

## **PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI PANTI ASUHAN UMMU SALAMAH**

**Fani Juliana, Fasya Fi'la Sophia, Nova Perlita Rahma, Siti Patimah, Sri Mulyani, Nur Agustiani**

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Kota Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

Corresponding author : Nur Agustiani

E-mail : fanijuliana008@ummi.ac.id

**Diterima 11 Oktober 2023, Direvisi 13 Desember 2023, Disetujui 14 Desember 2023**

### **ABSTRAK**

Pendampingan pembelajaran matematika dihadirkan sebagai peningkat motivasi siswa dalam belajar. Kegiatan ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan pembelajaran siswa di sekolah. Dalam pendampingan pembelajaran ini yaitu siswa dalam ruang lingkup Panti Asuhan Ummu Salamah yang berada di jenjang SMP dan SMA. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka langsung di Jl. Siliwangi, Gang Ridogalih No.16, Cikole Kab.Sukabumi, Kota Sukabumi. Kegiatan pendampingan pembelajaran terdiri dari pendahuluan dengan pre-test kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi. Dalam penyampaian materi dibantu dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran yaitu BAGASI (Bangun Ruang Tiga Dimensi) dan PALANG (Papan Ular Tangga Peluang), serta siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi. Hasil dari kegiatan pendampingan pembelajaran matematika ini yaitu motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata pre-test dan post-test baik pada jenjang SMP maupun SMA. Nilai rata-rata sebelum kegiatan atau pre-test pada jenjang SMP adalah 57,56 dan pada jenjang SMA adalah 42,91. Namun setelah kegiatan, nilai rata rata post-test mengalami perkembangan yang cukup signifikan yaitu rata-rata post-test jenjang SMP adalah 74,63 dan jenjang SMA adalah 75,38.

**Kata kunci:** pendampingan pembelajaran matematika; media pembelajaran; motivasi belajar.

### **ABSTRACT**

Mathematics learning assistance is presented as an increase in student motivation in learning. This activity was carried out aiming to increase student motivation in learning so as to improve student learning at school. In this learning assistance, namely students within the scope of the Umm Salamah Orphanage who are at the junior and senior high school levels, this activity is carried out face to face directly on Jl. Siliwangi, Gang Ridogalih No.16, Cikole Kab. Sukabumi, City of Sukabumi. The learning assistance activities consist of an introduction with a pre-test then continued with the delivery of material. In the delivery of material assisted by using tools in the form of learning media which aims to increase student learning motivation and student understanding in learning. The learning media used during the learning process are BAGASI (Build Three Dimensional Spaces) and PALANG (Opportunity Snakes and Ladders Board), and students are given the opportunity to ask questions regarding the material. The result of this mathematics learning assistance activity is that students' learning motivation has increased as indicated by the increase in the average pre-test and post-test scores at both the junior and senior high school levels. The average score before the activity or pre-test at the junior high school level was 57.56 and at the high school level was 42.91. However, after the activity, the average post-test score experienced a significant increase, namely the post-test average for the junior high school level was 74.63 and for the high school level was 75.38.

**Keywords:** mathematics learning assistance; learning media; learning motivation.

### **PENDAHULUAN**

Dengan tujuan untuk menjaga kualitas penampilan artikel di dalam jurnal, para Dalam Kurikulum 2013 pada pembelajaran matematika sejak awal telah diajarkan mengenai data dan peluang, pola dan barisan bilangan, aljabar dan bangun ruang

serta transformasi geometri. Keseimbangan antara matematika bilangan dan matematika pola dan bangun ruang selalu dijaga. Kompetensi pengetahuan bukan hanya memahami secara konseptual tetapi sampai ke penerapan melalui pengetahuan prosedural dalam pemecahan masalah matematika

termasuk dalam masalah di kehidupan nyata. Kompetensi keterampilan berfikir juga diasah untuk dapat memecahkan masalah yang membutuhkan pemikiran order tinggi seperti menalar pemecahan masalah melalui pemodelan, pembuktian dan perkiraan atau pendekatan (Herlina, 2022).

