

IMPLEMENTASI POLAGATIK TERHADAP TINGKAT KEPUASAN KOMUNITAS SASUDE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Yovita Ningtias¹, Yusni Utami², Dinda Qori Wahyuni³, Elsadday Br Manalu⁴,
Amanda Syahri Nasution⁵, Nurhafni Siregar⁶

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

e-mail : amandasyahri@umnaw.ac.id¹, yoviningtias@gmail.com², yusniutamil77@gmail.com³,
dindaqori5@gmail.com⁴, elsaddaymanalu28@gmail.com⁵, nurhafnisiregar@umnaw.ac.id⁶

Abstrak

Pendidikan memainkan peranan penting dalam rangka mencerdaskan generasi penerus bangsa. Dalam hal ini pendidikan tidak hanya bisa dijalani melalui jalur formal tapi juga bisa dengan jalur non-formal. SASUDE (Sanggar Anak Sungai Deli) merupakan salah satu pendidikan non-formal yang menyediakan berbagai aktifitas pembelajaran untuk mendukung pendidikan formal anak-anak di bantaran Sungai Deli. Namun masih terdapat beberapa anak kurang berminat dalam belajar terutama pada bidang matematika. Dengan penerapan POLAGATIK (PojoK Alat Peraga Matematik) diharapkan dapat mengoptimalkan minat belajar anak terutama di bidang matematika dan meningkatkan pemahaman konsep matematis anak-anak di SASUDE. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan komunitas SASUDE terhadap implementasi POLAGATIK. Metode kepuasan pengguna yang digunakan yaitu metode EUCS. Hasil kegiatan menyatakan bahwa implementasi POLAGATIK di komunitas SASUDE mencapai 80,6% pada kategori baik yang meliputi *Content* sebesar 79% (Baik), *Accuracy* sebesar 79% (Baik), *Format* sebesar 85% (Sangat Baik), *Ease Of Use* sebesar 84% (Sangat Baik) dan *Timelines* sebesar 76% (Baik). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna setuju atau memberikan penilaian baik terhadap POLAGATIK. Sebab itu, bisa dinyatakan bahwa komunitas SASUDE merasa puas dengan implementasi POLAGATIK tersebut.

Kata kunci: Alat Peraga; Tingkat Kepuasan; Pembelajaran Matematika

Abstract

Education plays an important role in order to educate the next generation of the nation. In this case, education can not only be done through formal channels but also through non-formal channels. SASUDE (Sanggar Anak Sungai Deli) is a non-formal education that provides a variety of learning activities to support formal education of children on the banks of the Deli River. But there are still some children are less interested in learning, especially in the field of mathematics. With the application of POLAGATIK (Mathematics Teaching Aids corner) is expected to optimize children's learning interests, especially in the field of mathematics and improve understanding of mathematical concepts of children in SASUDE. This activity was carried out to determine the level of satisfaction of the SASUDE community on the implementation of POLAGATIK. User satisfaction method used is the EUCS method. The results of the activity stated that the implementation of POLAGATIK in the SASUDE community reached 80.6% in the good category which includes *Content* by 79% (good), *Accuracy* by 79% (good), *Format* by 85% (very good), *Ease of Use* by 84% (very good) and *Timelines* by 76% (good). This indicates that the user agrees or gives a good assessment of the POLAGATIK. Therefore, it can be stated that the SASUDE community is satisfied with the implementation of the POLAGATIK.

Keywords: Props; Satisfaction Level; Math Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan penting dalam rangka mencerdaskan generasi penerus bangsa. Salah satu langkah krusial dalam mewujudkan hal ini adalah dengan memperkuat identitas dan karakter bangsa melalui pendidikan. Dalam hal ini pendidikan tidak hanya bisa dijalani melalui jalur formal tapi juga bisa dengan jalur non-formal. Rumah belajar ialah salah satu jenis pendidikan non-formal yang bisa berfungsi sebagai pengganti atau tambahan ruang belajar yang lebih tradisional. Rumah belajar mendorong siswa untuk melanjutkan pendidikan sepanjang hidupnya dengan tujuan membantu mereka mencapai potensi akademik dan pribadi mereka secara maksimal (Hozairi & Kurdianto, 2019).

