



The Influence of Gap Board Learning Media on Elementary School Students' Motivation and Understanding

Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jurang terhadap Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa Sekolah Dasar

*¹Ayu Citra Kusuma Wardani, ²Ihwan Firmansyah

STKIP PGRI Bangkalan

e-mail: 1ayucitrakusuma312@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the influence of the learning media of the abyss board on the motivation and understanding of student learning in mathematics class II UPTD SD Negeri Sepulu 1. The research method used was quantitative with a one-group pretest-posttest design. The population in this study is 61 students in class II, while the sample used is class II-A as many as 31 students. The instrument used was in the form of a questionnaire to find out students' learning motivation and questions were used to find out students' learning understanding. The test used to determine the validity and reliability of the instrument is using validity and reliability tests while the analysis methods used are normality tests and paired sample t-tests. The results of the study show that the learning media of the abyss board has a significant effect on students' motivation and learning understanding. Based on the results of the analysis test of the value of sig. $0.000 < 0.05$ for motivation. As for the understanding of sig values. by $0.000 < 0.05$. So that there is an influence of abyss board learning media on students' motivation and learning understanding.

Keywords: learning media, gap boards, learning motivation, learning understanding

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran papan jurang terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II UPTD SD Negeri Sepulu 1. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *one-group pretest-posttest design*. Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas II sebanyak 61 siswa, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas II-A sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan soal digunakan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa. Uji yang digunakan untuk mengetahui valid dan reliabelnya instrumen yaitu menggunakan uji validitas dan reliabilitas sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu uji normalitas dan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran papan jurang berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa. Berdasarkan hasil uji analisis nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ untuk motivasi. Sedangkan untuk pemahaman nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga ada pengaruh media pembelajaran papan jurang terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, papan jurang, motivasi belajar, pemahaman belajar



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2025 Ayu Citra Kusuma Wardani, Ihwan Firmansyah

Pendahuluan

Pendidikan secara umum adalah suatu proses kehidupan yang bertujuan untuk mengembangkan setiap individu dengan kemampuan hidup dan menjalani kehidupannya agar menjadi pribadi yang terpelajar, berguna bagi negara, tanah air, dan bangsa. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pendidikan maka hal tersebut harus diperhatikan dan dilaksanakan semaksimal mungkin agar tercapai hasil pendidikan yang baik (Siswondo & Agustina, 2021). Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Pendidikan mencakup pengajaran keterampilan khusus, tetapi juga mencakup hal-hal yang tidak dapat terlihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, penilaian dan kebijaksanaan (Pristiwanti, 2023).

Matematika merupakan pembelajaran yang sering kali dianggap sulit dalam kegiatan pembelajaran, seperti kesulitan dalam berhitung cepat, kesulitan dalam kemampuan logika, kesulitan dalam kemampuan menulis dan menggambar, serta malas dalam belajar matematika. siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan (Amir, 2022). Matematika adalah pelajaran yang sangat penting diberikan kepada seluruh peserta didik, mengingat perkembangan teknologi yang semakin modern yang sangat membutuhkan manusia manusia untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis (Siti Komariyah, 2020). Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk mencapai perubahan tingkah laku terhadap lingkungannya. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengajarkan seseorang atau sekelompok orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai objek yang ada di lingkungan (Seplin Palin, 2023).

Media merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat memudahkan proses penyampaian informasi

dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda, 2020). Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efisien dan maksimal. Saat ini, kegiatan pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja, karena saat ini terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran papan jurang ini dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Untuk mencegah kebosanan, penggunaan media ini diharapkan dapat memungkinkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Wahyudi et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran ini akan memudahkan guru dalam memahami materi yang akan diajarkan disajikan atau jika guru kurang mampu mengucapkannya melalui kata atau kalimat, maka hal tersebut akan disederhanakan dengan bantuan media (Ayuningrum et al., 2024).

