


Bimbingan Belajar Berbasis *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Secanggang

Mardiati^{1*}, Ediaman Sitepu², Seget Tartiyoso³, Sri Zulhayana⁴, Lilis Saputri⁵, Khairina Afni⁶, Dewi Rulia Sitepu⁷, Fitria⁸, Aulia Rahmadita⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}STKIP Budidaya

E-mail: mardiati2208@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2185>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 9 August 2025

Kata Kunci

Bimbingan Belajar, Fun Learning, Kemampuan Matematika, Literasi Numerasi, Pengabdian Masyarakat

Keywords

Tutoring, Fun Learning, Mathematics Ability, Numeracy Literacy, Community Service



ABSTRACT

Kemampuan matematika pada siswa sekolah dasar di wilayah pedesaan sering kali rendah akibat minimnya minat belajar, keterbatasan fasilitas, dan metode pembelajaran yang kurang menarik serta lemahnya pendampingan belajar di rumah. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan matematika dan minat anak pada matematika melalui program bimbingan belajar berbasis *fun learning* di Desa Kebun Kelapa, Kecamatan Secanggang. Metode pelaksanaan meliputi observasi awal, analisis kebutuhan, perencanaan materi, pelaksanaan bimbingan, serta evaluasi. Program diikuti oleh 16 anak usia SD kelas 3–6 selama 12 kali pertemuan dengan durasi 90 menit per sesi. Evaluasi dilakukan melalui tes kemampuan matematika (pre-test dan post-test) serta angket minat belajar. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai matematika dari 58,3 menjadi 78,7 dengan N-Gain 0,49 (kategori sedang menuju tinggi), serta peningkatan minat belajar dari 62% menjadi 85%. Program ini terbukti efektif meningkatkan keterampilan matematika dan minat belajar siswa, sehingga dapat direkomendasikan untuk direplikasi di daerah lain dengan kondisi serupa.

Elementary school students in rural areas often experience low math skills due to a lack of interest in learning, limited facilities, unattractive learning methods, and poor home-based learning support. This community service program aims to improve children's math skills and interest in mathematics through a fun learning-based tutoring program in Kebun Kelapa Village, Secanggang District. The implementation method includes initial observation, needs analysis, planning material analysis, guidance implementation, and evaluation. The program was attended by 16 elementary school children aged 3–6 for 12 90-minute sessions. Evaluation was conducted through math ability tests (pre-test and post-test) and a learning interest questionnaire. The results showed an increase in the average math score from 58.3 to 78.7 with an N-Gain of 0.49 (moderate to high category), as well as an increase in learning interest from 62% to 85%. This program has proven effective in improving students' math skills and learning interest, so it can be recommended for replication in other areas with similar conditions.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite Mardiati, et al (2025) Bimbingan Belajar Berbasis *Fun Learning* untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Secanggang. 4(1), 3739-3745

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2185>

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif bagi peserta didik. Kemampuan ini sudah diperlukan sejak pendidikan dasar sebagai dasar pembelajaran pada tingkat selanjutnya. Namun, dalam pengaplikasiannya, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit (Kamarullah, 2017; Khotimah, 2019) dan menakutkan oleh beberapa siswa sekolah dasar (Permatasari, 2021; Al Husna,

2021). Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar mereka (Dewi & Priantini, 2024; Pramuaziz et al, 2025).

Hasil Asesmen Nasional dan studi internasional seperti Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa literasi numerasi siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan rata-rata negara OECD. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang cenderung berfokus pada hafalan prosedur (Gazali, 2016; Mytra & Christi, 2024), kurang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata (Tampubolon & Panjaitan, 2019), serta minimnya variasi strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif (Susanti, et al, 2024; Nova et al, 2025).

Di wilayah pedesaan, permasalahan ini diperparah oleh keterbatasan fasilitas belajar, akses terhadap sumber belajar yang memadai, serta waktu pendampingan yang minim dari orang tua. Kondisi ini juga ditemukan di Desa Kebun Kelapa, Kecamatan Secanggang, di mana hasil observasi awal menunjukkan rendahnya penguasaan konsep matematika dasar dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Guru setempat mengakui bahwa keterbatasan waktu di kelas membuat penguatan materi sulit dilakukan secara optimal.