SASUDE merupakan salah satu pendidikan non-formal berbentuk rumah belajar yang menyediakan berbagai aktifitas pembelajaran untuk mendukung pendidikan formal anak-anak di bantaran Sungai Deli. SASUDE berada di Kel. Sei Mati, Kec. Medan Maimun, Kota Medan. Komunitas pendidikan non-formal ini didirikan pada tahun 2018 oleh sejumlah mahasiswa pecinta alam. Lukman Hakim Siagian merupakan ketua dari SASUDE. Ketua SASUDE menjelaskan bahwa komunitas tersebut memiliki berbagai program kegiatan untuk menambah wawasan anak-anak. Adapun program kegiatannya meliputi kelas literasi dimana anak-anak diajarkan yaitu baca, tulis dan hitung. Permasalahan anak-anak di SASUDE ialah kurangnya minat belajar, terutama dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam memotivasi anak-anak untuk terlibat dan antusias dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Minat adalah perasaan ketertarikan dan kecenderungan terhadap suatu hal atau aktivitas yang muncul secara alami tanpa paksaan. Minat pada dasarnya ialah penerimaan akan sesuatu yang muncul tanpa adanya dorongan dari luar (Zelpamailiani, 2020). Minat siswa mempunyai peranan yang signifikan terhadap kemampuannya dalam memahami dan berhasil secara akademis (Nurhayati & Nasution, 2022). Komponen utama yang mempengaruhi derajat keaktifan anak adalah minatnya, sehingga semakin besar minat maka kian besar pula dampaknya pada belajar anak. Anak tidak akan belajar secara maksimal jika pelajaran yang diajarkan tidak berhubungan dengan minatnya.

Adapun penyebab dari permasalahan tersebut yaitu kurangnya motivasi anak dalam belajar dan dukungan dari keluarga dalam pendidikan anak. Menurut (Aquariza & Tiyas Saputri, 2017) tingginya keinginan intrinsik untuk belajar dan lingkungan yang kondusif merupakan dua faktor terpenting yang dapat memfasilitasi pembelajaran. Selain itu, kurangnya fasilitas pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika seperti media pembelajaran menjadi penyebab kurangnya minat belajar anak. Secara keseluruhan, hal ini sejalan dengan pandangan (E-book & Akasia, 2018; Nurfadhillah et al., 2021) tentang pengertian media belajar sebagai semua hal yang bisa dipakai untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam konteks belajar dengan tujuan untuk menangkap minat dan fokus siswa.

Media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dapat berupa apa saja (Aditama & Budiarti, 2019). Alat peraga merupakan salah satu bahan ajar yang dapat menggugah rasa ingin tahu dan antusias siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Dipercaya bahwa dengan memasukkan penggunaan alat-alat pembelajaran, anak-anak akan mengembangkan minat yang kuat terhadap matematika. Untuk membantu siswa memahami dasar-dasar matematika, guru menggunakan berbagai alat bantu pengajaran untuk menjelaskan konsep dan memberikan contoh nyata kegiatan matematika yang direncanakan. Beberapa konsep dalam matematika memerlukan penggunaan instrumen khusus untuk penjelasannya di kelas (Panjaitan & Indriani, 2020).

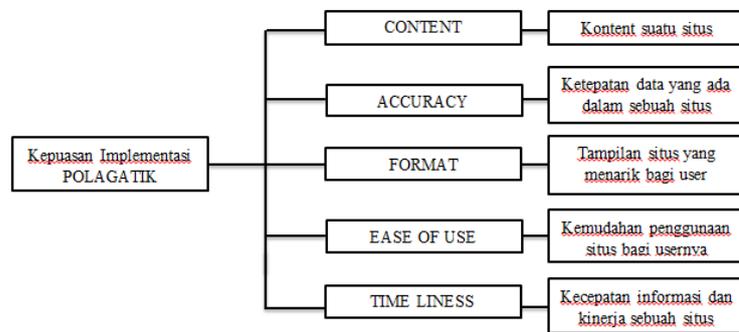
Istilah "alat bantu pengajaran" sering digunakan untuk menggambarkan kumpulan benda nyata yang sengaja digunakan untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasikan ide-ide tertentu (Loga Priannahatin & Retnaningsih, 2023). Dalam pembuatan alat peraga harus memiliki kreativitas agar alat peraga dapat dimanfaatkan sesuai dengan materi yang diajarkan (Wiratsiwi et al., 2019). Kegiatan ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Islamiyah & Lelly Qodariah, 2022; Pujiyanti et al., 2021) menyatakan bahwa alat peraga mempunyai pengaruh signifikan dalam membantu meningkatkan minat belajar anak terhadap materi pelajaran. Dengan demikian alat praga sangat dibutuhkan untuk mendukung proses belajar agar anak lebih cepat dalam merespon pembelajaran terutama pembelajaran matematika.

