

## Penggunaan Media Papan Jurang Angka dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 04 Sungai Aro Kabupaten Solok Selatan

Fazila<sup>1</sup>, Isnaniah<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

[fazilazila081@gmail.com](mailto:fazilazila081@gmail.com)<sup>1</sup>, [isnaniahiyang@gmail.com](mailto:isnaniahiyang@gmail.com)<sup>2</sup>

*Corresponding Author*

Nama Penulis : Fazila

E-mail : [fazilazila081@gmail.com](mailto:fazilazila081@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini tentang penggunaan media papan jurang angka dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Yang mana diharapkan dengan penggunaan media papan jurang angka ini siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Metode pelaksanaan diawali dari tahapanpersipan, pembekalan dan pelaksanaan. Penggunaan media papan jurang angka pada pembelajaran matematika dengan materi bilangan cacah sampai 100.000 dapat membantu menumbuhkan, meningkatkan, mendorong motivasi siswa untuk semangat dalam belajar matematika. karena media papan jurang angka bukan hanya sekedar media pelajaran yang menarik tetapi juga bisa sebagai permainan yang menyenangkan, meningkatkan ketertarikan dan antusias siswa dalam belajar matematika. Jadi, penggunaan media papan jurang angka dalam proses pembelajaran matematika sangat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun pelaksanaan penerapan media ini masih belum maksimal, tetapi ini merupakan salah satu trik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

**Kata kunci** : Media Papan Jurang Angka, Meningkatkan Motivasi Belajar

### Abstract

*The purpose of this activity is to use the number gap board to increase students' motivation to learn mathematics. It is hoped that this will motivate students to learn, thereby facilitating their understanding of the learning material during the classroom learning process. The implementation method begins with preparation, briefing, and implementation. Using the number gap board in mathematics lessons covering whole numbers up to 100,000 can help foster, enhance, and encourage students' motivation and enthusiasm for learning mathematics. The number gap board is not only an engaging learning tool but can also be used as a fun game, increasing students' interest and enthusiasm in learning mathematics. Therefore, using the number gap board in mathematics learning can significantly increase student motivation. Although the implementation of this media is still not optimal, it is one trick to create a fun and engaging learning environment.*

**Keywords:** Number Gap Board, Increasing Learning Motivation

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Quraysh Shihab, disepakati oleh seluruh ahli pendidikan bahwa sistem serta tujuan pendidikan bagi suatu masyarakat atau negara tidak dapat diimpor atau diekspor ke suatu negara atau masyarakat. Atas dasar ini, pendidikan itu harus tumbuh dan muncul dari dalam masyarakat itu sendiri.

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 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 adalah alat untuk mentransfer atau menyampaikan informasi. Suatu medium yang disebut sebagai media pendidikan ketika alat tersebut menyampaikan informasi dalam konteks pembelajaran. Peran media sangat krusial, karena tidak akan mungkin untuk mengatur aktivitas pembelajaran tanpa keberadaan media. Media ini memiliki sifat yang dapat disesuaikan, sehingga bisa digunakan untuk berbagai tingkat peserta didik dan dalam semua jenis kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mendorong siswa agar lebih bertanggung jawab dan mengelola proses belajar mereka sendiri, sekaligus membantu mereka melihat pembelajaran dari sudut pandang jangka panjang. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda, 2020). Dalam konteks ini, literasi memiliki peran penting sebagai kemampuan dasar yang mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan melalui berbagai bentuk media, baik cetak maupun digital (Ernawati et al. 2024; Lafitri Mandra Adrika 2024; Lafitri and Putra 2024; Miskori Mandra Adrika 2024; Miskori and Putra 2024; Novianti Robbi; Sari, Lili Ratna; Putra, Mandra Adrika 2024; Novianti et al. 2024). Menurut Aeni (2019). Sedangkan, media pembelajaran menurut Hasan (2021) adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi atau siswa dan bertujuan agar mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan masuk akal. Media pembelajaran papan jurang angka ini digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Untuk mencegah kebosanan, penggunaan media ini dapat diharapkan dapat memungkinkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Whayudi et al., 2023).

Motivasi dapat diumpamakan sebagai kekuatan yang mendorong ketertarikan dan keinginan individu untuk menjalani berbagai aktivitas, baik berdasarkan keinginan pribadinya maupun permintaan orang lain, guna mencapai tujuan tertentu. Definisi motivasi seringkali dihubungkan oleh para pakar dengan kegiatan manusia dalam konteks organisasi baik perkantoran maupun perusahaan, serta dalam dunia pendidikan, termasuk hubungannya dengan motivasi belajar dari siswa. Siswa yang dimaksud dalam konteks teori adalah mereka yang sedang menuntut ilmu di berbagai tingkatan dan jenis pendidikan, baik yang formal maupun nonformal.