Pada pembelajaran matematika siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari beberapa materi, diantaranya materi bangun ruang dan peluang (Nurhikmayati, 2017; Maharani et al., 2022). Siswa seringkali lupa menggunakan rumus yang tepat untuk menentukan suatu volume pada bangun tertentu dan kesulitan memahami soal yang berbentuk soal cerita. Selain itu faktor yang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar adalah motivasi belajar siswa yang rendah sehingga membuat siswa cenderung pasif dan kurang serius dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru tidak tertanam dalam benak siswa (Herlina, 2022).

Dalam pandangan siswa matematika dianggap sebagai pelajaran yang relative sulit dan membuat kesan dan pengalaman secara negative terhadap matematika umumnya berdampak buruk baik bagi motivasi belajar matematika maupun penyesuaian akademik di sekolah, Gurganus (2010) menyatakan bahwa pengalaman sebelumnya terhadap matematika merupakan predicator yang sangat kuat terhadap matematika yang sangat kuat terhadap kesuksesan di masa berikutnya. Dengan itu, sikap positif dalam siswa terhadap matematika yang berbentuk sejak awal merupakan faktor yang penting pada kesuksesan belajar pada mata pelajaran yang sulit, khususnya matematika. Sama halnya dengan anak-anak yang berada di Panti Asuhan Ummu Salamah mereka mengalami kesulitan dan kurangnya motivasi belajar dalam matematika dikarenakan matematika dianggap pelajaran yang membosankan. Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Karena peran motivasi dalam kegiatan belajar siswa sangat penting. Menurut pendapat Kompri (2016:232) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Selaras dengan pendapat diatas menurut Andriani (2019:65) motivasi adalah sikap individu dalam bertingkah laku, berpikir, dan memiliki perasaan dengan cara yang mereka

lakukan, dengan penekanan pada aktivasi dan arah dari tingkah lakunya. Selain itu motivasi menjadi faktor yang sangat berpengaruh dan berperan terhadap hasil belajar siswa (Slameto, 2010).

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut dilakukan kegiatan pendampingan pembelajaran matematika di Panti Asuhan Ummu Salamah. Kegiatan pendampingan pembelajaran matematika ini merupakan proses pemberian bantuan yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran matematika.

Adapun tujuan pendampingan belajar menurut Nurany et al (2021) ialah siswa dapat melakukan penyesuaian situasi pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran efisien sesuai kemampuannya dan memperoleh perkembangan yang maksimal. Hal ini didukung oleh hasil kegiatan yang dilakukan Faishol et al (2021); Suwarma (2023) menunjukkan selama pelaksanaan pendampingan belajar siswa menjadi giat dan senang serta antusias dan merasa terbantu dalam penyelesaian soal-soal dari sekolah dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu dengan adanya pendampingan pembelajaran matematika ini dapat diharapkan bisa mengubah pola pikir siswa tentang matematika. Materi yang dipelajari di kegiatan pendampingan pembelajaran matematika adalah mengenai peluang pada jenjang SMA dan bangun datar pada jenjang SMP. Dalam proses pendampingan pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode demonstrasi. Dalam proses pendampingan pembelajaran metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode demonstrasi. Menurut Syah (2000:208) metode demonstrasi adalah metode dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang disajikan. Dengan menggunakan metode demonstrasi ini tentunya dapat memudahkan siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Arifuddin et, al., 2018) . Menurut Miarso (2009), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Dimana proses interaksi antara pendidik (guru) dan siswa memerlukan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan

harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aurellia et al., 2023 ; Isnaeni & Hidayah, 2020). Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah media visual tiga dimensi. Media visual tiga dimensi dapat digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak dalam matematika. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dan memainkan peran yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar, juga dapat memfasilitasi pemahaman dan memperkuat ingatan, menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa, dan dapat menghubungkan konsep-konsep matematika ke dalam dunia nyata (Widodo, Darhim, & Ikhwanudin, 2018).