Respon ialah gejala yang muncul jika terdapat sesuatu objek tertentu yang diamati, adanya perhatian terhadap objek pengamatan dan adanya penangkap objek pengamatan yaitu panca indera. Pengalaman, proses pembelajaran, tingkat pengalaman individu, dan nilai-nilai kepribadian merupakan beberapa aspek yang mempengaruhi respon (Nisaa' & Adriyani, 2021). Adapun tujuan kegiatan ini yaitu untuk melihat tingkat kepuasan anak di SASUDE mengenai penggunaan alat praga POLAGATIK (Pojok Alat Praga Matematik). Mengamati ekspresi wajah anak, ketertarikan pada media, tingkat kenyamanan dalam memahami pesan yang ingin dikomunikasikan melalui media, dan motivasi sesudah mendengarkan pemakaian media dapat memberikan gambaran reaksi mereka terhadap media pembelajaran (Arini & Lovisia, 2019). Jika anak-anak terlibat dan antusias dengan apa yang mereka pelajari, minat mereka terhadap materi pelajaran akan tumbuh, dan prestasi mereka di sekolah akan meningkat.

METODE

Metode kegiatan ini adalah deskriptif kualitatif. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024 dan 28 Maret 2024. Subjek dalam kegiatan ini sebanyak 25 anak antara umur 6-12 tahun. Pada umur 7-8 tahun (28%), usia 6-7 tahun (20%), usia >10 (20%), usia 8-9 tahun (16%), dan usia 9-10 tahun (16%). Beberapa tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi kegiatan ini, antara lain; a) persiapan; yang mencakup mencari tahu apa yang dihadapi anak-anak di SASUDE, jenis materi pengajaran apa yang paling berguna, dan di mana mendapatkan semua sumber daya yang diperlukan. b.) pelaksanaan; meliputi penyampaian materi topik pembuatan alat peraga pembelajaran matematika beserta penerapannya, pelatihan mengenai topik tersebut, dan praktik penggunaan alat peraga yang telah dibangun dalam lingkungan simulasi dan c) evaluasi pelaksanaan kegiatan; penyelenggaraan survei pasca-presentasi dan pelatihan kepada peserta; merevisi hasil pelatihan alat peraga pembelajaran matematika; dan merefleksikan simulasi perangkat pembelajaran tersebut di atas.

Metode kepuasan pengguna yang dipakai yaitu tehnik EUCS. Metode ini mempunyai manfaat untuk mengukur tingkat kepuasan seorang konsumen dalam menjalankan suatu media, aplikasi atau website. Adapun tahapan ataupun gambaran pelaksanaan menggunakan metode EUCS adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode *End Use Computing Satisfaction*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan di SASUDE setelah diimplementasikannya POLAGATIK terhadap tingkat kepuasan anak pada pembelajaran matematika bisa ditinjau dari jawaban anak pada lembar kuisisioner yang sudah diberi dengan tingkat skala penilaian Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2) dan Sangat Tidak Setuju (1). Berikut rekapitulasi jawaban anak berdasarkan variable *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of use*, dan *Timeless*. Hasil jawaban anak dirinci pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Variabel *Content*