SDN 04 Sungai Aro merupakan sekolah penempatan Mahasiswa Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 04 Sungai Aro, bahwasanya

kurangnya motivasi belajar siswa masih rendah karena masih terdapat siswa yang belum termotivasi sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efisien agar siswa dapat lebih mudah mengerti materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran papan jurang angka. Papan jurang angka sebagai media pembelajaran yang efektif, karena memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Selain itu, media ini dapat menarik minat siswa dan mempermudah mereka memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi untuk belajar, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari kegiatan ini tentang penggunaan media papan jurang angka dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Yang mana diharapkan dengan penggunaan media papan jurang angka ini siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga siswa dengan mudah memahami materi pembelajaran saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Kegiatan PLP ini sebelumnya sudah dilakukan oleh (Aulia and Putri 2025; Helpi 2025)

## METODE

Terdapat 4 metode dalam kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan ( PLP ) di SDN 04 Sungai Aro, sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan. 2) Tahap Pembekalan dan 3) Tahap Pelaksanaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yang dilaksanakan di SDN 04 Sungai Aro memiliki fasilitas yang lengkap, seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, perpustakaan, toilet siswa dan toilet guru, serta lapangan sekolah yang luas. SDN 04 Sungai Aro memiliki 10 guru PNS, 3 guru bidang Studi, 1 operator sekolah, 2 pegawai honorer dan memiliki 181 orang siswa mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Di dalam kegiatan PLP penulis berkesempatan mengajar mandiri di kelas 5 dengan wali kelas ibu Yeni Vatria Nengsih, S.Pd. dengan jumlah siswa 15 orang, berikut daftar siswa kelas 5:

**Tabel 1.**  
Siswa kelas 5

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Muhammad Rizal	L
2.	Aura Syafitri	P
3.	Balqis Qodrunnada	P
4.	Gevan Denatha	L
5.	Imam Ferdi Al Fatih	L
6.	Mikhayla Nisrinamuslim	P
7.	Mizidan Apriansyah	L
8.	Nativa Tull Hasna	P
9.	Prima Sepliawati	P
10.	Raziq Hanan Aqhar	L
11.	Syakira Nofriamon	P

12.	Wildan Rohimatul Hidayat	L
13.	Zoya Renatha	P
14.	Rangga Revano	L
15.	Hasby	L

Pada kegiatan mengaja rmandiri ini kita membuat media papan jurang angka ini secara manual menggunakan kertas karton kemudian dibuat kotak-kotak sebanyak 5 buah disetiap permukaan kotak diberi nama dan juga terdapat kotak untuk meletakkan angka 0 sampai 9 yang dibuat dengan karton yang di tempel stik es.



Gambar 1  
Papan jurang angka

Untuk menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 100. 000 menggunakan papan jurang angka, penulis harus membimbing siswa dengan langkah-langkah berikut:

1. **Siapkan Papan dan Kartu Angka:** Sediakan papan yang memiliki kolom-kolom untuk nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan, ribuan, puluhan ribu) dan siapkan kartu yang berisi angka untuk ditempel.
2. **Tampilkan Bilangan:** Guru memperlihatkan atau menyebutkan bilangan yang terdiri dari lima digit (maksimal 100. 000).
3. **Tempelkan Kartu Angka:** Siswa diminta untuk menempelkan kartu angka pada kolom nilai tempat yang sesuai dengan bilangan yang telah ditampilkan.
4. **Sebutkan Nilai Tempat:** Siswa berlatih mengucapkan nilai tempat dari setiap digit yang telah ditempelkan, contohnya 5 di tempat satuan bernilai 5, atau 2 di tempat puluhan bernilai 20.
5. **Latihan:** Lakukan aktivitas ini menggunakan berbagai bilangan untuk memperkuat pengertian siswa mengenai nilai tempat.

Langkah-Langkah Penggunaan Media Papan Jurang Angka:

1. Persiapan dan Orientasi Papan:
  - a. Letakkan media "papan jurang angka" (papan yang memiliki kolom untuk nilai tempat) di depan kelas.
  - b. Pastikan bahwa papan tersebut memiliki kolom untuk satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan sepuluh ribu.
  - c. Sediakan kartu yang memuat angka (0-9) yang akan digunakan oleh para siswa.
2. Pengenalan Angka (Stimulus):

- a. Pengajar mengucapkan atau menuliskan di papan tulis sebuah angka cacah yang terdiri dari lima digit, contohnya 32. 541.
  - b. Penggunaan Papan Jurang Angka:
  - c. Pengajar mengajak siswa untuk mendekati papan.
  - d. Kemudian, siswa mengambil kartu angka yang sesuai dengan angka yang disebutkan, seperti 3, 2, 5, 4, dan 1.
  - e. Siswa menempelkan kartu-kartu tersebut pada kolom nilai tempat yang tepat; angka 1 ditempel di kolom satuan, angka 4 di kolom puluhan, dan seterusnya.
3. Menentukan dan Membaca Nilai Tempat:  
Setelah semua kartu angka berada pada tempatnya, guru membimbing siswa untuk membaca angka tersebut secara keseluruhan, "Tiga puluh dua ribu lima ratus empat puluh satu." Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk menyebutkan nilai tiap digit.
4. Pengulangan dan Latihan:
- a. Guru memberikan angka lain dan meminta siswa untuk bergiliran menempelkan kartu serta menyebutkan nilai tempatnya.
  - b. Kegiatan ini bisa dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil agar semua siswa memahami konsep nilai tempat.