Oleh karena itu, untuk menguasai matematika dibutuhkan penguasaan konsep dan penggunaan media pembelajaran yang konkret (Dini et al., 2019). Dalam pengabdian ini berupa pendampingan pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada materi bangun ruang dan peluang. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kontekstual dengan berbantu media pembelajaran BAGASI (Bangun Ruang Tiga Dimensi) dan PALANG (Papan Ular Tangga Peluang) tujuan dari media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan agar siswa lebih mudah dalam memahami konsep dasar matematika. Dengan diadakan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahunya dalam pembelajaran matematika, membantu mengatasi kesulitan belajar serta dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar.

## METODE

Kegiatan pendampingan belajar dilaksanakan pada bulan 26 February sampai 19 Maret 2023. Kegiatan ini merupakan salah satu wujud dedikasi kepada masyarakat terkhususnya pada anak-anak Panti Asuhan Ummu Salamah, Jl. Siliwangi, Gang Ridogalih No. 16, Cikole Kab. Sukabumi, Kota Sukabumi. Kegiatan pendampingan belajar ini dilakukan dengan memberikan pendampingan khusus untuk memahami materi pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah bagi anak-anak yang mengalami kesulitan. Pemberian penjelasan dilakukan oleh mahasiswa dari program studi pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Sukabumi dengan didampingi dosen pendamping. Terdapat sekitar 19 anak Panti Asuhan Ummu Salamah yang terdiri dari

9 siswa SMA, 1 siswa SMK, 6 siswa SMP, 2 siswa SD, dan 1 siswa TK.

Kegiatan pendampingan belajar dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: 1) **Pendahuluan** adalah kegiatan pembelajaran diawali dengan adanya *pre-test* mengenai materi sesuai dengan jenjangnya yang bertujuan untuk melihat pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari, 2) **Penyampaian materi** adalah suatu kegiatan dengan memberikan penjelasan materi yang sesuai dengan jenjang siswa, untuk SMP belajar materi bangun ruang tiga dimensi dan untuk SMA belajar materi peluang, 3) **Diskusi dan tanya Jawab** adalah kegiatan dimana siswa dapat mengajukan pertanyaan dari materi yang belum dipahami, 4) **Penutup** yaitu kegiatan refleksi dengan mengerjakan soal *post-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir, dimana kegiatan ini dilaksanakan selama 1 minggu sekali dalam kurun waktu 1 bulan, jadi total pelaksanaan sebanyak 4 pertemuan. Para siswa aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Siswa yang hadir merupakan siswa dari jenjang SMP, dan SMA. Materi yang dipelajari selama kurun waktu 1 bulan yaitu mengenai materi bangun ruang tiga dimensi untuk jenjang SMP dan materi peluang untuk jenjang SMA. Berdasarkan hasil survei siswa yang mengikuti kegiatan ini, tidak semua siswa memahami materi sesuai dengan jenjangnya, berikut rincian kegiatannya.

### Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan adanya *pre-test* mengenai materi sesuai dengan jenjangnya yang bertujuan untuk melihat pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, pada tahapan awal siswa diberikan penjelasan mengenai materi dasar, yang dimulai dengan memberikan motivasi kepada siswa, kemudian penyampaian materi dasar, serta langkah-langkah penyelesaian untuk menyelesaikan masalah dari materi yang diberikan, berikut dokumentasi di bawah ini:



Gambar 1. Kegiatan *Pre-test*

### Penyampaian Materi

Pada penyampaian materi diberikan penjelasan terkait materi sesuai dengan jenjang siswa, untuk SMP belajar materi bangun ruang tiga dimensi dan untuk SMA belajar materi peluang. Dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang di pandu oleh 2-3 orang mahasiswa, pada saat penyampaian materi diberikan sebuah ilustrasi berbantu media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu tujuan media pembelajaran menurut Lathuru (1988: 14) adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Adapun media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan ini sebagai berikut :

### BAGASI ( Bangun Ruang Tiga Dimensi )

BAGASI (Bangun Ruang Tiga Dimensi) merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dijenjang SMP dalam memahami materi bangun ruang sisi datar, dalam media pembelajaran ini memiliki 4 bentuk bangun ruang tiga dimensi diantaranya : kubus, Tabung, limas segitiga, dan balok. Masing-masing dari bangun ruang tersebut berbeda warna agar lebih menarik siswa ketika pembelajaran, dengan BAGASI siswa akan lebih mudah memvisualkan bangun ruang sisi datar dengan mudah, selain itu siswa akan cenderung termotivasi dalam belajar karena dengan media ini siswa dapat mencoba menggunakan media tersebut sehingga pembelajaran pun akan menyenangkan dan tidak membosankan.