Secara fundamental, motivasi merupakan upaya sadar untuk menggerakkan, mengarahkan, dan memelihara perilaku seseorang agar terdorong untuk mengambil tindakan melakukan sesuatu agar mencapai hasil atau tujuan tertentu (Yogi Fernando et al., 2024). Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam menyerap makna materi yang dipelajari dan mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-kata yang berbeda (Silviana & Mardiani, 2021). Demikian juga yang terjadi dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II UPTD SD Negeri Sepulu 1, berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas II yaitu motivasi dan pemahaman belajar siswa masih rendah karena masih terdapat siswa yang belum termotivasi sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa sering bercanda dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan sehingga siswa tidak fokus dan tidak bisa memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang efektif sehingga dalam proses pembelajaran siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan). Media pembelajaran papan jurang sangat efektif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran papan jurang siswa bisa bermain sambil belajar. Selain itu, media ini dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran papan jurang terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa. Yang mana dengan menerapkan media pembelajaran papan jurang diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan dan teori berdasarkan hubungan variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent) Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan angka. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi dan pemahaman belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan) terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1 Desain dan Rancangan Penelitian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pre-test (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (Treatment)

O₂ = Post-test (Sesudah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II-A UPTD SD Negeri Sepulu 1, yang lebih tepatnya berada di Jln Samudra, Desa Sepulu, Kecamatan Sepulu, Kabupaten Bangkalan, tahun ajaran 2024/2025. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas II yang terdiri dari kelas II-A dan II-B UPTD SD Negeri Sepulu 1 dengan jumlah keseluruhan 61 siswa. Sampel dalam penelitian ini kelas II-A dengan jumlah 31 siswa. Pemilihan sampel ini sesuai pertimbangan bahwa siswa kelas II-A UPTD SD Negeri Sepulu 1 dalam motivasi dan pemahaman belajar masih rendah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non tes dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen tes berupa soal untuk mengetahui pemahaman belajar sedangkan instrumen non tes berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar. Angket motivasi terdiri dari 10 item pernyataan dengan

indikator keinginan untuk melakukan segala hal yang menumbuhkan keinginan dan semangat dalam proses pembelajaran. Sedangkan soal pemahaman terdiri dari 10 soal pilihan ganda dengan materi matematika tentang penjumlahan dan pengurangan dari angka puluhan dan ratusan. Pada angket motivasi belajar menggunakan skala likert. Kategori skala likert dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Skala Likert

Kategori Penilaian	Skor Penilaian
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan) merupakan variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan motivasi dan pemahaman belajar siswa merupakan variabel terikat. Untuk metode analisis data pada pembelajaran ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas serta uji paired sample t-test dengan bantuan aplikasi SPSS.

Dalam mengukur instrumen yang digunakan untuk menguji ketepatan dalam mengukur suatu variabel penelitian menggunakan uji validitas. Uji validitas merupakan suatu uji yang dilakukan untuk melihat suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Pada uji validitas yang perlu dilakukan pada setiap butir instrumen, dasar pengambilan keputusannya yaitu sebagai berikut: 1.) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dinyatakan valid. 2.) Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrumen dinyatakan tidak valid. Untuk mengetahui tingkat validitasnya maka peneliti dapat menggunakan bantuan SPSS.

Uji reliabilitas merupakan proses yaitu pengujian yang diterapkan pada butir soal valid yang diperoleh dari uji validitas. Kemudian dengan uji reliabilitas data, peneliti dapat menggunakan aplikasi SPSS untuk membagikan keleluasaan dalam menguji reliabilitas, apabila Cronbach's Alpha (G) $> 0,07$ pertanyaan bisa diterima dan sebaliknya jika Cronbach's Alpha (G) $< 0,07$ reliabilitas pertanyaan tidak bisa diterima.

Uji normalitas merupakan uji analisis instrumen yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu kelompok berdistribusi data normal atau tidak. Adanya uji normalitas dengan melihat penyebaran data atau titik sumbu diagonal atau grafik dengan menggunakan bantuan SPSS. Dasar pengambilan keputusan: 1.) apabila nilai sig

> 0,05 bahwa butir dinyatakan berdistribusi normal. 2.) apabila nilai sig < 0,05 bahwa butir dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Uji Paired Sample t-tes yaitu untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara nilai tes awal dan tes akhir, yang dilihat melalui hasil pretest dan posttest. Kriteria pengujian sebagai berikut: 1.) jika signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima. 2.) jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Coba Intrument Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 januari sampai 17 januari 2025, dengan pencapaian belajar menggunakan media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan) dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sebelum melakukan uji analisis data, peneliti melakukan uji validitas data instrumen sebagai prasyarat uji analisis data. Uji validitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Uji Validitas Motivasi Belajar

