



PENERAPAN MEDIA PAPAN JURANG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

APPLICATION OF JURANG BOARD MEDIA IN IMPROVING MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE 2 ELEMENTARY SCHOOL

Hanifah Nur Aini^{1a}, La Ode Amril¹, Hanrezi Dhanial Hasnin¹

^{1a}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Korespondensi: Aufal Millah (aufalmillah27@gmail.com)

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda

Abstrak

Perkembangan inovasi yang sangat maju menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam kemajuan dalam bidang pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk membangun lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan minat belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika. Namun, berdasarkan temuan di SDN Gunung Putri 04, guru matematika masih menggunakan metode media yang bersifat konvensional dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mempelajari matematika, karena metode yang digunakan dianggap monoton. Agar siswa lebih termotivasi, perlu dilakukan upaya khusus lebih berminat saat mempelajari matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dampak penggunaan media papan jurang pada hasil belajar siswa kelas dua SD. Metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Data dikumpulkan lewat tes matematika yang meliputi tes awal dan tes akhir, juga angket guna menganalisis minat belajar peserta didik. Dari hasil analisis, terlihat ada perkembangan nilai *post-test* yang cukup signifikan dikelas eksperimen dengan rata – rata 91,17, sementara kelas kontrol hanya mencapai rata – rata 77,67. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan sampel independent, didapatkan hasil signifikan dengan nilai 0,000 yang jelas kurang dari 0,05. Ini berarti penggunaan media papan jurang menunjukkan pengaruh serta juga hubungan positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa.

Abstract

Rapid advancements in innovation have become a key factor driving progress in the field of education, particularly in the use of instructional media. Interactive instructional media serve to create a more engaging learning environment while boosting students' interest in learning, especially in mathematics. However, based on findings at SDN Gunungputri 04, mathematics teachers still rely on conventional media methods in the teaching-learning process. This situation causes students to feel bored and less interested in learning mathematics, as the methods used are perceived as monotonous. To increase student motivation, special efforts are needed to make learning mathematics more engaging. The objective of this study is to analyze the impact of using the "board of gaps" media on the learning outcomes of second-grade elementary school students. The research design employed is a Quasi-Experimental Design. Data were collected through mathematics tests, including pre-tests and post-tests, as well as questionnaires to analyze students' interest in learning. The analysis results show a significant improvement in post-test scores in the experimental class, with an average of 91.17, while the control class achieved an average of only 77.67. After conducting a hypothesis test using independent samples, a significant result was obtained with a p-value of 0.000, which is clearly less than 0.05. This indicates that the use of the "board of the gorge" medium has a positive and significant effect on student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Media, Blackboard, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan itu memang sangat penting buat kehidupan manusia. Soalnya, pendidikan bisa mempengaruhi perkembangan diri kita di berbagai aspek. Dengan pendidikan, kita punya peluang untuk menjalani hidup yang lebih optimal dikemudian hari. Tidak hanya itu saja, pendidikan juga berperan dalam membantu untuk membentuk kemampuan, karakter, dan cara kita berinteraksi dengan orang lain maupun lingkungan sekitar (Latifah, 2020).

Pendidikan juga berperan penting dalam mengembangkan banyak aspek dalam diri seseorang, mulai dari fisik, mental, nilai-nilai agama, moral, sosial, sampai emosi. Lewat pendidikan, generasi penerus bangsa bisa jadi lebih berpengetahuan luas dan punya kepribadian yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Selain membentuk karakter dan kemampuan, pendidikan juga bisa didapatkan melalui pendidikan

resmi di sekolah dasar, atau lewat pembelajaran nonformal di masyarakat (Wahyuningsih 2017).

Sekolah bukan sekadar menjadi sarana belajar, melainkan juga sebagai wadah penting dalam membentuk generasi yang berpengetahuan, berkarakter, dan berdaya saing (Nugraha, 2018). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Sekolah tidak hanya fokus pada penyampaian ilmu akademik, yang juga memuat nilai-nilai sosial, budaya, dan moral kepada para siswa (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kurikulum yakni program pembelajaran yang dirancang guna mengarahkan perubahan serta perkembangan perilaku siswa sesuai tujuan pendidikan. Kurikulum selalu diperbarui mengikuti perkembangan masyarakat dan berfokus pada peserta didik, masyarakat, serta materi pelajaran. Rencana dalam kurikulum dituangkan dalam dokumen berdasarkan acuan teknis, yang

kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran (Salabi, 2020).