Bimbingan belajar merupakan salah satu alternatif solusi untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar matematika. (Aklimawati et al, 2022; Panggabean et al, 2022). Melalui pendampingan intensif di luar jam sekolah dengan metode yang tepat, bimbingan belajar dapat memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berlatih, memahami konsep, dan membangun rasa percaya diri dalam belajar matematika.

Pendekatan *fun learning* dipilih dalam kegiatan ini karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kecemasan belajar matematika, dan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Purwaningrum et al, 2019; Tamira et al, 2025).

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam rangka meningkatkan keterampilan matematika siswa sekolah dasar di Desa Kebun Kelapa melalui program bimbingan belajar yang mengusung konsep *fun learning*. Tujuan dari kegiatan ini meliputi: (1) meningkatkan pemahaman siswa akan materi matematika, (2) menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari matematika, dan (3) menawarkan model pembelajaran alternatif yang bisa direplikasi di daerah pedesaan lainnya dengan kondisi yang serupa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Kebun Kelapa, Kecamatan Secanggang, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan program berlangsung selama bulan dengan total dua belas kali pertemuan, masing-masing berdurasi 90 menit, yang dilaksanakan setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat mulai pukul 16.00 hingga 17.30 WIB.

Peserta Kegiatan

Peserta program bimbingan belajar adalah 16 siswa sekolah dasar yang berdomisili di Desa Kebun Kelapa. Siswa berasal dari kelas 3 hingga kelas 6, dengan rentang usia 9–12 tahun. Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan kesediaan siswa dan rekomendasi guru kelas, dengan prioritas pada siswa yang memiliki kesulitan belajar matematika.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program bimbingan belajar berbasis *fun learning* dilakukan melalui lima tahapan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan belajar matematika yang dihadapi siswa. Metode yang digunakan meliputi pengamatan langsung di kelas, wawancara dengan guru matematika, serta diskusi dengan orang tua siswa.

2. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk menentukan materi prioritas, kesesuaian metode pembelajaran, serta strategi motivasi yang tepat. Fokus diberikan pada materi matematika dasar seperti operasi hitung, pecahan, dan pengukuran.

3. Perencanaan Program

Penyusunan rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, media, dan metode *fun learning*. Menentukan media pembelajaran seperti kartu angka, papan permainan matematika, dan alat peraga konkret.

4. Pelaksanaan Bimbingan Belajar

Sesi pembelajaran dibuka dengan ice breaking untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan permainan edukatif dan diskusi kelompok. Siswa diberikan latihan soal yang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari.

5. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan selama kegiatan untuk memastikan keterlibatan siswa. Evaluasi kemampuan dilakukan melalui pre-test dan post-test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan uraian singkat. Minat belajar diukur melalui angket menggunakan skala Likert 4 poin (sangat tidak setuju–sangat setuju).

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari tes dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan matematika. Data angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase perubahan minat belajar sebelum dan sesudah program

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program bimbingan belajar berbasis *fun learning* di Desa Kebun Kelapa dilaksanakan sesuai tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan diawali dengan observasi awal di sekolah dasar setempat untuk mengidentifikasi permasalahan belajar matematika yang dialami siswa. Observasi ini dilaksanakan dengan mengamati proses pembelajaran di kelas, mencatat interaksi guru dan siswa, serta mengidentifikasi materi yang sering menjadi kendala. Hasil observasi diperkuat melalui wawancara dengan guru matematika dan diskusi dengan orang tua siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat siswa yang memiliki minat belajar matematika sangat kurang sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan bermatematika siswa. Siswa juga sangat tidak berminat untuk mengulang kembali pelajaran di rumah. Orang tua belum mampu untuk membantu siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah matematika siswa.