## KESIMPULAN

Penggunaan media papan jurang angka pada pembelajaran matematika dengan materi bilangan cacah sampai 100.000 dapat membantu menumbuhkan, meningkatkan, mendorong motivasi siswa untuk semangat dalam belajar matematika. karena media papan jurang angka bukan hanya sekedar media pelajaran yang menarik tetapi juga bisa sebagai permainan yang menyenangkan, meningkatkan ketertarikan dan antusias siswa dalam belajar matematika. Jadi, penggunaan media papan jurang angka dalam proses pembelajaran matematika sangat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun pelaksanaan penerapan media ini masih belum maksimal, tetapi ini merupakan salah satu trik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Eva Suryani, M.M selaku ketua Yayasan Kampus Widyaswara Indonesia; Bapak Fidel Efendi, S.Pd, M.M selaku Ketua STKIP Widyaswara Indonesia; Bapak Esa Yulimartha, S.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; berikutnya kepada Ibu Isnaniah, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan Kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) ; Ibu Desmayenti, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 04 Sungai Aro; Ibu Yeni Vatria Nengsih, S.pd selaku Guru Pamong Mahasiswa PLP di SDN 04 Sungai Aro, serta Bapak/ Ibu Majelis Guru dan kepada seluruh Siswa dan Siswi SDN 04 Sungai Aro. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, semangat serta do'a kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ini, dan ucapan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat kepada penulis. Dalam rangka penyempurnaan artikel ini penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, semoga artikel ini bisa dijadikan bacaan bagi rekan-rekan dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Maghfira, and Riza Eka Putri. 2025. "Pelaksanaan PLP Mahasiswa STKIP PGSD Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru Di UPT SD Negeri 12 Sungai Manau Kabupaten Solok Selatan." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widyaswara Indonesia* 1(4): 153–63.
- Ernawati, Yulia, Keisya Meisia Decrisent, Wulandari Wulandari, and Ade Marlia. 2024. "Kontribusi Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Di UPT SDN 17 Pinti Kayu Ketek." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1(11): 2950–56.

- Helpi, Nike. 2025. "Peran Mahasiswa Dalam Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Di SD Negeri 02 Sikumbang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widwaswara Indonesia* 1(4): 164–69.
- Lafitri Mandra Adrika, Stevani; Putra. 2024. "Manajemen Perencanaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Dan Numerasi Siswa Di SD Negeri 11 Lubuk Jaya Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan." *Jurnal Pengabdian Sosial* (Vol. 1 No. 12 (2024): Oktober): 2148–52. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/262/376>.
- Lafitri, Stevani, and Mandra Adrika Putra. 2024. "Manajemen Perencanaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Dan Numerasi Siswa Di SD Negeri 11 Lubuk Jaya Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1(12): 2148–52.
- Miskori Mandra Adrika, Yosi; Putra. 2024. "Manajemen Perpustakaan Untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa Di SDN 015/XI Lawang Agung." *Jurnal Pengabdian Sosial* (Vol. 1 No. 12 (2024): Oktober): 2175–81. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/270/381>.
- Miskori, Yosi, and Mandra Adrika Putra. 2024. "Manajemen Perpustakaan Untuk Meningkatkan Minat Literasi Siswa Di SDN 015/XI Lawang Agung." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1(12): 2175–81.
- Novianti Robbi; Sari, Lili Ratna; Putra, Mandra Adrika, Lisa; Hidayat. 2024. "Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Serta Manajemen Sekolah Di SDN 14 Dalam Koto Surian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* (Vol. 1 No. 12 (2024): Februari): 3674–82. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/647/627>.
- Novianti, Lisa, Robbi Hidayat, Lili Ratna Sari, and Mandra Adrika Putra. 2024. "Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Serta Manajemen Sekolah Di SDN 14 Dalam Koto Surian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1(12): 3674–82.
- Afriyadi, F. (2020). Kewajiban warga negara dalam bidang pendidikan menurut undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, 4(1), 28-34.
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ipas*. Cahya Ghani Recovery.
- Sitepu, L. W. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jurang Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas Ii Upt Sd Negeri 060937 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025* (Doctoral Dissertation, Universitas Quality).
- Wardani, A. C. K., & Firmansyah, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jurang terhadap Motivasi dan Pemahaman Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 55-65.