



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 876-884
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Media Workbook Fun-Math Interaktif Untuk Mitigasi Matematika Panti Asuhan Yauma

**Varisca Agnesia¹, Wahyuni Suryaningtyas^{2*}, Aluf Zainubah³,
Ana Hilmi Mahiroh⁴**

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}
PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya^{3,4}
Email : wahyunisuryaningtyas@um-surabaya.ac.id

Abstrak

Pengabdian Masyarakat ini difokuskan pada pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar anak terhadap matematika terutama anak di Panti Asuhan Yauma, Surabaya. Penentuan pendampingan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan kemampuan anak asuh terhadap materi sains yaitu matematika. Selain itu, kurangnya fasilitas belajar dan pendidik yang kurang memadai membuat siswa kurang bersemangat dalam mengembangkan kemampuannya karena jarang adanya apresiasi akademik yang diberikan. Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan PKM pengabdian masyarakat ini diantaranya : 1) upaya membantu untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar anak-anak di Panti Asuhan Yauma dalam memahami materi matematika, 2) memberikan edukasi bagaimana cara memahami pecahan dan bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari, 3) membina kerjasama dengan pihak mitra yakni Panti Asuhan Yauma untuk memperkenalkan media pembelajaran *Workbook Fun-Math* Interaktif. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan PKM pengabdian masyarakat ini yakni melalui pelatihan dan pendampingan kepada siswa asuh di Panti Asuhan Yauma. Beberapa komponen yang berhasil dicapai dalam pelaksanaan kegiatan ini diantaranya: 1) ketercapaian tujuan kegiatan, 2) tercapainya target materi yang telah direncanakan kepada siswa Panti Asuhan Yauma.

Kata Kunci: matematika, media pembelajaran, minat belajar

Abstract

This Community Service is focused on mentoring and training to improve children's learning abilities and interest in mathematics, especially children at the Yauma Orphanage, Surabaya. The determination of this assistance was motivated by the low interest and ability of foster children in science material, namely mathematics. Apart from that, the lack of learning facilities and inadequate educators make students less enthusiastic about developing their abilities because academic appreciation is rarely given. The objectives to be achieved from this community service PKM activity include: 1) efforts to help improve the learning abilities and interest of children at the Yauma Orphanage in understanding mathematics material, 2) providing education on how to understand fractions and shapes in everyday life, 3) fostering collaboration with partners, namely the Yauma Orphanage to introduce Interactive Fun-Math Workbook learning media. The method used to achieve the goals of this community service PKM is through training and mentoring for foster students at the Yauma Orphanage. Several components that were successfully achieved in implementing this activity included: 1) achieving the activity objectives, 2) achieving the material targets that had been planned for the Yauma Orphanage students.

Keywords: mathematics, learning media, interest in learning

Copyright: Varisca Agnesia, Wahyuni Suryaningtyas, Aluf Zainubah, Ana Hilmi Mahiroh

PENDAHULUAN

Panti Asuhan “Yauma” merupakan Lembaga sosial dan pendidikan sebagai fasilitator antara kaum aghniya dengan dhu’afa. Panti asuhan ini berlokasi tidak jauh dari kampus Universitas Muhammadiyah Surabaya, tepatnya berada di jalan Dr. Ir. H. Soekarno No. 196, Kalijudan, Kec. Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur. Panti asuhan ini berada dibawah pimpinan kepala panti yang bernama bapak Agung. Saat ini panti asuhan “Yauma” menampung sebanyak 11 anak yang terdiri dari 3 anak balita, dan 8 anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah dasar di Baitul Amien Surabaya.