(X1)	Jawaban Anak				Total
	SS	S	TS	STS	
Total	5	19	1	0	25
%	20%	76%	4%	0%	100%

Tabel 3. Variabel *Accuracy*

(X1)	Jawaban Anak				Total
	SS	S	TS	STS	
Total	5	19	1	0	25
%	20%	76%	4%	0%	100%

Tabel 4. Variabel *Format*

(X1)	Jawaban Anak				Total
	SS	S	TS	STS	
Total	10	15	0	0	25
%	40%	60%	0%	0%	100%

Tabel 5. Variabel *Ease of Use*

(X1)	Jawaban Anak				Total
	SS	S	TS	STS	
Total	10	14	1	0	25
%	40%	56%	4%	0%	100%

Tabel 6 Variabel *Timeless*

(X1)	Jawaban Anak				Total
	SS	S	TS	STS	
Total	6	14	5	0	25
%	24%	56%	20%	0%	100%

Dari rekapitulasi di atas bisa ditinjau bahwa hasil rata-rata nilai tertinggi persentase jawaban responden dengan persentase variabel *content* senilai 76%, variabel *accuracy* senilai 76%, variabel *format* senilai 60%, variabel *ease of use* senilai 56%, dan variabel *timeliness* senilai 56% adalah termasuk dalam kategori setuju. Dengan begitu bisa dikatakan bahwa anak memberikan respon positif terhadap *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness* POLAGATIK.

Hasil tingkat kepuasan yang diperoleh respon pada variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeless* pada POLAGATIK dapat dijelaskan yaitu :

1. Tingkat kepuasan terhadap *Content*

Kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi bisa diukur sepanjang dimensi konten, yang mengacu pada seberapa komprehensif konten sistem tersebut (Saputra & Kurniadi, 2019; Sorongan et al., 2019). Respon paling banyak yang diberikan anak SASUDE terhadap variabel *Content* yaitu setuju dengan persentase 76%. Hal ini menandakan bahwa anak SASUDE merasa puas dengan isi dari POLAGATIK karena alat peraga yang disajikan bisa menolong mereka untuk mengerti mengenai konsep matematika.

2. Tingkat kepuasan terhadap *Accuracy*

Accuracy mengacu pada seberapa baik sistem menafsirkan dan menggunakan data yang diperoleh sebagai masukan (Saputra & Kurniadi, 2019; Sorongan et al., 2019). Respon paling banyak yang diberikan anak SASUDE terhadap variabel *Accuracy* yaitu setuju dengan persentase 76%. Hal ini menandakan bahwa anak SASUDE merasa puas dengan keakuratan data dari POLAGATIK karena konsep matematika yang dihasilkan dari alat peraga pada POLAGATIK benar, akurat dan dapat dipercaya.

3. Tingkat kepuasan terhadap *Format*

Format, Tingkat kepuasan pengguna pada suatu sistem informasi dapat diukur dengan melihat format atau bentuknya (Saputra & Kurniadi, 2019; Sorongan et al., 2019). Respon paling banyak yang diberikan anak SASUDE terhadap variabel *Format* yaitu setuju dengan persentase 60%. Hal ini menandakan bahwa anak SASUDE merasa puas dengan tampilan dari POLAGATIK karena bentuk dan desain POLAGATIK sangat menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan.

4. Tingkat kepuasan terhadap *Ease of Use*

Saat mengukur kepuasan pengguna, kemudahan pemakaian memperhitungkan seberapa ramah dan mudahnya sistem digunakan secara umum, termasuk saat memasukkan data dan mencari informasi spesifik (Saputra & Kurniadi, 2019; Sorongan et al., 2019). Respon paling banyak yang diberikan anak SASUDE terhadap variabel *Ease of use* yaitu setuju dengan persentase 56%. Hal ini menandakan bahwa anak SASUDE merasa puas dengan POLAGATIK karena penggunaan alat peraganya yang mudah sehingga memudahkan mereka memahami konsep matematika.

5. Tingkat kepuasan terhadap *Timeless*

Timeless suatu sistem dalam menyampaikan data dan informasi yang diperlukan merupakan salah satu cara untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut (Saputra & Kurniadi, 2019; Sorongan et al., 2019). Respon paling banyak yang diberikan anak SASUDE terhadap variabel *Timeless* yaitu setuju dengan persentase 56%. Hal ini menandakan bahwa anak SASUDE merasa puas dengan POLAGATIK karena penggunaan alat peraganya sudah efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran matematika.

