

Pendampingan Belajar Siswa di Kelas dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran *Powerpoint* dan Video Pembelajaran

Student Learning Assistance in Class Using Learning Media with Powerpoint and Learning Video

Fitriani Nur¹⁾, Anugra Sukkur²⁾, Baharuddin³⁾, Thamrin Tayeb⁴⁾, Andi Ika Prasasti Abrar⁵⁾

^{1,2,3,4,5)}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

fitrianiinur@uin-alauddin.ac.id¹⁾, 20700120078@uin-alauddin.ac.id²⁾, baharuddin.abbas@uin-alauddin.ac.id³⁾, thamrin.tayeb@uin-alauddin.ac.id⁴⁾, ika.prasastiabrar@uin-alauddin.ac.id⁵⁾

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan pemahaman siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dengan memanfaatkan media pembelajaran *PowerPoint* dan video pembelajaran di MTsN Gowa. Metode yang digunakan adalah pendampingan belajar dengan fokus pada persiapan dan pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM), menggunakan media pembelajaran inovatif seperti media *PowerPoint* dan video pembelajaran. Hasil pendampingan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti *PowerPoint* dan video pembelajaran, berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendukung keberhasilan belajar siswa. Meskipun menghadapi kendala perbedaan kurikulum dan kesulitan pemahaman siswa, langkah-langkah inovatif tersebut berhasil meningkatkan pemahaman siswa dari blok ke blok, dengan hasil memuaskan pada blok terakhir. Evaluasi dilakukan melalui tes hasil belajar. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan video pembelajaran berhasil mengatasi kendala-kendala yang muncul, dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pendampingan ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan strategi pengajaran yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan modern.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendampingan belajar, PkM

Abstract

This community service aims to overcome students' understanding difficulties in the material of the Two-Variable Linear Equation System (SPLDV) by utilising power point learning media and learning videos at MTsN Gowa. The method used is learning assistance with a focus on the preparation and implementation of Problem-Based Learning (PBM), using innovative learning media such as power point media and learning videos. The results of this mentoring showed that the use of innovative learning media, such as power points and learning videos, succeeded in creating an interesting learning environment and supporting student learning success. Despite facing the obstacles of curriculum differences and student comprehension difficulties, the innovative measures succeeded in improving student understanding from block to block, with satisfactory results in the last block. Evaluation was conducted through learning outcome tests. The results of this service show that mentoring using power point learning media and learning videos successfully overcomes the obstacles that arise, and significantly improves student learning outcomes. This mentoring contributes to practical understanding and teaching strategies that can be applied in modern educational contexts.

Keywords: Learning Media, Learning Assistance, PkM

How to Cite: Nur, F., Sukkuru, A., Baharuddin, Tayeb, T., Abrar, A.I.P. (2024). Pendampingan Belajar Siswa di Kelas dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Powerpoint dan Video Pembelajaran. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 54-63.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran krusial dan fundamental dalam dunia pendidikan yang berperan penting dalam perkembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah (Sabar, Latuconsina, Angriani, Suharti, & Amin, 2023). Mata pelajaran ini tidak hanya menjadi dasar bagi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga penting dalam kehidupan sehari-hari. Meningkatkan hasil belajar matematika adalah salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan. Pencapaian yang baik dalam matematika tidak hanya berdampak positif pada kemampuan akademik siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari serta di dunia kerja (Suhaeni, Irwan, & Amin, 2023). Namun, kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Pemahaman konsep siswa berpengaruh pada hasil belajar mereka, yang tercermin dalam prestasi akademik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa guna meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah (Dewanti, Sujatmiko, & Pramesti, 2018).