Gambar 2. Media Pembelajaran BAGASI



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran BAGASI

Cara penggunaan media pembelajaran BAGASI sebagai berikut :

1. Dalam BAGASI setiap bangun ruang memiliki jaring-jaring dimana dalam ujung jaring-jaringnya terdapat lubang kecil yang disematkan tali penghubung disetiap lubangnya.
2. Agar dapat membentuk bangun ruang tiga dimensi, tarik ujung tali sampai setiap jaring-jaringnya membentuk bangun ruang tiga dimensi.

### PALANG (Papan Ular Tangga Peluang)

PALANG (Papan Ular Tangga Peluang) merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dijenjang SMA dalam memahami materi peluang. Media Pembelajaran PALANG atau Papan Ular Tangga Peluang ini dapat membantu siswa belajar mengenai materi peluang di dalam mata pelajaran matematika agar mudah dan menyenangkan untuk siswa. Papan Peluang ini berbentuk seperti catur dan di desain seperti permainan ular tangga, yang mana di dalam media tersebut dilengkapi dengan kartu soal yang berisi pertanyaan mengenai materi peluang, hal tersebut bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang telah dipelajari. Adapun cara penggunaan media pembelajaran PALANG sebagai berikut (Gambar 4):

1. Pemain satu melempar dadu dan harus menghasilkan angka 6 untuk memasuki palang, dilanjutkan dengan pemain 2 dan 3 bergiliran untuk melempar dadu.
2. Selanjutnya, pemain satu melanjutkan melempar dadu dan berjalan sesuai angka yang dihasilkan dadu. Jika pemain bisa menjawab kartu soal maka pemain berlanjut melempar dadu dan mengambil kartu soal sesuai angka yang didapat.
3. Jika pemain berhenti di angka yang genap maka pemain diwajibkan mengambil kartu soal di kantong genap begitu juga jika pemain berhenti di angka yang ganjil maka pemain diwajibkan mengambil kartu soal di kantong ganjil.
4. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka pemain dapat mengatakan kata "pass" dan diam ditempat dan tidak juga berkenan melempar dadu. Kartu zonk digunakan jika pemain menuruni ular dan pemain diwajibkan untuk menjawab soal.

Gambar 5 dan Gambar 6 merupakan media pembelajaran yang digunakan yaitu BAGASI dan PELUANG, dimana dengan menggunakan media tersebut tentu sangat efektif dalam

proses pembelajaran tidak hanya akan memudahkan memahami materi tetapi siswa akan lebih semangat dalam belajar matematika. Dalam proses pembelajaran siswa juga diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan media pembelajaran tersebut yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Kemudian setelah penyampaian penggunaan media pembelajaran selanjutnya diberikan penguatan materi berupa contoh soal mengenai materi yang sudah disampaikan.



**Gambar 4.** Kegiatan Penggunaan Media Pembelajaran.



**Gambar 5.** Cover Media Pembelajaran PALANG



**Gambar 6.** Media Pembelajaran PALANG

### Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada saat sesi diskusi, siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum mereka pahami. Siswa juga menjelaskan terkait kendala yang mereka hadapi saat proses pembelajaran di sekolah berlangsung, yang diantaranya kurangnya pemahaman dasar materi yang dipelajari, kurangnya profesionalitas guru dalam mengajar (jarang masuk kelas), serta kurangnya minat belajar siswa yang menyebabkan motivasi siswa dalam belajar rendah.