Berikut rekapitulasi persentase total skor tanggapan anak tentang kualitas POLAGATIK dengan menggunakan skor aktual. Hasil rekapitulasi persentase skor dirinci pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Persentase Total Skor Tanggapan Anak Mengenai Kualitas POLAGATIK

No.	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
1	<i>Content</i> (Isi)	79	100	79%	Baik
2	<i>Accuracy</i> (Keakuratan)	79	100	79%	Baik
3	<i>Format</i> (Bentuk)	85	100	85%	Sangat Baik
4	<i>Ease Of Use</i> (Kemudahan)	84	100	84%	Sangat Baik
5	<i>Timelines</i> (Ketepatan Waktu)	76	100	76%	Baik
	Total	403	500	80,6%	Baik

Berdasarkan tabel rekapitulasi persentase total skor tanggapan anak diatas, maka dapat Dari tabel rekapitulasi persentase total skor tanggapan anak diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan anak terhadap kualitas POLAGATIK berdasarkan jawaban anak terhadap indikator tingkat kepuasan adalah sebesar 80,6%, artinya secara keseluruhan variabel dikategorikan baik. Dengan demikian, anak merasa puas terhadap *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeless* pada POLAGATIK. Kegiatan pelaksanaan bisa ditinjau pada Gambar 1, 2 dan 3 berikut.



Gambar 2. Sosialisasi pembuatan alat peraga matematik



Gambar 3. Demonstrasi penggunaan alat peraga matematik



Gambar 4. Tampilan POLAGATIK

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan sosialisasi pembuatan alat peraga seperti yang terlihat pada Gambar 2. Pada kegiatan tersebut, tim pelaksana kegiatan dan anak SASUDE bersama-sama membuat alat peraga matematika sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Pada Gambar 3 tim pelaksana kegiatan mendemonstrasikan cara memakai alat peraga matematik yang telah dibuat bersama-sama. Alat peraga yang sudah selesai dibuat selanjutnya diletakkan dan disusun ke POLAGATIK seperti yang terlihat pada Gambar 4. Pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan kegiatan dan penilaian selanjutnya terhadap tingkat kepuasan peserta mengungkapkan bahwa setiap orang sangat ingin melakukan apa yang mereka lakukan, sebagaimana dibuktikan oleh keingintahuan alami mereka, agar semua halnya terlaksana sesuai dengan rencana yang telah disusun tim. Di luar itu, ada keterlibatan peserta, khususnya untuk memperoleh pengetahuan yang lebih dalam mengenai topik-topik matematika, seperti apa yang bisa dijadikan alat pengajaran matematika. Berdasarkan pernyataan dari

(Amos Rombe et al., 2023; Iqbal Miftakhul Mujtahid et al., 2020), tingkat antusiasme dan tingkat kepuasan anak terhadap alat peraga menunjukkan hasil yang sangat baik.

Hasil wawancara yang dilakukan pada anak SASUDE terkait tingkat kepuasan terhadap POLAGATIK diperoleh informasi bahwa mereka puas dengan adanya POLAGATIK sebab bisa menolong mereka untuk mengerti mengenai konsep matematika yang belum mereka mengerti. Selain itu anak SASUDE senang belajar matematika dengan menggunakan POLAGATIK karena tampilan yang berwarna-warni dan bentuk yang beragam serta mudah digunakan. Alat pengajaran matematika dapat mendorong siswa SASUDE untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri dengan memfasilitasi interaksi dan partisipasi mereka di kelas. POLAGATIK memberikan dampak positif bagi anak-anak di SASUDE. Hal ini relevan dengan (Jagom et al., 2020) yang menunjukkan bahwa manfaat dari penggunaan alat peraga bisa mengoptimalkan minat dan dorongan untuk belajar materi matematika dan mengoptimalkan sikap positif untuk mengikuti pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Implementasi POLAGATIK di komunitas SASUDE mencapai 80,6% pada kategori baik yang meliputi *Content* sebesar 79% (Baik), *Accuracy* sebesar 79% (Baik), *Format* sebesar 85% (Sangat Baik), *Ease Of Use* sebesar 84% (Sangat Baik) dan *Timelines* sebesar 76% (Baik). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna setuju atau memberikan penilaian baik terhadap POLAGATIK. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komunitas SASUDE merasa puas dengan implementasi POLAGATIK tersebut.