Pemahaman konsep dalam matematika sangatlah krusial. Pemahaman yang baik terhadap konsep matematika akan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep materi yang akan dipelajari di masa mendatang (Ainularifin & Mahmudah, 2023). Siswa yang memahami konsep dasar matematika dengan baik cenderung lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Sebaliknya, siswa yang hanya menghafal rumus tanpa memahami konsep-konsep dasarnya sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang membutuhkan penerapan konsep secara fleksibel. Indah & Hidayati (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa berbagai kesulitan dalam pemahaman konsep yang dialami siswa meliputi: belum memahami pertanyaan dalam soal, kesulitan mengubah masalah menjadi kalimat atau model matematika, kurang mampu mengelompokkan objek yang diketahui dalam soal, serta kesulitan menerapkan konsep penyelesaian secara algoritma dan memilih operasi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematis.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika secara efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendampingan belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu telah melakukan pendampingan belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti media permainan monopoli (Gusmania & Agustyaningrum, 2018), media ular tangga berbasis etnomatematika (Putra, Sullystiawati, & Sari, 2023), media pembelajaran berbasis game counting bunny (Hidayati, Azizah, Maimuna, Ulumuddin, & Aisyah, 2022), media pembelajaran matematika berbasis game android (Hidayah, Sumarwiyah, Abdurrohman, Hasanah, & Hasan, 2022), media Doratic (Doll Train Mathematics) (Hidayatullah, Latif, & Herawati, 2020), media pembelajaran ular tangga (Haris & Nurjannah, 2022), media congklak bilangan (Nurafifah, Wati, & Ismunandar, 2024), media belajar berupa kartu

angka (Rahmawanti et al., 2021), media berbasis mainan anak tradisional Welahan Jepara (Purwaningrum, Purbasari, & Rusdianto, 2019), media puzzle pecahan (Muhammad & Fonna, 2023), dan media tangram 7 (Runisah, Nandang, & Ismunandar, 2022).

Namun, pendampingan yang secara khusus menggunakan PowerPoint dan video pembelajaran masih sangat terbatas. Padahal, kedua media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang jelas, penyampaian informasi yang terstruktur, dan kemampuan untuk diakses ulang sesuai kebutuhan siswa. PowerPoint dan video pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pemahaman teori dan aplikasi praktis, terutama dalam konsep-konsep matematika yang kompleks. Media ini menawarkan cara yang interaktif dan menarik dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Oleh karena itu, pendampingan belajar bagi siswa bertujuan untuk memberikan bimbingan dalam pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint dan video sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui pendampingan ini, siswa akan memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran melalui PowerPoint dan video untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, pendampingan ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri, sehingga mereka dapat lebih proaktif dan kreatif dalam proses belajar. Dengan pendampingan yang terstruktur dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, diharapkan pemahaman konsep matematika siswa dapat meningkat. Siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan mampu mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam berbagai situasi. Pendampingan ini merupakan langkah strategis untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE PENGABDIAN

Pengabdian ini menggunakan metode pendampingan belajar siswa kelas VIII MTsN Gowa dengan memanfaatkan media presentasi berupa *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa, dosen pembimbing serta kolaborasi dengan guru pamong di madrasah. Proses dimulai dengan identifikasi kesulitan belajar siswa, kemudian merancang presentasi menggunakan *PowerPoint* yang memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara jelas dan interaktif. Materi disajikan secara berjenjang, dimulai dari pengenalan dasar hingga penerapan dalam situasi nyata. *PowerPoint* (PPT) dan video pembelajaran juga disusun dengan memperhatikan aspek kekinian dan daya tarik visual siswa tertarik dalam belajar.

Selanjutnya, dilakukan sesi pendampingan belajar materi dijelaskan lebih mendalam dan memberikan contoh kasus yang relevan. Interaksi antara mahasiswa pendamping, dosen, siswa, dan guru pamong menjadi kunci penting dalam memastikan pemahaman siswa. Setelah sesi pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa melalui diskusi kelompok, tanya jawab, dan tugas individu. Metode ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran matematika siswa kelas VIII MTsN Gowa, memotivasi minat belajar mereka, dan meningkatkan hasil belajarnya.

Bentuk pelaksanaan PBM meliputi tahapan sebagai berikut:

Tahap persiapan:

1. Mempersiapkan modul ajar untuk menggambarkan langkah-langkah yang akan

digunakan dalam proses belajar mengajar

2. Mempersiapkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran
3. Mempersiapkan dan mempelajari materi pelajaran sebelum mengajar
4. Menentukan pendekatan, model, metode, strategi dalam mengajar

Tahap pelaksanaan:

1. Membuka pelajaran
2. Penyampaian materi
3. Diskusi
4. Memberi penguatan dan motivasi
5. Penilaian atau *assessment*
6. Menutup pelajaran

Selanjutnya hasil kegiatan pengabdian ini dianalisis dengan menyajikan rata-rata dan kategori hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 80	Baik
60 – 70	Cukup Baik
50 – 60	Kurang Baik
0 – 50	Sangat Kurang Baik