Gambar 1 Tampak Depan Panti dan Diskusi dengan Kepala Panti

HIMAPTIKA Universitas Muhammadiyah Surabaya merupakan salah satu organisasi mahasiswa prodi Pendidikan Matematika. Di setiap organisasi mahasiswa pasti memiliki program kerja didalamnya. Program peduli anak yatim merupakan program yang biasanya dilakukan setiap bulan Ramadhan, kegiatannya berhubungan dengan pembinaan anak-anak yatim dalam bidang matematika dan acara berbuka puasa bersama. Setiap akhir acara, HIMAPTIKA membagikan unggahan kegiatan tersebut pada akun media sosial. Berdasarkan hasil unggahan tersebut, pihak panti asuhan Yauma menghubungi kami melalui DM Instagram HIMAPTIKA.

Staff pengurus panti asuhan Yauma menyampaikan terkait permasalahan anak asuh yang merasa kesulitan dalam memahami materi sains, karena kegiatan pembelajaran di panti lebih mengutamakan pembelajaran agama seperti kelas diniyah, mengaji dan menghafal Al-Qur’an. Sehingga mereka merasa pengajaran akademiknya kurang. Terbatasnya fasilitas dan pendidik yang kurang memadai itu adalah salah satu faktor yang mempengaruhi. Di panti asuhan ini juga belum memiliki media pembelajaran menarik yang dapat merangsang minat belajar anak. Dalam pembelajaran, panti asuhan ini masih menggunakan cara yang sederhana seperti metode ceramah sehingga proses pembelajaran anak cenderung membosankan karena kurangnya minat terhadap suatu pelajaran (Nawahdani, 2022). Selain itu kurang adanya apresiasi pada bidang akademik yang diberikan menyebabkan anak merasa kurang terpacu semangat belajarnya (Rahman, 2022).

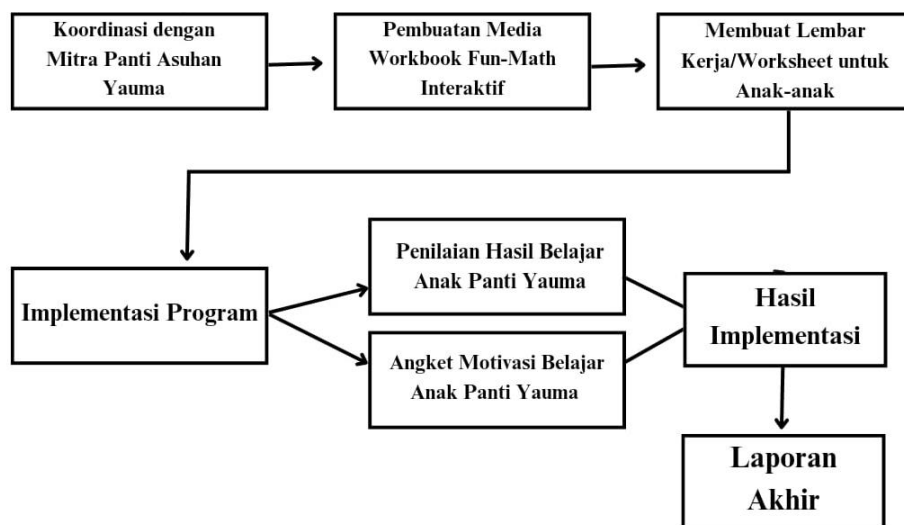
Matematika menjadi fokus utama kami untuk diajarkan pada anak-anak panti karena matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung (Aprilia & Fitriana, 2022). Mereka pun tidak berniat untuk mempelajarinya, kecuali karena tuntutan materi. Pemikiran yang seperti itu pasti akan memengaruhi mental berpikir peserta didik. Mereka sudah terlebih dahulu tidak tertarik dengan matematika sebelum mencobanya. Hal ini menjadikan pertimbangan kami untuk melakukan pengabdian masyarakat dalam memfasilitasi anak-anak panti melalui salah satu bentuk pendidikan sains berupa pembelajaran matematika yang menyenangkan menggunakan media *Workbook Fun-Math* Interaktif. Media yang kami gunakan merupakan media berupa buku matematika berisi kumpulan soal matematika yang sudah didesain sedemikian hingga seperti sebuah buku cerita bergambar lucu tentang permasalahan matematika kategori ringan untuk membantu pemahaman pembelajaran pada anak SD khususnya (Sukmawati, Ridhani, Adini, Pramita, & Sari, 2021). Harapan kami dengan menggunakan media *Workbook Fun-Math* Interaktif mampu membuat anak-anak panti tertarik dan termotivasi untuk belajar matematika secara interaktif dan menyenangkan (Ulfa & Nasryah, 2020). Pembelajaran matematika dengan

