan berbeda yang diberikan pada kedua kelompok dimana kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan media diorama pada saat pembelajaran sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan kata lain pembelajaran dilaksanakan dengan pembelajaran yang biasa digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan pembelajaran media diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.

Adanya pengaruh pada penelitian ini dikarenakan adanya beberapa faktor yakni pada saat pembelajaran berlangsung perhatian siswa dapat terfokus langsung pada media yang digunakan, dimana perhatian siswa terorientasi pada hal baru yang menarik perhatian. Mereka dapat berperan langsung selama kegiatan pembelajaran dengan memegang dan melihat benda tersebut yang kemudian dapat membangun konsep baru tentang materi yang dipelajari. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menyerupai bentuk asli mampu membantu daya ingat siswa sehingga siswa tidak mudah lupa karena mereka juga terlibat langsung artinya siswa mempunyai pengalaman langsung dengan hal yang dipelajari. Pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena guru banyak berinteraksi dengan siswa terlebih pada saat penggunaan media diorama dimana siswa menyusun bangun-bangun ruang yang tersedia menjadi sebuah bangunan siswa terlihat aktif dan tidak sabar menunggu giliran, selain itu siswa mulai berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Faktor lain adalah pada saat penggunaan media diorama, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang ada pada RPP meskipun tidak sempurna tapi penggunaan media dapat dikatakan sangat baik, hal ini dikarenakan penggunaan media diorama terbilang sangat mudah dimana guru hanya menyiapkan media kemudian meminta siswa untuk membuat sebuah bangunan dari bangun-bangun ruang yang tersedia. Meskipun jumlah siswa terbilang

cukup banyak tapi sebagian besar dari jumlah siswa antusias mengikuti pembelajaran karena adanya media yang membantu pada saat pembelajaran.

## **F. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan didapatkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,869 > 1,989$  artinya bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak hal ini sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang disarankan untuk menggunakan media pembelajaran diorama.
2. Bagi guru, sebaiknya hasil penelitian ini dijadikan pertimbangan untuk menggunakan media diorama pada saat pembelajaran matematika mengingat peningkatan yang terjadi pada nilai rata-rata tes yang diberikan.
3. Bagi peneliti, sebaiknya hasil penelitian ini dijadikan sebagai bekal untuk terus belajar terutama tentang penggunaan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, sebaiknya penelitian ini dijadikan refleksi dan refrensi untuk penelitian serupa dan mengkaji hal-hal yang belum ditemukan oleh peneliti dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Rusdianadan Yeti Heryati. 2015. *Pendidikan Profesi Keguruan*. Bandung: Pustaka Setia
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Bayuli.NCTM. <http://bayulikids.blogspot.co.id/2015/06/nctm.html>, Diakses tanggal 21 Maret 2018
- Budiningsih, Asri. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahridan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Belajar Dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Ika, Anisykurillah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Sisa Kelas V SD Grogol Bantul* : Universitas Negeri Yogyakarta
- K. Brahim, Theresia. 2007. *Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar*. Jurnal pendidikan penabur no 09 tahun ke 6: 39
- Karlimah, dkk. 2010. *Pengembangan Kemampuan Proses Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Tidak Langsung Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Purwanto, Ngalim. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT RemajaRosdakarya
- Rosyada, Dede. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GaungPersada
- Riyanto, Agus. 2011. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. EGC
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta :KencanaPranadamedia Group
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta :KencanaPrenadamedia Group
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung : PT RemajaRosdakarya
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung :SinarBaruAlgensindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2016. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta
- Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta : KANISIUS
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta :Prenamedia Group
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta :Prenamedia Group
- Suyonodan Hariyanto. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT RemajaRosdakarya
- Turmuji. 2012. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Mataram: FKIP Universitas Mataram
- Turmuji. 2012. *Pengembangan Media dan Alat Peraga Matematika*. Mataram: FKIP Universitas Mataram

Uno, Hamzah B. dan Koni, Satria. 2012. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Widati, Ratri. 2013. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Kelas IV SDN Puluhan Sedayu Bantul*: Universitas Negeri Yogyakarta