Kemudian dalam mengevaluasi pelaksanaan pengabdian, penting untuk memperoleh respons siswa yang dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan konstruktif. Angket respons peserta didik menggunakan skala likert dengan format penskoran sebagai berikut:

Tabel 2. Format Penskoran Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Berikut kategorisasi yang digunakan dalam menganalisisnya respons siswa (Nur, Suharti, Angriani, Mattoliang, & Sriyanti, 2023):

Tabel 3. Kriteria Respons Siswa

Persentase	Kriteria
$85\% \leq a \leq 100\%$	Sangat Positif
$70\% \leq a < 85\%$	Positif
$60\% \leq a < 70\%$	Cukup Positif
$50\% \leq a < 60\%$	Kurang Positif
$a < 50\%$	Tidak Positif

HASIL DAN DISKUSI

Pendampingan belajar matematika peserta didik yang dilakukan di MTsN Gowa menggunakan media pembelajaran PowerPoint dan video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika, memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Tahap awal dalam pendampingan adalah tahap persiapan dengan melakukan analisis kebutuhan, termasuk analisis kesulitan belajar siswa. Tahapan ini sejalan dengan tahapan yang dilakukan pada pendampingan oleh Nur, Amin, Fatmah, D, & Nursalam (2024) yaitu tahap persiapan atau pra-pendampingan yang berfokus pada identifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik serta perencanaan materi menjadi prioritas utama. Setelah menganalisis kesulitan belajar siswa, selanjutnya diadakan refleksi bersama dosen pembimbing dan guru untuk mengetahui solusi yang diberikan serta akan diberikan solusi dari dosen pembimbing dan guru pamong untuk mengatasi masalah atau kendala-kendala yang dialami selama pembelajaran agar proses pembelajaran lebih baik lagi. Dalam mengatasi masalah ini, perlu diterapkan metode, strategi, dan model yang beragam dalam pembelajaran matematika agar siswa tidak merasa takut terhadap mata pelajaran ini, karena sebenarnya matematika adalah mata pelajaran yang menarik (Syamsuddin, Tayeb, Rasyid, Abrar, & Amin, 2022). Oleh karena itu, bentuk strategi yang dilakukan dalam pelaksanaan pendampingan ini melibatkan media pembelajaran *PowerPoint* dan video pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Pada tahap pendampingan, langkah-langkah konkret diambil untuk mengatasi kesulitan peserta didik di MTsN Gowa dalam memahami konsep-konsep matematika. Pendampingan dilaksanakan dengan memfokuskan pada empat tahap utama: membuka pelajaran, penyampaian materi, diskusi, serta pemberian penguatan dan motivasi. Kegiatan dimulai dengan membuka pelajaran melalui pengenalan topik dan tujuan pembelajaran, kemudian menyampaikan materi menggunakan *PowerPoint* dan video pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara interaktif. Selanjutnya, sesi diskusi diadakan untuk menjawab pertanyaan dan mengklarifikasi pemahaman siswa. Serta, penguatan dan motivasi diberikan untuk memastikan siswa merasa didukung dan termotivasi dalam proses belajar mereka.



Gambar 1. Pelaksanaan PBM (Proses Belajar Mengajar)

Setiap pelaksanaan proses belajar mengajar pasti pada bagian penutup diberikan evaluasi kepada peserta didik untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Adapun hasil yang diperoleh selama pendampingan yaitu:

1. Pendampingan pertama, masih banyak peserta didik yang kurang paham mengenai materi yang dijelaskan. Contohnya pada materi SPLDV banyak peserta didik yang sangat sulit untuk memahami mengenai metode substitusi bahkan sudah berulang-ulang dijelaskan mereka tetap masih kurang paham.
2. Pendampingan kedua, diketahui tingkat kemampuan peserta didik berbeda-beda, sehingga peserta didik dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuannya dan memberikan soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan pemahamannya. kemudian hasil yang diperoleh cukup baik.
3. Pendampingan ketiga, kemampuan dan pemahaman peserta didik sudah baik, di mana mereka lebih paham mengenai materi yang dijelaskan dan lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil belajar siswa, diperoleh kategorisasi berikut:

Tabel 4. Tabel Hasil Belajar Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Kategori
80 – 100	4	Sangat Baik
70 – 80	16	Baik
60 – 70	-	Cukup Baik
50 – 60	-	Kurang Baik
0 – 50	-	Sangat Kurang Baik