konsep interaktif dan menyenangkan dinilai efektif sebagai “Mitigasi Matematika” untuk mengatasi kecemasan sehingga pemeliharaan pendidikan bagi anak-anak panti dapat terealisasi.

Pop-Up Book adalah buku tiga dimensi yang menampilkan gambar bergerak saat halaman dibuka, memberikan visualisasi yang menarik, dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi . Keunggulan dari program ini adalah terdapat pop up book tentang bangun ruang sehingga anak bisa lebih nyata melihat tanpa membayangkan, memberikan visualisasi yang menarik, dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan juga pada buku ini sudah memiliki sentuhan teknologi yang dilengkapi dengan barcode yang bisa menampilkan latihan soal di web jika kita men-scan barcode tersebut yang ada pada *Workbook Fun-Math* Interaktif. Selain itu, dampak positif yang dialami mitra diantaranya : terdapat media pembelajaran *Workbook Fun-Math* Interaktif. Peningkatan minat belajar siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap indikator yakni : perhatian, ketertarikan dan rasa senang, peningkatan kemampuan matematika siswa di Panti Asuhan Yauma. Program ini juga bisa membantu pemecahan masalah siswa dalam kehidupan sehari-hari yang biasa mereka temui terkait materi pecahan. Selain itu program ini juga bisa membantu guru disana untuk mengajar melalui media pembelajaran yang sudah kami buat yakni *Workbook Fun-Math* Interaktif.

Dampak positif yang telah dirasakan oleh Panti Asuhan Yauma setelah terimplementasikannya PKM PM dengan program Media *Workbook Fun-Math* Interaktif ini adalah anak-anak semakin mengenal pecahan dan bangun ruang serta siswa Panti Asuhan Yauma semakin paham mengenai bagaimana bentuk-bentuk pecahan dan bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat dan baik. Selain itu dampak yang dirasakan oleh anak-anak Panti Asuhan Yauma adalah anak-anak sangat antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka mengalami peningkatan keterampilan dalam membuat jaring-jaring bangun ruang maupun keterampilan dalam menghitung pecahan. Sementara itu, pihak mitra juga merasa terbantu dengan adanya media *Workbook Fun-Math* Interaktif ini karena media ini merupakan media yang telah dirancang khusus, berisi latihan soal matematika bergambar tentang materi pecahan dan bangun ruang yang dilengkapi dengan bentuk tiga dimensi serta *QR Code* yang tersedia pada bagian cover depan buku ini.

METODE



Gambar 2 Alur Metode Pelaksanaan

Kegiatan PKM-PM ini dilakukan selama 4 bulan sejak bulan Mei diumumkannya proposal kami lolos pendanaan hingga bulan Agustus yang nantinya laporan akhir disusun. Rencana implementasi program yang akan dilakukan terdiri dari 4 kali pertemuan. Dan tempat tim mengimplementasi media belajar adalah di Panti Asuhan Yauma pada Jl. Dr. Ir. H. Soekarno No.196, Kalijudan, Kec. Kenjeran, Surabaya, Jawa Timur 60114.

3.1 Teknik Pemberdayaan

1. Koordinasi dengan Mitra Panti Asuhan Yauma

Pada tanggal 27 April 2024 tim mulai memulai tahapan pertama yaitu, tim melakukan audiensi pada mitra yang kali ini melakukan audiensi dengan kepala panti

sebagai pimpinan mitra. Tim disambut dengan sangat baik dan mitra berharap program kali ini bisa memberikan dampak positif terutama untuk meningkatkan nilai pengetahuan dan minat belajar peserta didik khususnya dalam materi matematika.

