

Pendampingan Belajar Matematika Dasar Menggunakan Media Permainan Edukatif untuk Siswa Sekolah Dasar

Fadilah Ramadani^{1,*}, Muhammad Hasanuddin²

¹Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

²Sains dan Teknologi, Magister Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email: ¹*fadilah.ramadani2411@gmail.com, ²muhammadhasan20feb@gmail.com

*Email Corresponding Author: fadilah.ramadani2411@gmail.com

Abstrak

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Namun, tidak sedikit siswa Sekolah Dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan belajar matematika dasar dengan memanfaatkan media permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan. Metode kegiatan yang digunakan meliputi observasi awal, perancangan media permainan (seperti ular tangga berhitung, kartu angka, dan puzzle matematika), pelaksanaan pendampingan secara langsung di kelas, serta evaluasi ketercapaian pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta membangun suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Pendekatan ini juga mendapat tanggapan positif dari guru kelas sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan aplikatif. Dengan demikian, media permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dasar di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Matematika Dasar, Media Permainan Edukatif, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, Pendampingan Belajar.

Abstract

Mathematics is a basic subject that plays an important role in developing students' logical, analytical, and systematic thinking skills. However, many elementary school students experience difficulties in understanding basic mathematical concepts due to uninteresting and boring learning methods. This community service project aims to provide basic mathematics learning assistance by utilizing interactive and fun educational games for students of SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan. The activity methods used include initial observation, game media design (such as snakes and ladders counting, number cards, and math puzzles), direct classroom assistance, and evaluation of learning achievement. The results of the activity show that the use of educational games can increase students' interest in learning, strengthen their understanding of basic mathematical concepts such as addition, subtraction, multiplication, and division, and create a more active and collaborative learning atmosphere. This approach also received positive responses from class teachers as a creative and applicable learning alternative. Thus, educational games can be an effective strategy in improving the quality of basic mathematics learning at the elementary school level.

Keywords: Basic Mathematics, Educational Game Media, Interactive Learning, Elementary School, Learning Assistance.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung, berpikir logis, dan menyelesaikan masalah adalah beberapa kompetensi utama yang dibentuk melalui pembelajaran matematika, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD) (Yulius & Zainil, 2025). Pembelajaran matematika di tingkat dasar bukan hanya bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan soal secara mekanis, tetapi juga untuk membangun fondasi berpikir kritis dan logis yang akan dibutuhkan pada jenjang pendidikan selanjutnya dan dalam kehidupan nyata (Witono & Hadi, 2025) (Purwandari et al., 2024). Namun,

kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan menakutkan oleh sebagian besar siswa SD (Astuti et al., 2024). Berbagai hasil studi dan observasi menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap matematika, yang ditandai dengan hasil belajar yang kurang memuaskan, tingkat kehadiran yang rendah saat pelajaran matematika, serta sikap pasif siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Hendar et al., 2022). Kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu ceramah dan latihan soal secara terus-menerus, tanpa adanya pendekatan yang inovatif dan menyenangkan (Prameswara, 2023).

Di SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan, tantangan serupa juga ditemukan. Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah dan observasi awal, diketahui bahwa sebagian siswa kelas rendah (kelas 1 hingga kelas 3) masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Guru-guru mengakui bahwa meskipun mereka sudah berupaya memberikan penjelasan yang sederhana, siswa tetap menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah (Kurniasari, 2025). Salah satu penyebab utama yang teridentifikasi adalah kurangnya variasi dalam media pembelajaran serta metode pengajaran yang tidak cukup interaktif dan menarik bagi anak-anak usia dini (Amanda et al., 2024). Anak-anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik belajar yang khas. Mereka cenderung lebih menyukai aktivitas yang melibatkan gerak, warna, permainan, serta interaksi sosial (Rizal & Fachri, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif sangat relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Hasanuddin et al., 2024). Permainan edukatif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, mencoba-coba, serta bekerja sama dengan teman-teman sekelasnya (Antika, 2023). Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak menegangkan, dan memungkinkan terjadinya pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran matematika telah banyak dikaji dalam berbagai literatur (Mubarak & Annida, 2024). Banyak hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Misalnya, permainan ular tangga berhitung dapat melatih kemampuan operasi bilangan sekaligus membangun suasana kompetitif yang sehat. Permainan kartu angka dapat melatih kecepatan berpikir dan mengenali pola. Puzzle matematika dapat membantu siswa memahami konsep geometri atau hubungan antarbilangan. Semua media tersebut bukan hanya memberikan manfaat pembelajaran, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa (Khodijah & Harahap, 2025).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut melalui pendampingan belajar matematika dasar menggunakan media permainan edukatif di SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan. Pendampingan dilakukan secara langsung kepada siswa melalui beberapa sesi kegiatan di kelas, dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra dalam pelaksanaan. Selain itu, dilakukan pula pelatihan singkat kepada guru agar mereka dapat melanjutkan metode ini secara mandiri setelah kegiatan pengabdian selesai. Kegiatan ini juga bertujuan sebagai media transfer pengetahuan antara tim pelaksana dan pihak sekolah dalam pengembangan metode pembelajaran kreatif.

