

PENDAMPINGAN INNOVATIVE LEARNING SKILL MELALUI PEMBUATAN MEDIA AJAR DI RUMAH LITERASI RANGGI

Masniawita Gloria Sinaga¹, Siti Rahmah², Afifah Tamimi³,
Rennika Irfenti Seprina Simorangkir⁴, Ardiansyah Putra Hrp⁵, Nurhafni Siregar⁶, Desniarti⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

e-mail : masniawita11@gmail.com¹, sayasitirahma07@gmail.com², tamimiafifah7@gmail.com³,
reren150296@gmail.com⁴, ardhansyahputra1986@gmail.com⁵, nurhafnisiregar@umnaw.ac.id⁶,
desniarti@umnaw.ac.id⁷

Abstrak

Pendidikan memerlukan inovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Rumah Literasi Ranggi dengan tujuan meningkatkan keterampilan belajar inovatif (innovative learning skill) melalui pembuatan media ajar interaktif dari bahan bekas. Metode yang digunakan adalah demonstrasi dan tanya jawab. Mahasiswa PPG Prajabatan Matematika berperan sebagai fasilitator dalam mendampingi anak-anak menggunakan media seperti permainan ular tangga perkalian dan papan perkalian. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep perkalian, interaksi sosial, kepercayaan diri, dan keterampilan memanfaatkan sumber daya sekitar secara kreatif. Metode demonstrasi dan tanya jawab terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini juga memberdayakan anak-anak sekitar dengan memberikan keterampilan dalam mengembangkan media ajar inovatif. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika anak-anak melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif, serta mendukung lingkungan belajar yang berkelanjutan dengan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: Keterampilan Pembelajaran Inovatif; Demonstrasi; Tanya Jawab; dan Lingkungan Belajar.

Abstract

Education requires innovation in creating interesting and meaningful learning experiences. This community service activity was carried out at the Ranggi Literacy House with the aim of improving innovative learning skills through making interactive teaching media from used materials. The method used is demonstration and question and answer. PPG Pre-service Mathematics students act as facilitators in assisting children using media such as the multiplication snakes and ladders game and the multiplication board. The results of the activity show an increase in understanding of the concept of multiplication, social interaction, self-confidence, and skills in using surrounding resources creatively. Demonstration and question and answer methods have proven effective in creating an interactive and fun learning environment. This activity also empowers local children by providing skills in developing innovative teaching media. Overall, the service activities succeeded in increasing children's understanding of mathematical concepts through an innovative and interactive approach, as well as supporting a sustainable learning environment with learning media that suits students' needs.

Keywords: Innovative Learning Skills; Demonstrations; Questions and Answers; and Learning Environments

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pada zaman sekarang ini, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan memberikan makna mendalam bagi peserta didik. Proses belajar tidak terbatas pada ranah sekolah atau institusi pendidikan semata, banyak wadah yang dapat dijadikan tempat untuk belajar seperti yang terjadi di Rumah Literasi Ranggi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pengelola Rumah Literasi Ranggi, bahwa pada masa Covid 19 dimana anak-anak diharuskan untuk belajar secara daring, namun anak-anak berasal dari mayoritas keluarga pra-sejahtera, minimnya pendampingan dan bimbingan dari orang tua mengakibatkan terhambatnya pemerolehan pengetahuan bagi anak-anak mereka. Rumah Literasi Ranggi didirikan oleh ibu Ranggini pada awal tahun 2021, seorang pensiunan wartawan dari TVRI yang berlokasi di Komplek PWI, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. Rumah literasi Ranggi merupakan

suatu gerakan yang bergerak di dunia pendidikan yang bertujuan untuk mempromosikan peningkatan budaya membaca, belajar dan literasi di kalangan anak-anak agar terbentuk generasi muda yang berwawasan global dan berkepribadian luhur serta dapat mendukung kemandirian ekonomi.

Matematika adalah suatu bidang atau mata pelajaran yang memiliki nilai abstrak. Dalam belajar matematika diperlukan media pembelajaran untuk menyampaikan suatu konsep seperti alat peraga matematika yang menjadi perantara dalam menjembatani pemahaman konsep (Rahmadhani et al., 2021).