2. Pembuatan Media

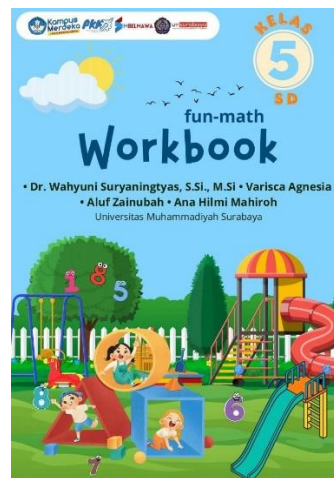
Proses ini membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu selama 1 bulan dibulan Mei. Media yang disiapkan oleh tim untuk implementasi program pada mitra ada 2 yaitu media Workbook Fun-Math dan buku pedoman mitra yang didalamnya terdapat materi tentang pecahan dan bangun ruang didalam media kami juga terdapat pop-up bangun ruang dan puzzle pecahan untuk mengerjakan soal-soal yang ada didalam media Workbook.

- a. Tahap I : Menentukan konsep isi dari *Workbook Fun-Math* (23 April 2024)
 - b. Tahap II : Merancang latihan soal *Workbook Fun-Math* yang dibagi menjadi 4 bagian (25 April 2024)
 - c. Tahap III : Membuat desain kasar dan desain di canva (1 Juni 2024)
 - d. Tahap IV : Membuat desain cover *Workbook Fun-Math* (15 Juni 2024)
 - e. Tahap V : Finishing (17 Juni 2024)
3. Membuat Lembar Kerja/Worksheet (LKA) untuk Anak-anak

Lembar kerja ini berisikan soal-soal matematika dalam bentuk buku cerita bergambar. Untuk lembar kerjanya kami buat se-variatif mungkin supaya anak tidak mengalami kebosanan saat belajar matematika dengan menambahkan web game matematika online, seperti mencari kata, mengisi kata yang hilang, mencocokkan dan lain sebagainya.

4. Membuat Buku Pedoman Mitra

Buku pedoman mitra kami buat untuk membantu menyelesaikan permasalahan pada Panti Asuhan Yauma. Buku yang berisi panduan penggunaan media pembelajaran *Workbook Fun-Math* Interaktif. Dengan begitu maka guru dapat menerapkan pembelajaran yang menarik menggunakan media pembelajaran *Workbook Fun-Math* Interaktif secara mandiri.



E. MATERI PEMBELAJARAN

NO	WORKBOOK	KETERANGAN
1.	Pertama "Penjumlahan Pecahan dan Pengurangan Pecahan"	Siswa dapat memahami pengertian pecahan serta cara menjumlahkan dan mengurangkan pecahan.
2.	Kedua berjudul "Perkalian dan Pembagian Pecahan"	Siswa dapat memahami bagaimana cara menghitung perkalian dan juga pembagian pecahan.
3.	Ketiga berjudul "Macam-macam bangun ruang"	Siswa dapat memahami dan mampu menyebutkan tentang macam-macam bangun ruang dengan tepat, terutama pada kehidupan sehari-hari.

Gambar 3 Cover dan Isi Buku Pedoman Mitra

3.2 Implementasi Program

Pada tahap implementasi program ini, pastinya kami akan menggunakan media berupa *Workbook Fun-Math Interaktif* dalam proses belajar mengajar di panti asuhan Yauma.