Tujuan umum dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap matematika dasar dengan cara yang menyenangkan dan edukatif (Oktavia, 2024). Secara khusus, kegiatan ini bertujuan: (1) memperkenalkan berbagai media permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, (2) menerapkan media tersebut dalam kegiatan pendampingan di kelas, (3) mengevaluasi efektivitas pendekatan ini terhadap pemahaman siswa, dan (4) memberikan pelatihan kepada guru agar pendekatan ini berkelanjutan. Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta mampu memahami konsep-konsep dasar matematika dengan lebih baik. Di sisi lain, guru juga mendapatkan wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kegiatan ini juga menjadi bentuk nyata kolaborasi antara dunia pendidikan tinggi dan sekolah dasar dalam menjawab tantangan pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, adaptabilitas, dan pemanfaatan teknologi atau media yang relevan (Faiza & Wardhani, 2024).

Dengan memperhatikan pentingnya pembelajaran matematika sejak dini dan karakteristik siswa SD yang membutuhkan pendekatan bermain sambil belajar, maka pendampingan ini diharapkan menjadi solusi aplikatif terhadap permasalahan yang ada. Selain memperbaiki hasil belajar, kegiatan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa terhadap pelajaran matematika dan memunculkan sikap positif yang akan bertahan hingga jenjang pendidikan berikutnya..

2. METODE PELAKSANAAN

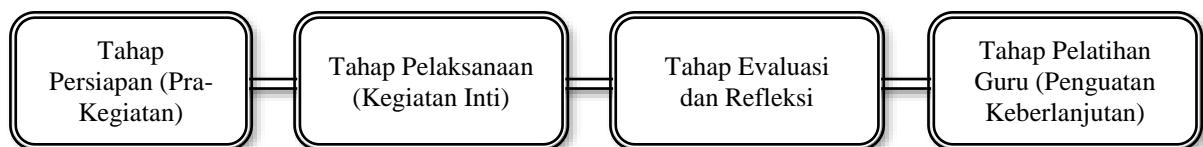
Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode pendampingan langsung (direct mentoring) yang disertai dengan partisipasi aktif siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika dasar melalui media permainan edukatif yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pelaksana dengan pihak SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan. Seluruh proses pelaksanaan mengedepankan prinsip edukatif, partisipatif, dan aplikatif, sehingga hasil dari kegiatan ini dapat diimplementasikan secara berkelanjutan oleh guru-guru di sekolah tersebut.

Adapun bentuk media permainan edukatif yang digunakan antara lain:

- Ular tangga berhitung** (untuk latihan penjumlahan dan pengurangan),
- Kartu angka cepat** (untuk mengenal bilangan dan operasi sederhana),
- Puzzle bentuk dan bilangan** (untuk mengenal konsep geometri dan keterkaitan angka),
- Permainan kelompok hitung cepat** (untuk meningkatkan kerjasama dan pemahaman konsep).

Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu



Gambar 1. *Krangka Penelitian*

a. Tahap Persiapan (Pra-Kegiatan)

Pada tahap ini dilakukan berbagai persiapan administratif dan teknis, meliputi:

- 1 Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan.
- 2 Observasi awal terhadap kondisi pembelajaran matematika di sekolah, termasuk metode yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta karakteristik siswa.
- 3 Identifikasi kebutuhan media permainan edukatif yang sesuai.
- 4 Perancangan dan pembuatan media permainan edukatif yang akan digunakan dalam pendampingan.
- 5 Penyusunan modul dan rencana kegiatan pendampingan harian.

b. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan Inti)

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pendampingan secara langsung di dalam kelas selama beberapa sesi.