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 4 siswa berada pada kategori "Sangat Baik" dengan skor antara 80 hingga 100. Sementara itu, 16 siswa lainnya masuk dalam kategori "Baik" dengan skor antara 70 hingga 80. Hasil ini mencerminkan tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran mendapatkan skor yang menunjukkan kinerja yang baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode pendampingan yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint dan video efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kinerja siswa. Hasil ini sejalan dengan pendampingan yang dilakukan oleh Gusmania & Agustyaningrum (2018) bahwa dari berbagai rangkaian kegiatan pendampingan yang dilaksanakan, setiap peserta bimbingan belajar telah dinyatakan mampu memahami materi dengan baik dan dapat mengerjakan latihan secara mandiri, baik secara tertulis maupun lisan mengenai apa yang telah diajarkan.



Gambar 2. Foto Bersama Siswa Kelas VIII MTsN Gowa

Selanjutnya diberikan angket respons siswa yang diakses melalui *google form*. Berdasarkan angket tersebut, diperoleh data berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Angket Respons Siswa

No.	Pernyataan	Skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Sesi pendampingan dengan menggunakan media <i>Power Point</i> sangat membantu saya dalam memahami konsep	77	81%	Positif
2.	Metode pembelajaran yang diterapkan, seperti penyajian materi melalui <i>PowerPoint</i> dan latihan soal, efektif dalam meningkatkan pemahaman saya terhadap SPLDV.	80	84%	Positif
3.	Interaksi antara pendamping dan peserta didik selama sesi pembelajaran dengan media <i>PowerPoint</i> membuat pembelajaran lebih menarik.	83	87%	Sangat Positif
4.	Saya merasa lebih siap menghadapi soal SPLDV setelah mengikuti sesi pendampingan dengan media <i>PowerPoint</i> .	76	80%	Positif
5.	Materi pendampingan dengan media <i>PowerPoint</i> membantu saya melihat keterkaitan konsep SPLDV dengan situasi dunia nyata.	77	81%	Positif
6.	Materi yang disajikan melalui <i>PowerPoint</i> disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik.	78	82%	Positif
7.	Materi pendampingan disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan menarik melalui	80	84%	Positif

No.	Pernyataan	Skor	Persentase (%)	Kategori
	media <i>PowerPoint</i> .			
8.	Sesi pendampingan dengan media <i>PowerPoint</i> membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap SPLDV.	72	75%	Positif
9.	Dengan pendampingan secara langsung melalui media <i>PowerPoint</i> , saya merasa lebih bersemangat untuk belajar SPLDV.	77	81%	Positif
	Rata-rata	77,77	82%	Positif

Tabel 5 menampilkan hasil analisis angket respons siswa terhadap sesi pendampingan dengan menggunakan media *PowerPoint* dan video pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan data tersebut, rata-rata skor mencapai 77,77 dengan persentase 82%, menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *PowerPoint* dalam sesi pendampingan memiliki dampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi SPLDV. Putri & Nurafni (2021) mengungkapkan bahwa Pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif memiliki beberapa keunggulan, yaitu meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan siswa selama proses belajar, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan atau jenuh. Terkait dengan video pembelajaran, Puryono (2020) mengungkapkan bahwa manfaat media video dalam pendidikan adalah meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar, bahkan ketika belajar secara mandiri di rumah. Siswa dapat menonton gambar dan mendengarkan suara dalam video, serta memiliki kesempatan untuk mengulang video tersebut jika merasa belum memahami materi sepenuhnya. Oleh karena itu, penggunaan *PowerPoint* dan video pembelajaran mengindikasikan keberhasilan pelaksanaan pendampingan.

Secara keseluruhan, pendampingan belajar dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan video pembelajaran di MTsN Gowa telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan visualisasi yang jelas dan penjelasan dinamis yang ditawarkan oleh kedua media tersebut, siswa dapat memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, pendampingan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam penyelesaian masalah.

Dengan demikian, pendampingan belajar yang terstruktur dan memanfaatkan teknologi modern seperti *PowerPoint* dan video pembelajaran, dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Strategi ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif, mendukung keterlibatan aktif siswa, dan pada akhirnya, menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika. Pendampingan ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan diterapkan untuk membantu lebih banyak siswa mencapai potensi maksimal mereka dalam bidang akademik.