Proses pembelajaran adalah kegiatan utama di sekolah yang melibatkan berbagai komponen saling terkait, seperti tujuan pembelajaran, guru dan siswa, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media atau alat bantu, sumber belajar, serta evaluasi. Proses ini dapat terlaksana secara efektif dengan keterlibatan guru yang memiliki kompetensi, sehingga dapat mengelola semua komponen tersebut secara efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Junaedi, 2019). Guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola kelas secara efektif dan mengimplementasikan pembelajaran melalui media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dengan kompetensi ini dapat memotivasi siswa dan membantu mereka berkembang secara optimal (Yuwono dkk., 2021). Untuk mencapai tingkat optimal, dibutuhkan salah satunya adalah media belajar yang sesuai.

Media belajar terdiri dari berbagai jenis media belajar yang sifatnya 1 arah atau interaktif. Pembelajaran interaktif adalah metode terbaik untuk belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa, khususnya dalam matematika (Situmorang, 2020). Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih menggembirakan sekaligus mengembangkan minat belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika (Syafawani & Prasetyo, 2024). Dalam implementasinya, guru kerap kali menghadapi tantangan.

Tantangan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan siswa. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas

seperti laptop dan proyektor, kurangnya penguasaan teknologi oleh guru, serta rendahnya kreativitas karena masih banyak yang menggunakan media tradisional seperti *slide* atau video tanpa inovasi interaktif yang sesuai dengan karakter siswa (Abidah dkk., 2022). Oleh sebab itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, yang harus diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Menurut Wiryana & Alim (2023) Matematika merupakan mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah dasar. Pelajaran ini tidak tentang menghitung atau menghafal rumus, tapi lebih ke cara memahami konsep, melatih logika berpikir, dan kemampuan memecahkan masalah. Semua hal itu sangat berperan dalam membantu perkembangan kemampuan intelektual. Menurut Rafianti dkk (2018), juga dalam pembelajaran matematika pada anak usia 7 hingga 8 tahun memiliki kemampuan berikut: (1) memahami dan membandingkan bilangan, (2) mengaitkan apa yang mereka pahami dengan berbagai contoh kehidupan nyata dari bilangan, dan (3) memahami konsep dan arti.

Media pembelajaran berperan sebagai saluran penyampaian informasi belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai komponen penting yang menunjang penyampaian informasi dalam proses pendidikan, media ini berperan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media yang tepat memungkinkan siswa mengikuti pembelajaran secara aktif dan bermakna. Apabila siswa berpartisipasi aktif langsung dalam proses pembelajaran, pembelajaran pasti akan lebih bermakna (Wahid dkk., 2018). Oleh karena itu, penentuan media pembelajaran yang sesuai sangat krusial

untuk memperbaiki rendahnya hasil belajar siswa.

Penggunaan media yang tepat menjadi salah satu strategi penting dalam memperbaiki capaian belajar matematika. Muncul berbagai sarana yang sesuai dengan materi salah satunya yaitu penggunaan media papan jurang. media papan jurang dinilai sesuai karena mampu membantu siswa pada topik penjumlahan dan pengurangan dalam matematika. Media ini diharapkan dapat mengoptimalkan pencapaian akademik dan ketertarikan siswa dalam memahami materi (Masriansyah, 2022).

Media Papan Jurang (Panjurang) adalah media efektif yang dirancang untuk mempermudah proses belajar matematika, utamanya dalam mengembangkan pemahaman terhadap operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Media ini menarik perhatian peserta didik melalui desain yang kreatif dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keaktifan mereka selama pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membantu siswa dalam memahami cara melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Shinta dkk., 2024). Menurut Zahronia dkk (2024), media ini terbukti efektif dalam menjelaskan konsep berhitung kepada peserta didik. Dengan menggunakan media ini, pemahaman tentang penjumlahan dan pengurangan jadi lebih jelas, sehingga lebih gampang diajarkan ke peserta didik tingkat dasar. Lebih lanjut, media ini dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar mereka secara signifikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif.