Tahap berikutnya adalah analisis kebutuhan. Tim pengabdian menganalisis hasil observasi dan wawancara untuk menentukan materi prioritas yang perlu diperkuat, yaitu materi dasar berhitung matematika seperti operasi hitung bilangan bulat, pecahan, dan pengukuran. Selain itu, pada tahap ini juga diputuskan metode *fun learning* yang akan digunakan, dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti kartu angka, papan permainan matematika, dan alat peraga sederhana yang mudah dijangkau.

Selanjutnya dilakukan perencanaan program, yang mencakup penyusunan jadwal kegiatan, pembagian tugas pengajar, serta pembuatan bahan ajar dan lembar kerja siswa (LKS). Perencanaan ini juga melibatkan persetujuan dari kepala desa dan pihak sekolah, untuk memastikan kelancaran kegiatan.

Pada tahap pelaksanaan bimbingan belajar, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memudahkan interaksi dan pendampingan. Setiap sesi dimulai dengan *ice breaking* untuk membangun suasana positif, diikuti penyampaian materi dengan pendekatan kontekstual, dan diakhiri permainan edukatif yang menguatkan konsep yang telah dipelajari. Siswa diberi kesempatan bertanya dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Monitoring dilakukan selama setiap pertemuan untuk memastikan keterlibatan siswa, sedangkan evaluasi dilakukan di akhir setiap sesi melalui latihan soal singkat. Kegiatan penilaian dilakukan diawal dalam bentuk pretes dan di akhir program melalui post-test, serta angket minat belajar. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik pada kemampuan kognitif maupun pada minat belajar siswa, sebagaimana telah disajikan dalam tabel hasil tes dan tabel angket minat belajar.

Program bimbingan belajar dengan pendekatan *fun learning* dilaksanakan selama dua belas pertemuan. Peserta hadir rata-rata 90% dari total jadwal yang direncanakan. Kegiatan diawali dengan *ice breaking*, penyampaian materi matematika secara interaktif, latihan soal berbasis permainan, dan evaluasi singkat di akhir pertemuan. Hasil pre-test dan post-test kemampuan matematika siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Tes Kemampuan Matematika

Tes	Rata-rata Nilai	Kategori	N-Gain	Kategori N-Gain
Pre-test	58,3	Sedang		
Post-test	78,7	Tinggi	0,49	Sedang menuju tinggi

Perhitungan N-Gain menunjukkan nilai 0,49 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi (Hake, 1999). Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami perbaikan signifikan dalam memahami materi matematika yang diajarkan selama program.

Selain kemampuan kognitif, minat belajar matematika juga mengalami peningkatan. Hasil angket menunjukkan kenaikan persentase minat belajar dari 62% sebelum program menjadi 85% setelah program. Peningkatan ini menggambarkan suksesnya penerapan *fun learning* dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan serta memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Matematika

No	Indikator Minat Belajar	Skor Maks	Skor Pre (Σ)	Pre (%)	Ket Pre	Skor Pos (Σ)	Pos (%)	Ket Pos
1	Ketertarikan terhadap mata pelajaran matematika	80	50	62,5	Sedang	68	85,0	Tinggi
2	Antusiasme mengikuti pembelajaran matematika	80	48	60,0	Sedang	69	86,3	Tinggi
3	Keinginan untuk mempelajari materi matematika secara mandiri	80	52	65,0	Sedang	67	83,8	Tinggi
4	Kesediaan mengikuti bimbingan belajar di luar jam sekolah	80	49	61,3	Sedang	68	85,0	Tinggi
5	Partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran matematika	80	51	63,8	Sedang	69	86,3	Tinggi
Rata-rata		80	50	62,0	Sedang	68,2	85,3	Tinggi

Pembahasan

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata matematika siswa dari 58,3 menjadi 78,7 dengan N-Gain sebesar 0,49, yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi yang diajarkan lebih baik setelah mengikuti program bimbingan belajar berbasis *fun learning*.

Perubahan tersebut dapat dikaitkan dengan adanya pengulangan materi, pemberian latihan soal, dan penjelasan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Tamira et al (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan suasana menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika secara signifikan (Wijayanti & Yanto, 2023). Pemberian materi yang

relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari juga memudahkan siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret mereka.