Item angket	R_hitung	Kriteria	R_tabel	Keterangan
1.	0,867	>	0,381	Valid
2.	0,388	>	0,381	Valid
3.	0,581	>	0,381	Valid
4.	0,395	>	0,381	Valid
5.	0,627	>	0,381	Valid
6.	0,534	>	0,381	Valid
7.	0,529	>	0,381	Valid
8.	0,544	>	0,381	Valid
9.	0,867	>	0,381	Valid
10.	0,515	>	0,381	Valid

Berdasarkan uji validitas diatas menunjukkan bahwa uji coba instrumen mengenai motivasi belajar yang dilakukan peneliti sebanyak 10 butir angket dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ bernilai valid. Berikutnya mengenai pemahaman belajar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Uji Validitas Pemahaman Belajar

Item angket	R_hitung	Kriteria	R_tabel	Keterangan
1.	0,398	>	0,381	Valid
2.	0,635	>	0,381	Valid
3.	0,430	>	0,381	Valid
4.	0,443	>	0,381	Valid
5.	0,443	>	0,381	Valid
6.	0,662	>	0,381	Valid
7.	0,523	>	0,381	Valid
8.	0,875	>	0,381	Valid

9.	0,388	>	0,381	Valid
10.	0,443	>	0,381	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa uji coba instrumen mengenai pemahaman belajar yang dilakukan oleh peneliti terdapat 10 butir soal dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$ bernilai valid. Selanjutnya untuk melihat kekonsistenan yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan uji reliabilitas motivasi dan pemahaman belajar siswa. Hasil uji reliabilitas motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Uji Realibilitas	Cronbach's Alpha	N of Items
Motivasi Belajar	.827	10
Pemahaman Belajar	.744	10

Berdasarkan hasil uji validitas, uji coba instrumen pemahaman belajar menunjukkan bahwa terdapat 10 butir soal dengan $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, kekonsistenan diukur menggunakan uji reliabilitas motivasi dan pemahaman belajar siswa. Hasil uji reliabilitas motivasi belajar pada Tabel 5 menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,827 untuk 10 butir soal, yang lebih besar dari 0,7, sehingga dapat dinyatakan reliabel. Sementara itu, hasil uji reliabilitas pemahaman belajar menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,744 untuk 10 butir soal, yang juga melebihi 0,7, sehingga memenuhi kriteria reliabilitas. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid dan reliabel.

Hasil Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji normalitas lebih awal. Uji normalitas dilakukan guna menentukan apakah sebaran data pada kelompok data atau variabel normal atau tidak. Perolehan perhitungan dari data tes tulis, kuesioner, serta pengolahan data yang digunakan ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic 21.0. Selanjutnya peneliti akan menjawab hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Normalitas Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.55624464
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.076
	Negative	-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.735
Asymp. Sig. (2-tailed)		.653

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Hasil uji analisis normalitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada tabel hasil uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa uji normlitas angket motivasi menurut kolmogrov-smirnov memiliki nilai sig sebesar $0,653 > 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket motivasi berdistribusi normal.

Tabel 7 Uji Normalitas Pemahaman Belajar
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.30309886
Most Extreme Differences	Absolute	.152
	Positive	.148
	Negative	-.152
Kolmogorov-Smirnov Z		.849
Asymp. Sig. (2-tailed)		.467

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Hasil uji analisis normalitas yang dilakukan pada tabel 7 diatas dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas soal pemahaman menurut kolmogrov-smirnov memiliki nilai sig sebesar $0,467 > 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa soal pemahaman berdistribusi normal.

Apabila instrumen penelitian telah memenuhi syarat, maka selanjutnya peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk mendapatkan hasil yang menentukan ketercapaian penelitian ini, maka analisis dilakukan dengan uji Paired Sample T-test.