Merujuk pada hasil wawancara dan observasi pada guru kelas 2 SDN Gunungputri 04. Pada hari Selasa, 17 Desember 2024 diperoleh data bahwa siswa memiliki nilai matematika yang

rendah memiliki kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dapat diamati melalui hasil penilaian formatif siswa kelas II A tahun pelajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa sebanyak 33% siswa, yaitu 15 dari 24 peserta didik masih berada di bawah kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebesar 70. Sementara itu, data nilai formatif siswa kelas II B pada tahun pelajaran yang sama memperlihatkan bahwa 45% siswa, atau 10 dari 24 siswa, juga belum mencapai KKTP sebesar 70. Hasil belajar yang dicapai siswa berperan sebagai indikator prestasi akademis yang dinilai melalui tes tertulis, penyelesaian tugas, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran didalam kelas yang mendukung ketercapaian hasil belajar.

Selain mendapatkan data tentang hasil belajar siswa, hasil observasi terhadap siswa kelas 2A dan 2B ditemukan bahwa minat belajar rendah. Hal tersebut tercermin dari peserta didik yang belum mampu menangkap materi yang dipaparkan guru, guru secara dominan menyampaikan materi secara konvensional, kurang kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif, Suasana yang monoton membuat siswa kurang tertarik dan pasif. Merujuk pada hasil penulis ingin melihat bagaimana pengaruh penerapan media papan jurang pada hasil serta ketertarikan siswa kelas dua terhadap matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji pengaruh variabel perlakuan (*treatment*) terhadap hasil yang diteliti. Secara spesifik, desain yang diterapkan adalah *Quasi-Experimental Design* dengan menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*, yang melibatkan kelompok kontrol sebagai pembandingan.

Subjek dan Desain Penelitiannya dengan Populasi & Sampel Penelitian dilakukan terhadap 48 responden yang dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Subjek dibagi menjadi kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak, dengan pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir (*post-test*) untuk melihat signifikansi perubahan.

Teknik Pengumpulan Data dikumpulkan melalui tiga instrumen utama yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas guna memastikan akurasi hasil: Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif atau hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Kuesioner untuk menjangkau data persepsi atau sikap responden terhadap variabel penelitian. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperdalam temuan kuantitatif dan mendapatkan data kualitatif yang lebih detail (sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut merupakan temuan riset yang sudah diselenggarakan, terdapat deskripsi pelaksanaan pembelajaran perbandingan dari kelompok perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan. Serta analisis data penelitian capaian belajar dan ketertarikan pembelajaran matematika siswa kelompok perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan.

1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan di SDN Gunung Putri 04 pada 2 kelas, yang terdiri dari 2A berperan menjadi kelas yang akan dilakukan eksperimen dan 2B sebagai kelas kontrol, dengan total tujuh kali pertemuan. Di kelas eksperimen, guru menggunakan media papan jurang

pada pembelajaran, sementara itu di kelas kontrol digunakan metode konvensional. Untuk mengukur hasil belajar siswa, diberikan test yaitu kegiatan *pre-test* pada tahap awal dan evaluasi akhir melalui kegiatan *post-test*, disertai dengan penyebaran angket minat belajar matematika.

a. Pelaksanaan di kelompok Eksperimen:

Setiap pertemuan diawali dengan doa, penjelasan tujuan, motivasi, dan *ice breaking*. Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan *pre-test* secara mandiri. Di pertemuan berikutnya, guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan, membagi siswa ke dalam kelompok, dan memberikan soal untuk didiskusikan. Siswa menggunakan media papan jurang dalam menyelesaikan soal, lalu tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Guru membekali bimbingan, masukan, dan apresiasi untuk siswa yang aktif. Pada pertemuan terakhir, siswa mengerjakan *post-test*.

b. Pelaksanaan di kelompok Kontrol:

Kegiatan proses belajar dikelas kontrol juga diawali dengan doa, penjelasan tujuan, dan *ice breaking*. Guru menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan secara konvensional, meminta siswa mencatat penjelasan, dan memberikan soal untuk dikerjakan di buku tulis. Siswa secara bergantian membacakan hasil pekerjaan mereka, dan guru memberikan apresiasi pada siswa yang benar. *Pre-test* dan *post-test* juga diberikan di awal dan akhir

pembelajaran. Secara umum, perbedaan utama antara kedua kelas terletak pada penggunaan media papan jurang di kelas eksperimen, yang melibatkan diskusi kelompok dan presentasi, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran tradisional tanpa media interaktif.