Dari sesi diskusi dan tanya jawab, para siswa bisa saling memberikan masukan sehingga di akhir pembelajaran bisa mendapatkan solusi dari masalah yang dihadapi. Untuk kendala yang pertama, solusi yang ditawarkan diantaranya mengulang kembali bahan yang diajarkan, memberikan tugas agar siswa mempelajari bahan yang belum dipahami, serta memberi sumber referensi untuk dipelajari siswa. Selanjutnya untuk solusi peningkatan profesionalitas guru dalam mengajar diantaranya yaitu bekerja sesuai dengan tugas/fungsi dan profesi/jabatannya, menyelesaikan pekerjaan dengan efektif dan efisien, serta bekerja berorientasi pada *outcome* (dampak) bukan hanya *output* (keluaran). Adapun dokumentasi untuk sesi diskusi dan tanya jawab tampak pada Gambar 7.



**Gambar 7.** Kegiatan Diskusi dan Tanya Jawab

### Penutup

Setelah selesai berdiskusi, siswa melakukan refleksi, selanjutnya siswa mengerjakan soal *post-test*, dan kemudian kegiatan ini diakhiri dengan doa penutup dan sesi dokumentasi.

### SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari kegiatan pendampingan pembelajaran matematika ini ialah adanya peningkatan motivasi siswa yang dapat dilihat dari hasil peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* baik pada jenjang SMP maupun SMA. Nilai rata-rata sebelum kegiatan atau *pre-test* pada jenjang SMP adalah 57,56 dan pada jenjang SMA adalah 42,91. Namun setelah kegiatan, nilai rata rata *post-test* nya mengalami perkembangan yang cukup signifikan yaitu rata-rata *post-test* jenjang SMP adalah 74,63 dan jenjang SMA adalah 75,38. Melihat respon dan hasil dari pendampingan pembelajaran matematika ini, maka diperlukan adanya pembaruan dari proses dan metode pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa agar lebih interaktif. Hal ini tentu tidak hanya memberikan manfaat kepada siswanya saja tetapi juga dapat dijadikan sarana oleh para pendidik untuk meningkatkan kompetensinya agar terjadi perbaikan pada proses pembelajaran di sekolah.

**UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kepala Panti Asuhan Ummu Salamah yang telah memfasilitasi kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Andriani & Rasto, R. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4 (1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh penerapan alat peraga puzzle dengan menggunakan metode demonstrasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10-17.
- Arina Farhataeni, Amung Ahmad Syahir Muharam. (2021). Pendampingan Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. Vol: I No:57 Hal: 70-75.
- Aurellia, J., Mastur, & Rafiudin. (2023). *EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMPN 2 BANJARMASIN*. 4(1), 23–27.
- Dini, E. D. N., Chamidah, A., & Roosyanti, A. (2019). Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Sebagai Sarana Bangun Ruang the Utilization of Three Dimensional Media As a Means To Improve the Student S ' Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 183–195.
- Fariyah, U. (Desember 2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Lintas Nalar, CV.
- Herlina, L. (2022). *EFEKTIFITAS MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG*. 2(4), 462–476.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Kompri. 2016. Motivasi Pembelajaran Perpektif Guru dan Siswa. Bandung : Rosda Karya.
- Maharani, R. D., Dasari, D., & Nurlaelah, E. (2022). Analisis hambatan belajar (learning obstacle) siswa smp pada materi peluang. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3201-3213.
- Nani Restati Siregar. 2017. Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Jurnal Universitas Islam Sultan Agung*. 224-225.
- Nurhikmayati, I. (2017). Kesulitan Siswa Berpikir Abstrak Matematika Dalam Pembelajaran Problem Posing Berkelompok. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 159-176.
- Pika Merliza.dkk. (2022). Pendampingan Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional di Oemah Matematika, Metro, Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 1, No.1, Hal.5-10.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234-1239.
- Widodo, S. A., Darhim, & Ikhwanudin, T. (2018). Improving Mathematical Problem Solving Skills through Visual Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 948. Retrieved from \ <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/948/1/012004>
- Winata, R., Sugiharto., dkk. (2022) Pendampingan Belajar Siswa Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar di Panti Asuhan Imanuel, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 978-986.