Tahapan pelaksanaan mencakup:

1. Pembukaan dan perkenalan kegiatan kepada siswa dan guru, termasuk penjelasan tujuan dan manfaat penggunaan media permainan edukatif.
2. Penyampaian materi matematika dasar secara singkat dan interaktif.
3. Pelaksanaan permainan edukatif yang terintegrasi dengan materi, seperti:

- a) Bermain ular tangga sambil menjawab soal penjumlahan.
 - b) Mengadu cepat dalam permainan kartu operasi hitung.
 - c) Menyusun puzzle angka dan bentuk geometri.
4. Diskusi dan refleksi bersama siswa, membahas pelajaran yang didapat dari permainan.
 5. Observasi dan pencatatan perkembangan siswa, baik dari segi pemahaman, antusiasme, maupun interaksi sosial selama kegiatan berlangsung.
- c. Tahap Evaluasi dan Refleksi
- Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan dan memberikan masukan untuk perbaikan. Kegiatan meliputi:
- 1 Evaluasi pemahaman siswa melalui kuis sederhana atau soal singkat sebelum dan sesudah kegiatan.
 - 2 Wawancara singkat dengan guru kelas terkait pengamatan terhadap perubahan perilaku belajar siswa.
 - 3 Diskusi bersama guru mengenai potensi keberlanjutan metode ini di pembelajaran reguler.
 - 4 Penyusunan laporan kegiatan dan dokumentasi hasil kegiatan.
- d. Tahap Pelatihan Guru (Penguatan Keberlanjutan)
- Agar metode ini dapat terus diterapkan, maka dilakukan pelatihan singkat bagi guru-guru SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan, berupa:
- 1 Pengenalan berbagai jenis permainan edukatif matematika.
 - 2 Simulasi penggunaan media dalam kelas.
 - 3 Penyerahan media permainan yang telah digunakan untuk dimanfaatkan kembali oleh pihak sekolah.

Dengan tahapan yang sistematis ini, kegiatan pengabdian diharapkan tidak hanya bersifat sementara, tetapi berdampak jangka panjang terhadap peningkatan mutu pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Melalui pendekatan bermain sambil belajar, siswa dapat memahami konsep matematika dasar secara lebih efektif dan menyenangkan.

3. HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan belajar matematika dasar dengan menggunakan media permainan edukatif telah dilaksanakan di SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan selama tiga hari berturut-turut. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas II dan III yang berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan tingkat pemahaman yang masih rendah terhadap konsep dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.

3.1. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dasa

Evaluasi sederhana dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Berikut adalah ringkasan hasilnya:

Tabel 1. Data Ringkasan Hasil

Aspek Penilaian	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)
Siswa dapat menyelesaikan penjumlahan dasar (bilangan ≤ 20)	65%	89%
Siswa dapat memahami konsep pengurangan	52%	85%

Siswa dapat menyebutkan hasil perkalian dasar (perkalian 1–5)	40%	74%
Siswa menjawab soal dengan percaya diri	58%	90%

Data di atas menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Meskipun metode yang digunakan sederhana, namun penyajian materi dalam bentuk permainan mampu merangsang daya pikir anak dan meningkatkan kemampuan berhitung mereka dalam waktu relatif singkat.

3.2. Tanggapan Guru Kelas

Guru kelas yang mendampingi kegiatan memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap metode yang digunakan. Mereka menyatakan bahwa siswa yang biasanya pasif dan enggan bertanya, selama kegiatan justru menjadi lebih aktif dan berani menjawab. Guru juga mengakui bahwa pendekatan ini sangat cocok diterapkan untuk jenjang kelas rendah karena memadukan aspek bermain dan belajar, yang sesuai dengan karakter anak-anak.

Guru juga menyampaikan bahwa permainan yang digunakan relatif mudah direplikasi dan bahan-bahannya tidak mahal. Hal ini membuat mereka merasa termotivasi untuk mencoba mengadopsi metode ini dalam kegiatan belajar-mengajar rutin, khususnya untuk topik-topik matematika dasar.

3.3. Tantangan yang Dihadapi

Beberapa tantangan juga ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Salah satunya adalah pengelolaan waktu. Karena siswa sangat antusias bermain, beberapa sesi berlangsung lebih lama dari yang direncanakan. Selain itu, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan secara individual dalam memahami instruksi permainan. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan strategi kelompok kecil dan pendampingan guru selama kegiatan berlangsung.