Tabel 1 Kegiatan Implementasi Program

Waktu	Keterangan
21 Juni 2024	Sosialisasi mitra, <i>pretest</i> dan Implementasi hari pertama "Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan"
24 Juni 2024	Implementasi hari kedua "Perkalian dan Pembagian Pecahan"

Copyright: Varisca Agnesia , Wahyuni Suryaningtyas , Aluf Zainubah , Ana Hilmi Mahiroh

28 Juni 2024	Implementasi hari ketiga "Prisma dan Tabung"
1 Juli 2024	Implementasi hari keempat "Sketsa dan Jaring-jaring Prisma dan Tabung"

1. Pengambilan *Pretest*

Pada saat tim melakukan pengambilan nilai sebelum diterapkannya media belajar *Woorbook Fun-Math* tim mendapati bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan bahasa matematika dibawah rata-rata di tingkatan kelasnya. Capaian skor peserta didik dalam mengerjakan pre-test tidak ada yg mencapai 50%. Untuk lebih detailnya terdapat pada lampiran 1 dan 2.

2. Pendampingan Belajar

Implementasi program sudah mencapai 100%. Implementasi program telah terlaksana selama 4 kali pertemuan. Untuk lebih detailnya terdapat pada lampiran 4.



Gambar 4 Implementasi Program di Panti Asuhan Yauma

3. Kaderisasi

Tahap kaderisasi kami lakukan kepada 2 pengurus panti bersamaan dengan implementasi ke-4 yaitu di hari Senin, 1 Juli 2024. Kegiatan kaderisasi ini bertujuan agar pengurus panti yauma bisa mengajarkan kembali terkait materi *Woorbook* dan mendampingi anak-anak yang masih di tingkatan SD untuk memahami pembelajaran *Woorbook*. Kader ini bertugas untuk membenarkan ketika anak-anak kesulitan terkait materi yang belum dipahami. Untuk lebih detailnya terdapat pada lampiran 4.

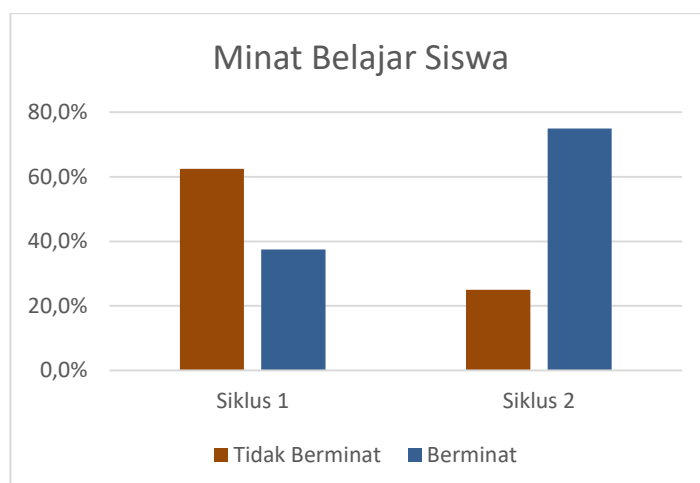
4. Pengambilan *Postest*

Tahapan ini bertujuan untuk melihat hasil capaian peserta didik setelah di terapkannya media belajar *Woorbook Fun-Math*. Keberhasilan dari kegiatan ini adalah ketika nilai *postest* lebih tinggi dari nilai pre-test. Setelah dilakukannya *pretest* dan *postest*, diperoleh hasil bahwa terdapat penurunan persentase siswa dengan hasil belajar dan minat belajar yang kurang dari 70. Dan terdapat peningkatan persentase siswa dengan hasil belajar dan minat belajar yang lebih dari 70. Untuk lebih detailnya terdapat pada lampiran 1 dan 2. Hasil pre test pos test diperoleh hasil sebagai berikut :



Gambar 5 Hasil Belajar Siswa Panti Asuhan Yauma

Pada tabel diatas, diperoleh bahwa kemampuan belajar siswa pada siklus 1 memiliki persentase 75% yang tidak tuntas dan 25% yang sudah tuntas. Sedangkan pada siklus 2 terjadi penurunan persentase siswa yang tidak tuntas yang dari 75% turun menjadi 25% dan terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas yang dari 25% naik menjadi 75%.