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini penulis membuat pendampingan kepada anak-anak di Rumah Literasi Rangi untuk belajar secara interaktif melalui media ajar yang dibuat dari barang-barang bekas seperti kardus dan kertas. Salah satu limbah manusia yang paling banyak dihasilkan adalah kertas, baik itu dihasilkan dari rumah tangga, disekolah atau diperkantoran (Lin Wariin Basyari et al., 2022). Kertas digolongkan sebagai limbah padat yang bersifat organik, artinya limbah ini dapat terurai namun proses penguraiannya memerlukan waktu yang cukup lama. Maka dari itu untuk mengurangi sampah yang berasal dari kertas dan kardus, media ajar yang dibuat berasal dari bahan-bahan tersebut. Media yang dibuat dalam pengabdian masyarakat ini merupakan alat peraga serta aktivitas permainan yang dikembangkan melalui pemanfaatan limbah dengan mengambil prinsip 4R, yaitu reduce (mengurangi atau menghemat), reuse (menggunakan kembali), replace (mengganti) dan recycle (mengolah kembali) (Sulastri et al., 2017).

Pendampingan dalam pembuatan media ajar yang dilakukan di Rumah Literasi Rangi bertujuan untuk memberikan wawasan serta keterampilan kepada relawan dalam menciptakan alat bantu belajar yang menarik dan efektif yang sangat berguna untuk anak-anak disana.

Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar yang digunakan untuk membantu anak-anak dalam memahami materi yang dipelajari, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Candra & Rahayu, 2021). Implementasi media pembelajaran berpotensi memfasilitasi terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dan menguntungkan terhadap capaian belajar anak (Adawiyah & Kowiyah, 2021; Juhaeni et al., 2023; Jundu et al., 2019; Zainuddin et al., 2019). Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting untuk perkembangan anak (Wulandari et al., 2023). Media meningkatkan pemahaman, pengetahuan, serta mengenali sesuatu menjadi lebih baik bagi anak. Pengembangan media pembelajaran tidak senantiasa mengaruskan penggunaan material dengan biaya tinggi, namun dapat juga memanfaatkan secara optimal barang-barang bekas yang tersedia dirumah. Oleh karena itu, pemanfaatan barang bekas sebagai media belajar merupakan suatu solusi yang tepat untuk diimplementasikan.

(Rachmawati et al., 2021) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh anak-anak untuk memacu serta mendorong motivasi anak dalam proses belajar, dengan demikian mereka tidak mengalami kebosanan dan tetap menjaga antusiasme saat mengikuti aktivitas belajar-mengajar. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran yang telah dibuat tersebut benar benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan anak sehingga mereka dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Zahra et al., 2023). Pendampingan belajar merupakan langkah yang diambil untuk memberikan dukungan kepada individu ataupun kelompok oleh satu atau lebih tenaga pendamping yang mempunyai kompetensi di bidang tertentu dalam memilah, menyesuaikan dan menyelesaikan masalah belajar (Rosaria & Novika, 2018).

Pembelajaran yang inovatif tidak hanya menekankan pada penugasan materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan belajar yang relevan dengan tuntutan zaman (Innovative Learning Skill). Salah satu upaya untuk mendorong pembelajaran yang inovatif adalah melalui pemanfaatan media jar yang interaktif dan menarik. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Rumah Literasi Rangi diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan media ajar yang inovatif dan interaktif. Dengan adanya media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan belajar inovatif (innovative learning skill) anak-anak dan perempuan di Rumah Literasi Rangi, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Kegiatan pendampingan ini juga diharapkan dapat memberdayakan masyarakat di sekitar Rumah Literasi Rangi melalui pemberian keterampilan dalam mengembangkan media ajar yang inovatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga pada pemberdayaan masyarakat di lingkungan Rumah Literasi Rangi.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat 29 Maret 2024 yang dimulai dari pukul 08.30 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB bertempat di Rumah Literasi Ranggi yang berada di Komplek PWI, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. Program ini melibatkan partisipasi anak-anak dengan usia antara 5-13 tahun. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan beberapa metode sebagai berikut:

a. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pengajaran yang melibatkan tenaga pengajar, pihak lain yang terlibat ataupun peserta didik memvisualisasikan berupa tindakan, rangkaian aktivitas, yang ditunjukkan dengan benar dan disertai penjelasan kepada seluruh kelas (Suhulah et al., 2023). Mahasiswa PPG Prajabatan Matematika mengadakan demonstrasi kegiatan praktik media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga perkalian dan papan perkalian dengan menggunakan bahan bekas dari kardus. Permainan ular tangga perkalian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Inas & Setyawan, 2023). Dalam kegiatan ini, mereka menjelaskan cara menggunakan media tersebut untuk mempermudah pemahaman konsep perkalian. Setelah demonstrasi, anak-anak diminta untuk membentuk kelompok-kelompok kecil dan mempraktikkan permainan ular tangga perkalian secara mandiri. Setiap kelompok mendapatkan satu set papan permainan ular tangga perkalian, dadu, dan pion. Mereka berkesempatan untuk saling bergiliran melempar dadu, menghitung hasil perkalian, dan memindahkan pion sesuai dengan hasil yang didapat. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah teknik pengajaran yang melibatkan partisipasi aktif guru dan peserta didik. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk dijawab, atau sipeserta didik bertanya dan guru menjawab. Metode ini mendorong interaksi dua arah yang dinamis dan meningkatkan pemahaman siswa. Metode tanya jawab adalah teknik mengajar di mana guru mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, atau sebaliknya, siswa mengajukan pertanyaan yang dijawab oleh guru (Huda, 2020). Metode ini meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa (Gani, 2021). Pendampingan pada aktivitas ini adalah mahasiswa PPG Prajabatan Matematika. Bahan yang menjadi objek pendampingan pada kegiatan pada masyarakat ini merupakan media pembelajaran inovatif, yaitu permainan ular tangga perkalian dan papan perkalian. Permainan ini didesain buat membantu anak-anak memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih menyenangkan serta interaktif. Mahasiswa PPG Prajabatan bertindak menjadi fasilitator, membimbing anak-anak melalui setiap langkah permainan dan memastikan mereka memahami aturan dan tujuan dari kegiatan tadi. menggunakan pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih praktis menginternalisasi konsep perkalian dan menerapkannya pada konteks yang konkret.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Rumah Literasi Ranggi pada 29 Maret 2024 mengusung dua metode utama yaitu demonstrasi dan tanya jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar interaktif melalui pembuatan media ajar dengan melibatkan anak-anak sebagai peserta aktif. Kegiatan pendampingan di Rumah Literasi kali ini membawa keceriaan dan semangat belajar yang luar biasa. Sebuah karya seni yang terbuat dari bahan bekas, pelaksanaan kegiatan dimulai dengan metode demonstrasi yang memperkenalkan permainan ular tangga perkalian dan papan perkalian. Mahasiswa PPG Prajabatan Matematika berperan sebagai fasilitator yang memandu demonstrasi ini. Anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan masing-masing kelompok diberikan satu set permainan. Selama demonstrasi, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlibat aktif dalam setiap tahap permainan. Hasilnya, sebagian besar anak-anak mengalami peningkatan pemahaman terhadap konsep perkalian, yang terlihat dari kemampuan mereka menghitung hasil perkalian dengan lebih cepat dan akurat saat bermain. Selain itu, kegiatan ini

juga meningkatkan interaksi sosial di antara anak-anak, mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu.



Gambar 1. Media Ajar Ular Tangga Perkalian dan Papan Perkalian

Setelah sesi demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan metode tanya jawab. Pada sesi ini, mahasiswa PPG Prajabatan bertindak sebagai fasilitator yang mengajukan pertanyaan dan memandu diskusi. Tujuan dari sesi ini adalah untuk menggali lebih dalam pemahaman anak-anak tentang konsep perkalian dan cara penggunaan media pembelajaran tersebut. Melalui sesi tanya jawab, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep perkalian. Mereka mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan menjelaskan aturan permainan dengan jelas. Partisipasi aktif anak-anak dalam sesi diskusi menunjukkan peningkatan kepercayaan diri mereka dalam menjelaskan konsep matematika. Sesi ini juga membantu mengidentifikasi area di mana peserta masih mengalami kesulitan, seperti dalam menghitung perkalian dengan angka besar, yang kemudian menjadi fokus untuk bimbingan lebih lanjut. Berikut dokumentasi bersama anak-anak dalam melakukan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di Rumah Literasi Ranggi :



Gambar 2. Foto Kegiatan Innovative Learning Skill di Rumah Literasi Ranggi

Kegiatan pengabdian di Rumah Literasi Ranggi membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti permainan ular tangga perkalian, dan papan perkalian memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar anak-anak. Beberapa poin penting yang dapat dibahas adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas Metode Demonstrasi.

Metode demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa PPG Prajabatan Matematika memudahkan anak-anak dalam memahami cara kerja permainan dan konsep yang diajarkan. Keterlibatan aktif anak-anak dalam permainan meningkatkan interaksi dan kerja sama di antara mereka, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran kolaboratif.

2. Efektivitas Metode Tanya Jawab

Sesi tanya jawab memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengklarifikasi pemahaman mereka dan memperdalam pengetahuan tentang konsep perkalian. Interaksi dua arah dalam sesi ini

mendorong peserta untuk berpikir kritis dan mengajukan pertanyaan, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka.