2. Deskripsi Data Penelitian

a. Hasil Analisis Deskriptif

Untuk mengidentifikasi perbandingan rata-rata nilai antara kelompok eksperimen kontrol menunjukkan perbedaan yang berarti dari hasil data *Pre-Test* dan *Post-Test*, maka peneliti melakukan olah data yaitu analisis deskriptif dengan melalui aplikasi SPSS versi 23 serta hasil pengolahan data yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Deskriptif

Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
N	24	24	24	24
Range	32	20	20	32
Minimum	24	80	26	68
Maximum	56	100	46	100
Mean	36.33	91.17	36.83	77.67
Std. Deviation	7.452	5.001	5.983	7.452

Merujuk pada tabel tersebut kelompok perlakuan dan kelompok pembanding menunjukkan rata-rata nilai yang berbeda secara signifikan. Pada tahap awal, terlihat bahwa sebelum adanya penerepan media papan jurang, terhadap rata-rata nilai yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 36,33. Setelah diberi perlakuan, hasil *post-test* pada terdapat peningkatan rata-rata hasil yang signifikan pada kelompok eksperimen sebesar 9,17. Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi khusus, rata-rata nilai *pre-test* tetap berada pada angka yang lebih rendah yaitu 36,33, dan hanya meningkat menjadi 77,67 pada *post-test*.

Berikutnya dapat dilihat adanya perbandingan data rata-rata data *post-test* kedua kelompok dapat dilihat berikut ini :

Tabel 2 Perbandingan Hasil Post-test

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Post-test	Post-test
N	24	24
Range	20	32
Minimum	80	68
Maximum	100	100
Mean/X	91.17	77.67
Std. Deviation	5.001	7.452

Merujuk pada hasil tabel diatas, terbukti bahwa terdapat selisih skor data *post-test* kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), yakni sebesar 13,5 poin. Perbandingan ini dapat disebabkan karena meningkatnya kemampuan siswa dalam berhitung dikelas eksperimen setelah diberikan *treatment* penggunaan media pembelajaran papan jurang, yang dimana sebelumnya siswa masih cenderung tidak memiliki motivasi dalam proses belajar matematika. Sebaliknya kelompok kontrol yang di *treatment* hanya memakai metode pembelajaran tradisional tidak menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *post-test*.

b. Hasil Uji Prasyarat

Sebelum diadakannya analisis hipotesis, tahapan pertama yang harus diterapkan adalah uji prasyarat agar memastikan keabsahan data yang digunakan sudah sesuai ketentuan yang diperlukan. Proses uji ini sangat diperlukan supaya hasil analisis data sah serta mampu diandalkan. Sebab apabila data kurang memenuhi kriteria, hasil uji statistik bisa dipertanyakan apabila tidak memenuhi syarat analisis. Oleh karena itu, tes prasyarat yang mencakup tes normalitas dan homogenitas perlu dilakukan guna memastikan validasi data yang dianalisis.

1. Uji Normalitas

Tes normalitas merupakan di antara beberapa tahapan tes prasyarat

yang bertujuan guna menentukan data penelitian berdistribusi normal atau sebaliknya. Pengujian ini menjadi sangat krusial, khususnya apabila penyelidik bermaksud menerapkan analisis statistik parametrik, sebab metode tersebut mensyaratkan data berasal dari populasi dengan sebaran normal. Dalam riset ini, tes normalitas duji memakai metode *Kolmogorov-Smirnov*. Metode ini sesuai untuk sampel berukuran lebih dari 40, yang dikategorikan sebagai sampel besar. Sementara itu, untuk sampel berukuran kecil, uji *Shapiro-Wilk* lebih disarankan. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, bila kurang dari 0,05, data tidak terdistribusikan normal. Berikut hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 23 :

Tabel 3 hasil uji normalitas

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
	Kolmogorov-Smirnov ^a Statistic	df	Sig.			
hasil Pretes tA(eks perimen)	.136	24	.200*	.954	24	.333
PostTesa(eks perimen)	.147	24	.196	.949	24	.259
PreTesaB(kontrol)	.118	24	.200*	.957	24	.381
PostTesaB(kontrol)	.166	24	.084	.918	24	.053