Gambar 6 Diagram Hasil *Pretest Posttest* Minat Belajar Siswa

Pada tabel diatas, diperoleh bahwa dari hasil *pretest posttest* minat belajar siswa pada siklus 1 memiliki persentase 62,5% yang tidak berminat dan 37,5% yang sudah berminat. Sedangkan pada siklus 2 terjadi penurunan persentase siswa yang tidak berminat yang dari 62,5% turun menjadi 25% dan terjadi peningkatan persentase siswa yang berminat yang dari 37,5% naik menjadi 75%.

3.3 Evaluasi Program

Dalam tahap ini tentunya tak lepas dari kekurangan atau ketidakefektifan dari pelaksanaan program yang telah dilaksanakan sebagai bahan ajar dalam melaksanakan program agar tercipta metode yang lebih baik dan efektif untuk kedepannya. Dari kegiatan ini kami menemukan beberapa kendala salah satunya adalah sulitnya menentukan waktu yang tepat untuk dapat mengimplementasikan program. Masalah ini bisa terselesaikan dengan cara, tim mencoba untuk berdiskusi kembali dengan mitra untuk mengatur jadwal yang tepat.

3.4 Laporan Akhir

Tahap terakhir adalah pembuatan laporan sesuai dengan kegiatan yang telah ditentukan pada buku pedoman PKM 2024. Pembuatan laporan dilakukan secara daring dan luring dengan anggota tim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan pendampingan dan pelatihan belajar siswa asuh di Panti Asuhan Yauma sebanyak 10 siswa telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari animo siswa untuk mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan belajar sangat tinggi, terbukti dengan kehadiran para siswa untuk mengikuti kegiatan mencapai 90% sampai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa para siswa menyambut positif kegiatan PKM-PM pendampingan belajar yang telah dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Kegiatan pendampingan belajar ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu siswa dapat memahami matematika menjadi lebih mudah dan memunculkan semangat lebih untuk belajar matematika menggunakan media *Workbook Fun-Math* ini. Berikut tabel materi yang diberikan kepada mitra siswa.

Tabel 1. Materi Pengabdian

Materi	Metode
Materi 1 Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan	pre test, ceramah, tanya jawab, dan diskusi
Materi 2 Perkalian dan Pembagian Pecahan	ceramah, tanya jawab, dan diskusi
Materi 3 Macam-macam Bangun Ruang	ceramah, tanya jawab, dan diskusi
Materi 4 Sketsa dan Jaring-jaring	post test, ceramah, tanya jawab, dan diskusi

Dalam kegiatan pelatihan, para guru sangat antusias dalam membuat media e-book yang telah disusun dalam kegiatan luring selama 8 kali pertemuan yang berada di SDN Tugurejo 02 Semarang. Banyak masukan yang diberikan, oleh tim pelaksana abdimas terkait dengan pelaksanaan pembuatan media e-book. Semua guru dapat menghasilkan media e-book yang baik. Melalui kegiatan pendampingan sebanyak 4 kali pertemuan, pelaksanaan pelatihan belajar menggunakan media Workbook Fun-Math ini dapat berlangsung dengan lancar. Siswa-siswa maju kedepan untuk menjawab soal yang diberikan. Tim PKM-PM memberikan masukan dan arahan terkait jawaban dan cara yang lebih mudah. Berikut merupakan kegiatan-kegiatan pendampingan yang telah didokumentasikan oleh tim PKM-PM kami.



Gambar 7 Implementasi Hari-1 Pengambilan *pre test*

Pada hari pertama ini kami tim PKM-PM melakukan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu kami memberikan latihan soal *pre test* terlebih dahulu sebelum kegiatan pendampingan. Setelah *pre test* selesai dikerjakan, kami selanjutnya memberikan penjelasan materi 1.



Gambar 8 Implementasi Hari-2

Pada hari kedua ini kami tim PKM-PM melakukan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu kami memberikan penjelasan materi 2. Dan melakukan aktif diskusi tanya jawab.