3. Penggunaan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran dari barang bekas seperti kardus dan kertas tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga memberikan keterampilan tambahan kepada anak-anak dalam memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak selalu memerlukan bahan yang mahal dan bahwa kreativitas dapat menjadi kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik.

4. Pemberdayaan Masyarakat

Kegiatan ini juga memiliki dampak positif dalam memberdayakan masyarakat di sekitar Rumah Literasi Rangi. Anak-anak diberikan keterampilan untuk menciptakan media ajar yang inovatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika anak-anak tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berkelanjutan. Dengan adanya media ajar yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan belajar yang relevan dan mendukung keberhasilan akademis serta kemandirian mereka di masa depan. Kombinasi metode demonstrasi dan tanya jawab terbukti efektif dalam mencapai tujuan pengabdian ini, yaitu meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat di Rumah Literasi Rangi menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan meningkatkan keterampilan belajar interaktif anak-anak melalui pembuatan media pembelajaran dari bahan bekas. Dengan melakukan demonstrasi permainan ular tangga perkalian dan papan perkalian dari media yang telah dibuat, sehingga mahasiswa PPG Prajabatan Matematika Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah sebagai fasilitator untuk membantu anak-anak memahami konsep perkalian dengan lebih baik, meningkatkan kecepatan dan akurasi menghitung perkalian, serta mendorong anak-anak melakukan interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok. Saat melakukan sesi tanya jawab kepada anak-anak membantu menggali pemahaman mereka lebih dalam mengenai konsep perkalian dengan bantuan papan perkalian, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Media ajar yang dibuat menggunakan barang bekas mengajarkan anak-anak untuk memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar mereka secara kreatif, sekaligus mengurangi limbah yang ada. Sehingga secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan pada pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman konsep matematika anak-anak terhadap perkalian melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang berkelanjutan dengan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak-anak di Rumah Literasi Rangi.

SARAN

Sesuai dengan hasil yang telah didapatkan, penulis menyarankan kegiatan seperti ini dilaksanakan berkelanjutan dengan program yang berbeda sehingga dapat meningkatkan kemampuan interaktif anak-anak di Rumah Literasi Rangi. Dengan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan pembelajaran lain yang

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Matematika, penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada Rumah Literasi Rangi yang telah memberikan izin dan dukungan dalam merealisasikan kegiatan ini. Dukungan yang diberikan memiliki makna yang sangat penting bagi penulis untuk dapat menyelenggarakan praktik pembuatan media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak-anak. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ardansyah Putra Hrp selaku dosen pembimbing dalam proyek ini, yang telah membantu penulis dalam merencanakan kegiatan ini. Bimbingan dan arahan yang beliau berikan sangatlah berharga sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1212>
- Gani, A. (2021). Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Ski Siswa Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i1.285>
- Huda, N. (2020). Penerapan Metode Tanya Jawab Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X IPA 3 MA Darussalam Krempyang Tanjunganom Nganjuk. *Jurnal El-Barqie: Jurnal MA Darussalam*, 1, 141–162.
- Iin Wariin Basyari, Iis Yeni Sugiarti, & Nurul Ikhsan Karimah. (2022). Daur Ulang Limbah Kertas Menjadi Media Pembelajaran Literasi Peta pada KKG SD Kota Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 87–96. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v2i1.149>
- Inas, M., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular Tangga di SDN Karang Nangkah 01. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(2), 49–55.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
- Rachmawati, I., Supriyono, S., & Pangestika, R. R. (2021). Pengembangan Media Buletin Matematika Berbasis Pendekatan Realistik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 32–44. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.32-44>
- Rahmadhani, E., Wahyuni, S., & Mandasari, L. (2021). Pendampingan Pembuatan Alat Peraga dan Permainan Matematika dari Barang Bekas untuk Menciptakan Matematika yang Menyenangkan bagi Siswa. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 168–175. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i2.244>
- Rosaria, D., & Novika, H. (2018). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) Di Desa Semangat Dalam Rt.31Handil Bhakti. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash*, 2(2), 13–19. <https://doi.org/10.31602/jpai.v2i2.751>
- Suhulah, G. A., Tabroni, I., Jiao, D., & Guilin, X. (2023). Demonstration Method to Improve Prayer Practice. *Journal Emerging Technologies in Education*, 1(5), 273–286. <https://doi.org/10.55849/jete.v1i5.490>
- Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649–22657.
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing the interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1171/1/012019>