SIMPULAN

Pengabdian ini menggunakan media pembelajaran berupa PPT dan video pembelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan pendampingan diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang berada pada kategori baik. Meskipun menghadapi beberapa kendala, seperti kesulitan pemahaman siswa pada materi SPLDV, pendekatan inovatif dengan menggunakan media pembelajaran, seperti PPT dan video, berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik. Hasil analisis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa melalui pendampingan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainularifin, N., & Mahmudah, I. (2023). Upaya Guru Mengatasi Kesulitan Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 107–119.
- Dewanti, N. A., Sujatmiko, P., & Pramesti, G. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Faktorisasi Suku Aljabar Berdasarkan Kesulitan Belajar Faktor Intelektual Siswa Pada Kelas Viii B Smp N 8 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(1), 26–35. <https://doi.org/10.21580/phen.2018.8.1.2492>
- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2018). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli untuk Menanamkan Minat Belajar Siswa dalam Berhitung di SDN 020 RW 02 Kelurahan Sei Lankai. *Minda Baharu*, 2, 49–58.
- Haris, I., & Nurjannah. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 33–37. <https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>
- Hidayah, S., Sumarwiyah, A., Abdurrohimi, H., Hasanah, F. W., & Hasan, Z. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Android. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 812–818. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4759>
- Hidayati, A., Azizah, N., Maimuna, M., Ulumuddin, D. I., & Aisyah, U. N. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Game Counting Bunny untuk Peserta Bimbel di Rumah Belajar Matematika. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 93–99. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i2.2815>
- Hidayatullah, A., Latif, A., & Herawati, D. (2020). Pendampingan Pembelajaran Matematika dengan Media Doratic Terhadap Siswa Penyandang Disabilitas Tuna Grahita. *Humanism: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 41–47.
- Indah, N., & Hidayati, N. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dalam Menyelesaikan Soal Materi SPLDV. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 24–34. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.981>
- Muhammad, I., & Fonna, M. (2023). Pendampingan Belajar Pecahan Sederhana Melalui Media Puzzle Pecahan Di Rumah Baca Hasan-Savvas Kota Lhokseumawe. *Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara (JMMN)*, 2(2), 169–178.

- Nur, F., Amin, B., Fatmah, N., D, A., & Nursalam. (2024). Pendampingan Belajar Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Tipe HOTS pada Materi Matriks. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 9–19.
- Nur, F., Suharti, Angriani, A. D., Mattoliang, L. A., & Sriyanti, A. (2023). Pendampingan Belajar Siswa dalam Memahami Operasi Penjumlahan Pecahan. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 74–82. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v3i2.38778>
- Nurafifah, L., Wati, M., & Ismunandar, D. (2024). Pendampingan Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK Dengan Mengimplementasikan Permainan Congklak dan Media Sempoa Di MI PUI Tulungagung. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 111–129. <https://doi.org/10.31943/abdi.v6i1.159>
- Purwaningrum, J. P., Purbasari, I., & Rusdianto, H. (2019). Pendampingan Pengembangan Aktivitas Belajar Matematika Berbasis Mainan Anak Tradisional Welahan Jepara. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 6(3), 128–131. <https://doi.org/10.32699/ppkm.v6i3.738>
- Puryono, D. A. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Untuk Guru SD Kristen Terang Bagi Bangsa Pati Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Pengabdian Vokasi*, 01(04), 242–247.
- Putra, E. D., Sullystiawati, L. H., & Sari, Y. I. (2023). Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika SMP Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 119–128. <https://doi.org/10.31537/dedication.v7i1.1034>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahmawanti, K., Sundari, S., Sutarna, S., Ishartono, N., Waluyo, M., Sunaryo, I., & Cahyo, A. N. (2021). Penggunaan Kartu Perkalian sebagai Media Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 135–143. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15697>
- Runisah, R., Nandang, N., & Ismunandar, D. (2022). Pendampingan Belajar Bangun Datar Melalui Media Tangram 7. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6(1), 57–62. <https://doi.org/10.21831/jpmpm.v6i1.48479>
- Sabar, M., Latuconsina, N. K., Angriani, A. D., Suharti, & Amin, B. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.24252/asma.v5i1.37652>
- Suhaeni, Irwan, A., & Amin, B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII-2 MAN Kajuara Melalui Model Pembelajaran Example Non Example. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 5(1), 13–21.
- Syamsuddin, S., Tayeb, T., Rasyid, M. R., Abrar, A. I. P., & Amin, B. (2022). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 4(2), 84–94. <https://doi.org/10.24252/asma.v4i2.30638>