3.4. Keberlanjutan Kegiatan

Sebagai bagian dari rencana keberlanjutan, tim pelaksana menyerahkan beberapa media permainan yang telah digunakan kepada pihak sekolah. Selain itu, diberikan pelatihan singkat kepada guru mengenai cara menggunakan dan mengembangkan media permainan edukatif secara mandiri. Hal ini dilakukan agar metode ini dapat terus digunakan bahkan setelah kegiatan pendampingan berakhir.

3.4. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga memberi dampak pada aspek afektif seperti kepercayaan diri, semangat belajar, dan kerja sama tim. Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Selain itu, pendekatan ini memperkuat pentingnya peran media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, media yang bersifat manipulatif dan visual sangat membantu mereka dalam memahami konsep abstrak seperti operasi bilangan.

Kegiatan ini juga membuktikan bahwa kolaborasi antara pendidik dan pelaksana pengabdian masyarakat dapat menghasilkan dampak nyata yang bermanfaat secara langsung bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan belajar matematika dasar dengan menggunakan media permainan edukatif di SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman, partisipasi, dan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih percaya diri dalam menjawab soal, serta menunjukkan pemahaman konsep matematika dasar yang lebih baik dibandingkan sebelum kegiatan dilakukan. Media permainan seperti ular tangga berhitung, kartu angka, dan puzzle bilangan terbukti mampu mengubah suasana belajar yang semula monoton menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, permainan edukatif juga mendorong interaksi sosial, kerja sama tim, dan komunikasi antarsiswa, yang turut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang positif. Kegiatan ini juga membuka wawasan bagi guru-guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan singkat serta komitmen untuk melanjutkan penggunaan media permainan dalam pembelajaran reguler menunjukkan potensi keberlanjutan dari program ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dasar di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, metode ini layak untuk dikembangkan dan direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang mendorong pendidikan yang inklusif dan menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru-guru, serta seluruh siswa SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama kegiatan pendampingan belajar berlangsung. Tanpa keterbukaan dan semangat kolaboratif dari pihak sekolah, kegiatan ini tidak akan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak universitas dan lembaga pengabdian masyarakat yang telah memberikan dukungan moral dan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan ini. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

6. REFERENSI

- Amanda, F., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Analisis kesulitan dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar ditinjau dari berbagai faktor. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 282–293.
- Antika, T. L. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Konstruktivisme. *Era Lingua: Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia Dan Humaniora*, 1(1), 17–35.
- Astuti, A. P., Harianto, N., & Wijayanti, Y. (2024). Problematika Pembelajaran Matematika Materi Sudut Siswa Kelas V SD Negeri 011 Sorek Satu. *Journal of Development Education and Learning (JODEL)*, 2(2), 161–167.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Hasanuddin, M., Putra, R. R., Siregar, M. N. H., & Khodijah, S. (2024). Pelatihan Aplikasi Program Paket Niaga dan Internet Dalam Pengembangan Kompetensi Gen Z. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 3(1), 23–27.
- Hendar, H., Nurhayanti, H., & Haryati, S. (2022). Penggunaan Pendekatan Realistik Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 176–185.
- Khodijah, S., & Harahap, R. R. (2025). Peningkatan Literasi Digital Masyarakat Melalui Pelatihan Dasar Komputer

- Dan Internet di Desa Saentis. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 3(3), 162–167.
- Kurniasari, N. (2025). Eksplorasi Kesulitan Belajar Anak SlowLearning Di Sekolah Dasar: Study Kasus Pada Anak Kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 271–284.
- Mubarak, A. Z., & Annida, N. M. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATIONAL NEUROSCIENCE DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI MI ANDALAN CIJANTUNG CIAMIS. *Pesan-TREND: Jurnal Pesantren Dan Madrasah*, 3(1), 1–46.
- Oktavia, F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Papan Perkalian Yang Menyenangkan Di Sdn 027 Bengkulu Utara. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 97–102.
- Prameswara, A. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif: Indonesia. *Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9.
- Purwandari, W., Safitri, I. N., & Karimah, M. M. (2024). Eksplorasi Hakekat Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1045–1060.
- Rizal, C., & Fachri, B. (2024). Mengenalkan Digital Desa Dalam Bentuk Sistem Informasi Desa Sei Limbat. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 2(3), 149–154.
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
- Yulius, D., & Zainil, M. (2025). Analisis Literatur Literasi Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar melalui Pemecahan Masalah dalam Soal Cerita. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 193–201.