Tabel 9 Uji Paired Sampel T-Test Pretest-Posttest Motivasi Belajar

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi_Pretest	25.61	31	2.565	.461
	Motivasi_Posttest	33.61	31	1.961	.352

Tabel 10 Uji Paired Sampel T-Test Motivasi Belajar

		Paired Differences			T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
					Lower	Upper	
Pair 1	Motivasi_Pretest - Motivasi_Posttest	-8.000	3.098	.556	-9.136	-6.864	-14.376 30 .000

Berdasarkan uji analisis diatas, bahwasannya hasil motivasi memiliki perbedaan signifikan dilihat dari hasil pre-test (25.61) dan post-test (33.61). Selanjutnya memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan jurang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 11 Uji Paired Sampel T-Test Pretest-Posttest Pemahaman Belajar

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pemahaman Pretest	48.39	31	11.575	2.079
	Pemahaman Posttest	86.45	31	7.094	1.274

Tabel 12 Uji Paired Sampel T-Test Pemahaman Belajar

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pemahaman Pretest - Pemahaman Posttest	-38.065	10.462	1.879	-41.902	-34.227	-20.257	30	.000

Berdasarkan uji analisis diatas, bahwasannya hasil pemahaman memiliki perbedaan signifikan dilihat dari hasil pre-test (48.39) dan hasil post-test (86.45). Selanjutnya memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan jurang berpengaruh terhadap pemahaman belajar siswa.

Pembahasan

Pada penelitian Asyriah & Sari (2024) yang berjudul pengaruh media tangga pintar terhadap motivasi belajar matematika menggunakan eksperimen jenis quasi experimental design dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 17 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengisian angket, observasi, dan dokumentasi. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika sebelum diberikan perlakuan masih rendah dengan nilai rata-rata sebesar 48.64, sedangkan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata sebesar 64.29. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media tangga pintar berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Media tangga pintar bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Sedangkan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan *one-group pretest-posttest design*. Adapun populasi pada penelitian ini adalah

siswa kelas II sebanyak 61 siswa, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas II-A sebanyak 31 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan soal digunakan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa. Uji yang digunakan untuk mengetahui valid dan reliabelnya instrumen yaitu menggunakan uji validitas dan reliabilitas sedangkan metode analisis yang digunakan yaitu uji normalitas dan paired sample t-test. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika sebelum diberikan perlakuan masih rendah dengan nilai rata-rata pada tes awal 25.61, sedangkan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-rata tes akhir sebesar 33.61. Pembelajaran dengan menerapkan media papan jurang juga dapat mempengaruhi pemahaman belajar siswa secara signifikan dengan nilai rata-rata pada saat tes awal 48.39 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 86.45. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran papan jurang berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa. Apabila dilihat pada proses pembelajaran dikelas yang awalnya siswa kurang termotivasi dan pemahamannya kurang dalam pembelajaran matematika. Dengan diberikannya media pembelajaran yang efektif yaitu media pembelajaran papan jurang, siswa dapat berkonsentrasi saat menggunakan media pembelajaran papan jurang khususnya tentang penjumlahan dan pengurangan karena siswa dapat bermain sambil belajar, yang menambah keseruan dan kesenangan dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki kesamaan dalam pengaruhnya yaitu memiliki pengaruh yang dapat memotivasi belajar siswa dan siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran matematika, namun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian terdahulu dan penelitian ini berbeda.

Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media papan jurang berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata yang meningkat pada tes awal 25.61 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 33.61. Pembelajaran dengan menerapkan media papan jurang juga dapat mempengaruhi pemahaman belajar siswa secara signifikan dengan nilai rata-rata yang meningkat pada saat tes awal 48.39 dan nilai rata-rata tes akhir sebesar 86.45. Media pembelajaran papan jurang berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa berdasarkan hasil analisis nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ untuk motivasi belajar siswa, Sedangkan nilai sig. $0,000 < 0,05$ untuk pemahaman belajar siswa.

Referensi

- Amir, A. (2022). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Arda, dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*. 3(1), 69–77.
- Asyriah, N., & Sari, K. (2024). Pengaruh Media Tangga Pintar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik MI Muara Pipi'i. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1337. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3518>
- Ayuningrum, K. D., Mushafanah, Q., & Kusniati, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Jurang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar Gunung 02. *Majalah Lontar*, 35(1), 51–57. <https://doi.org/10.26877/jml.v35i3.18745>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Pristiwanti, D. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Seplin Palin. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Silviana, D., & Mardiani, D. (2021). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Mood-Understand-Recall-Digest-Expand-Review dan Discovery Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 291–302. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.902>
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(80), 33–40.
- Siti Komariyah, A. F. N. L. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Wahyudi, A. tri, Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2023). Pengembangan media Pembelajaran Papan Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Mi Al-Ahsan Mendalanwangi Wagir. *JPMI : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(3), 437–445.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>