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk atas data output tes normalitas, diperoleh tingkat signifikansi statistik kelompok kontrol adalah 0,200, sedangkan tes akhir tercatat senilai 0,084. Keduanya berada diatas ambang batas 0,05, yang menunjukkan data di kelas kontrol tersebar normal. Sedangkan, kelas eksperimen memperoleh signifikansi senilai 0,200 pada *pre-test* dan 0,196 pada *post-test*, yang juga melebihi nilai kritis 0,05. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test*

dan *post-test* di kedua kelompok, telah memenuhi asumsi distribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pada tahap awal pelaksanaan treatment, dilakukan uji homogenitas guna memastikan bahwa kelompok yang dibandingkan memiliki tingkat varians yang sebanding. Oleh karena itu, hasil tes awal kelompok perlakuan dan kelompok pembanding dijadikan dasar pada pelaksanaan pengujian ini. Tujuan utama dari uji homogenitas adalah untuk menjamin bahwa perubahan hasil setelah pemberian perlakuan secara nyata merupakan akibat dari intervensi yang diberikan, bukan berarti ketidaksamaan karakteristik awal data. Pada riset eksperimen, jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05, kedua kelompok memperoleh varians yang homogen, sehingga analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistika parametrik. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians antara kelompok dinyatakan tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh melalui bantuan perangkat lunak statistika SPSS versi 23 :

Tabel 4 hasil uji homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	.313	3	92	.816
	Based on Median	.284	3	92	.837
	Based on Median and with adjusted df	.284	3	81.471	.837
	Based on trimmed mean	.278	3	92	.841

Merujuk pada hasil tabel tersebut, nilai signifikansi yang didapat adalah 0,816 lebih besar dari 0,05. Jadi, data *pre-test* pada penelitian ini menunjukkan varian yang seragam atau homogen.

d. Hasil Uji Hipotesis

Sesudah tes prasyarat selesai, tahap berikutnya ialah pengujian hipotesis menggunakan Tes-t. Pengujian

ini bertujuan mengidentifikasi apakah penerapan media Papan Jurang pada kelompok eksperimen menimbulkan akibat nyata sebagai perbandingan terhadap kelas kontrol yang menggunakan media tradisional tanpa media khusus. Analisis sampel independen digunakan untuk membuktikan dugaan dalam riset ini. Nilai signifikansi dua-tailed digunakan untuk memahami hasil uji, dengan nilai signifikansi < 0,05, terdapat bukti kuat untuk menolak H0 dan menerima Ha, yang menandakan terdapat selisih yang nyata antara kelompok perlakuan dan kontrol. Sebaliknya, jika angka signifikansi dua-tailed sama dengan atau lebih besar dari 0,05, maka tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil pengujian sampel independen yang diperoleh melalui statistik SPSS versi 23:

Tabel. 5 hasil uji hipotesis Hasil Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal	1.523	.223	7.369	46	.000	13.500	1.832	9.812	17.188
	Unequal			7.369	40.250	.000	13.500	1.832	9.798	17.202

Merujuk pada data dalam tabel diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) pada penelitian ini sebesar 0,000 yang berada dibawah 0,05, sehingga hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Artinya, penggunaan media papan jurang memberikan dampak signifikan pada capaian hasil belajar matematika siswa kelas 2 di SDN Gunungputri 04.

PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif statistik, *Pre-Test* kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai 36,33 dan *Post-Test* kelas eksperimen meraih nilai rata-rata sebesar 91,17. Sedangkan kelas kontrol yang mendapatkan nilai rata-rata 36,33 pada hasil *Pre-Test* dan untuk hasil *Post-Test* kelas kontrol sebesar 77,67. Setelah melakukan analisis deskriptif, peneliti melakukan uji prasyarat. Dimulai dengan melakukan uji normalitas, yang merupakan langkah awal penting sebelum menggunakan analisis statistik parametrik. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar berdistribusi normal, dan digunakan dua metode untuk mengujinya, yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Dari hasil analisis, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi, baik dari *Pre-Test* maupun *Post-Test* di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, berada di angka > 0,05. Ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan layak homogenitas untuk melihat apakah varians atau sebaran data antara kedua kelompok berada pada tingkat yang sama. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,223 yang berarti kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat ini, analisis dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan *Independent Samples Test*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pendidikan interaktif dan mereka yang menggunakan media tradisional .dari Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hasilnya menunjukkan bahwa tingkat signifikansinya adalah antara 0,0000 dan 0,05 .menunjukkan

dengan jelas bahwa tingkat signifikansinya berada di antara $0,000 < 0,05$. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan antara keduanya antara kedua kelompok. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan jurang memberikan dampak yang nyata dan bermanfaat terhadap tumbuhnya minat belajar matematika siswa kelas II SDN Gunungputri 04. Dari hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan jurang memberikan dampak yang nyata dan bermanfaat terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas 2 SDN Gunungputri 04.

Penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran yang serupa, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Suhaemi, 2019) menyatakan bahwa peran metode diskusi dengan stik es krim dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar matematika di kelas II sekolah dasar negeri Srengseng Sawah di 12 pagi Jakarta. Oleh karena itu, penerapan teknik dan alat peraga stik es krim telah memiliki efek yang sangat baik dan positif dengan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, dengan nilai signifikansi uji hipotesis $0,00$ lebih besar dari $0,05$. Penelitian tambahan yang dilakukan oleh (Sahara dkk., 2024) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran papan jurang (penjumlahan dan pengurangan) dapat meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 2 SD YPK Bethania Mariadeun dengan hasil hipotesis menunjukan H_a diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media papan jurang yang diterapkan di kelas 2A yaitu sebagai kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis nilai sig (2. tailed) sebesar

$0,000$, yang artinya $<0,05$ bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil belajar siswa menunjukkan selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $13,5$, dengan perbandingan kelas eksperimen $91,17$ dan kelas kontrol $77,67$ masing-masing, yang menunjukkan respons positif dari siswa. Oleh karena itu, penggunaan media papan jurang berdampak besar pada hasil dan minat matematika siswa kelas 2 di SDN GunungPutri 04.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dan mendukung penyusunan artikel ini. Terima kasih khusus disampaikan kepada pembimbing utama dan pembimbing pendamping, kepala sekolah, guru, dan semua siswa SDN Gunungputri 04. Selain itu, penulis berterima kasih kepada anggota keluarga, rekan kerja, dan semua orang yang tidak dapat disebutkan namanya atas doa, inspirasi, dan bantuan yang mereka berikan. Semoga artikel ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Aklima, A., & Razak, A. (2022). Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 769-776. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.c.498>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. 3.
- Latifah, A. (2020). Peran lingkungan dan pola asuh orang tua terhadap pembentukan karakter anak usia dini. 3.
- Masriansyah, M. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V terhadap konsep jenis—Jenis pesawat sederhana melalui model

- pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di SDN Bangun Rejo Kotabaru. *CENDEKIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 10(1), 20–31. <https://doi.org/10.33659/cip.v10i1.215>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. 4(01). <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Rafianti, I., Anriani, N., & Iskandar, K. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dalam mendukung kemampuan abad 21. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 123–138. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol3no2.2018pp123-138>
- Sahara, D. P., Katulung, M., & Nurhartina, A. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui media pembelajaran papan jurang pada siswa kelas II SD YPK Bethania mariadei. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 576–584. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6072>
- Salabi, A. S. (2020). Efektivitas dalam implementasi kurikulum sekolah. <https://doi.org/10.51178/jsr.v1i1.177>
- Shinta, L. K., Hadi, F. R., & Kuswardiyanti, H. (2024). Penerapan media papan jurang pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II sekolah dasar. 05(02).
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar. *Sepren*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.351>
- sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif kualitatif. Dalam *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*.
- Suhaemi. (2019). Peranan metode diskusi menggunakan media stik es krim dalam meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar matematika kelas II sekolah dasar negeri srengseng sawah 12 pagi jakarta. <https://doi.org/10.31227/osf.io/fjqwp>
- Syafawani, U., & Prasetyo, T. (2024). Urgensi Inovasi Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Berdasarkan Kajian Literatur. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 214–230. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1276>
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Wahid, A. H., Muali, C., & Mutmainnah, M. (2018). Manajemen kelas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif upaya peningkatan prestasi belajar siswa. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 179. <https://doi.org/10.31958/jaf.v5i2.1106>
- Wahyuningsih, S. (2017). Lagu anak sebagai media dalam mendidik karakter anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2356>
- Wirjana, R., & Alim, J. (2023). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Yuwono, R., Kusmayadi, D., Hasanah, E., & Barlian, U. C. (2021). Uji kompetensi dan penilaian guru. 5(1).
- Zahronia, F., Sunaryo, & Endang Haryuni. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik materi penjumlahan dan pengurangan berbantuan

media papan jurang. Edutama :
Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan
Kelas, 1(1), 158-171.
<https://doi.org/10.69533/x39651>
25