SARAN

Sesuai dengan hasil yang telah didapatkan, kami menyarankan hendaknya kegiatan seperti ini dilaksanakan berkelanjutan dengan program yang berbeda sehingga dapat menambah pengetahuan anak-anak di SASUDE.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada komunitas SASUDE atas kerjasama dan dukungan yang telah diberikan. Partisipasi aktif dan kontribusi dari pihak SASUDE sangatlah berharga, sehingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan lancar dan mencapai hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, D., & Budiarti, R. P. N. (2019). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ALPHANUMERIK DAN PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA PRA-SEKOLAH DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Community Development Journal*, 3(2), 58–70. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i2.1067>
- Amos Rombe, Mindo H. Sinambela, Barthon Wenda, Andinus Yanengga, & Sutarman Borean. (2023). Pelatihan Guru SD Inpres Tiom Cara Mengajarkan Hitung Dasar Matematika dengan Metode Jarimatika dan Alat Peraga. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 86–91. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i1.1679>
- Aquariza, N. R., & Tiyas Saputri. (2017). *PPM Pondok Pesantren Qomaruddin Bungah Gresik Pengenalan Dart Board Sebagai Media Belajar Kosa kata Bahasa Inggris*. 1(2), 97–103.
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v2i2.5950>
- E-book, S., & Akasia, S. (2018). *PEMBUATAN SISTEM INFORMASI E-BOOK (SERBUK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA DI SMA NEGERI 1 GRESIK* Rizqi Putri Nourma Budiarti Fakultas Teknik, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, rizqi.putri.nb@unusa.ac.id Istanto Pratomio Fakultas Teknik, Universitas. 2(1), 161–170.
- Hozairi, H., & Kurdianto, A. A. (2019). Peningkatan Keterampilan Siswa Sma/Ma Bidang Sains Dan Teknologi Melalui Pelatihan Robotika Berbasis Mikrokontroler. *Community Development Journal*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i1.930>
- Iqbal Miftakhul Mujtahid, Mery Berlian, Vebrianto, R., & Thahir, M. (2020). Analisis Kepuasan Pelaksanaan Pendampingan Pengembangan Alat Peraga Edukatif di Pekanbaru, Riau. *Tasnim Journal for Community Service*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.55748/tasnim.v1i1.27>
- Islamiyah, E. S., & Lelly Qodariah. (2022). Alat Peraga Kantong Bilangan dan Dampaknya terhadap

- Hasil Belajar Matematika pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 294–304. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.50124>
- Jagom, Y. O., Uskono, I. V., & Fernandez, A. J. (2020). Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Sebagai Media Pembelajaran Di SD Oebola Di Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Abdidas*, 1(5), 339–344. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i5.73>
- Loga Prianahatin, A., & Retnaningsih, D. (2023). Penerapan Senam Hipertensi pada Penderita Hipertensi. *Communnity Development Journal*, 4(1), 94–99.
- Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Panjaitan, D. J., & Indriani. (2020). Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Materi Logaritma. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(2), 17–25.
- Pujiyanti, A., Ellianawati, E., & Hardyanto, W. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa MA. *Physics Education Research Journal*, 3(1), 41–52. <https://doi.org/10.21580/perj.2021.3.1.6666>
- Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 58. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105157>
- Sorongan, E., Hilmansyah, H., & Hadiyanto, H. (2019). Pengaruh Variabel Kualitas Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Model EUCS. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(1), 23–28. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i1.777>
- Wiratsiwi, W., Rhosalia, L. A., & Sari, M. P. (2019). Pelatihan Penggunaan Multimedia Interaktif Arawa Untuk Guru Sekolah Dasar Gugus 01 Di Kecamatan Tuban. *Community Development Journal*, 3(2), 51–57. <https://doi.org/10.33086/cdj.v3i2.995>
- Yutanto, H., Ridho Afandi, H., Aprillia Nita, R., Marta Budiana, K., Sihotang, E. T., Ramadhani Mukhlis, I., Gerry Joy, J. C., & Vaif Dwi Alifkhan, M. (2023). Sosialisasi Penerapan Media Belajar Inovatif Berbasis Digital pada Rumah Belajar AKBAR, Tegalsari Surabaya. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 7(1), 33–40. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/abadimas>
- Zelpamailiani. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Gugus IV Di Kecamatan Koto XI Tarusan. *Conference Series*, 3(4), 1320. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>