Gambar 9 Implementasi Hari-3

Pada hari ketiga ini kami tim PKM-PM melakukan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu kami memberikan penjelasan materi 3. Dan melakukan aktif diskusi tanya jawab, serta pada pertemuan ketiga ini kami bermain game matematika yang kami dapatkan dari scan barcode yang tersedia, kami bermain secara bergiliran.



Gambar 10 Implementasi Hari-4 (Pengambilan *post test* dan kaderisasi)

Pada hari keempat kami tim PKM-PM melakukan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Setelah itu kami memberikan latihan soal *post test* setelah kegiatan pendampingan terakhir ini. Setelah *post test* selesai dikerjakan, kami selanjutnya melakukan kaderisasi kepada pengurus panti untuk senantiasa bisa meneruskan program kami ini secara mandiri sesuai panduan cara penggunaannya.

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar sebagaimana yang telah direncanakan diawal kegiatan dengan anggota tim, dosen pembimbing maupun pihak mitra yakni Panti Asuhan Yauma. Semua tujuan dari program kreativitas mahasiswa pengabdian masyarakat Media Workbook *Fun-Math* Interaktif Untuk Mitigasi Matematika Panti Asuhan Yauma dapat terimplementasi dengan baik walaupun ada beberapa hal yang menjadi kendala karena keterbatasan waktu implementasi yang minim sehingga kebermanfaatan keberlangsungan program kurang. Selain kemampuan dan keterampilan berpikir, siswa juga mengalami peningkatan minat belajar yang cukup signifikan.

Saran yang disampaikan berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu, Media pembelajaran *Workbook Fun-Math* ini perlu adanya pengembangan lebih lanjut terkait keterbaharuan materi pada *Workbook Fun-Math*. Diharapkan juga kepada siswa di Panti Asuhan Yauma agar senantiasa mempertahankan semangat belajarnya sehingga tercipta kemampuan siswa yang baik. Serta untuk menyempurnakan media yang perlu dukungan dari semua pihak baik pemerintah maupun masyarakat. Selain itu, media pembelajaran *Workbook Fun-Math* Interaktif ini dapat digunakan oleh siswa panti asuhan maupun sekolah di seluruh Indonesia

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan dukungan dalam proses penelitian maupun penyusunan artikel, khususnya kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia serta jajaran pimpinan Universitas Muhammadiyah

Copyright: Varisca Agnesia , Wahyuni Suryaningtyas , Aluf Zainubah ,
Ana Hilmi Mahiroh

Surabaya yang telah mendukung jalannya kegiatan ini. Kami ucapkan pula terimakasih kepada Dosen Pembimbing kami, yang telah mensupport kami hingga saat ini, dan juga terimakasih kepada mitra Panti Asuhan Yauma yang telah bekerjasama dengan kami, serta para anggota tim yang semangat dalam pelaksanaan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, A. & Fitriana, D. N., 2022. Mindset Awal Siswa terhadap Pembelajaran Matematika Yang Sulit dan Menakutkan. *PEDIR : Jurnal Elementary Education*.
- Aprima, D. & Sari, S., 2022. Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, p. 96.
- Fidayanti, M., Shodiqin, A. & YP, S., 2020. Analisis Kesulitan Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 3, p. 90.
- Juliana, F. et al., 2023. Pendampingan Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Panti Asuhan Ummu Salamah. Volume 7, p. 2963.
- Nawahdani, A. M., 2022. Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Rahma, A. S. & Syahputra, E., n.d. Deskripsi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- Rahman, S., 2022. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *E-jurnal pps*.
- Sukmawati, R. A. et al., 2021. Metode Drill And Practice dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII Berkonteks Lahan Basah Menggunakan Multimedia Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*.
- Ulfa, M. S. & Nasryah, C. E., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Yunanda, N. P. W., Turmuzi, M. & Fauzi, A., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, p. 1457.