Selain peningkatan kemampuan kognitif, data angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari 62% menjadi 85%. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa metode *fun learning* mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari pelajaran yang sulit menjadi pelajaran yang menarik. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena pembelajaran tidak hanya berisi penjelasan konsep, tetapi juga permainan edukatif yang melibatkan kompetisi sehat. Prananda et al (2024) menjelaskan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan mengurangi rasa takut terhadap matematika. Dengan meningkatnya minat, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran pun menjadi lebih aktif (Arrosyad, 2024).

Pendekatan *fun learning* yang digunakan dalam program ini melibatkan kombinasi antara media pembelajaran konkret, permainan edukatif, dan diskusi kelompok kecil. Strategi ini terbukti membantu siswa mengingat konsep lebih lama dan meminimalisir kejenuhan belajar. Afiah dan Sutriani (2024) menegaskan bahwa penggunaan media yang menarik dan metode yang variatif mampu meningkatkan retensi belajar pada anak usia sekolah dasar. Dalam program ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat sebagai pelaku aktif yang berinteraksi dengan materi dan teman sebayanya. Adanya interaksi aktif siswa dalam proses bimbingan ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan program dikarenakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) akan meningkatkan kemampuan matematika juga minat matematika siswa (Izzatunnisa et al, 2024, Harahap et al, 2022).

Temuan dalam program ini konsisten dengan hasil penelitian Kurniawati (2019) dan Izzak et al (2023) yang menunjukkan bahwa bimbingan belajar di luar jam sekolah dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa secara signifikan. Keduanya menekankan pentingnya pendampingan tambahan untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Namun, penelitian ini menambahkan elemen inovasi berupa integrasi *fun learning*, yang tidak hanya berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga pada aspek afektif seperti motivasi dan minat.

Keberhasilan program ini tidak terlepas dari dukungan guru dan orang tua siswa. Guru memberikan informasi terkait kesulitan belajar yang dihadapi siswa, sementara orang tua memastikan kehadiran anak dalam setiap sesi bimbingan. Patmawati (2024) dan Ritonga et al (2024) mengungkapkan bahwa dukungan lingkungan belajar, baik di rumah maupun di sekolah, merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Dengan adanya kolaborasi ini, intervensi yang diberikan menjadi lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Lingkungan belajar yang mendukung juga membantu mempertahankan efek positif program dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, program bimbingan belajar berbasis *fun learning* ini memiliki potensi untuk direplikasi di wilayah pedesaan lain dengan karakteristik serupa. Penerapan metode ini dapat disesuaikan dengan kondisi lokal, termasuk materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Implikasi praktis lainnya adalah perlunya pelatihan bagi guru dan relawan pendidikan untuk menguasai strategi *fun learning*, sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi bagian dari kegiatan belajar mengajar rutin. Keberlanjutan program memerlukan adaptasi kurikulum dan dukungan kebijakan sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran yang kreatif dan partisipatif. Dengan demikian, dampak positif program dapat terus dirasakan oleh siswa di masa mendatang.

KESIMPULAN

Program bimbingan belajar berbasis *fun learning* yang dilaksanakan di Desa Kebun Kelapa, Kecamatan Secanggang, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika dan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai matematika dari 58,3 menjadi 78,7 dengan nilai N-Gain 0,49 (kategori sedang menuju tinggi). Selain itu, minat belajar siswa meningkat dari 62% menjadi 85% setelah mengikuti program. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat mengatasi persepsi negatif terhadap matematika sekaligus memperbaiki pemahaman konsep.

Implikasi praktis dari kegiatan ini adalah pentingnya mengintegrasikan metode pembelajaran interaktif dan berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran rutin di sekolah. Guru dan pendidik diharapkan dapat mengadaptasi strategi *fun learning* sesuai konteks lokal dan karakteristik peserta didik. Keberlanjutan program dapat diperkuat melalui pelatihan guru, kolaborasi dengan orang tua, dan

dukungan kebijakan sekolah untuk mendorong pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas metode *game-based learning* berbantuan media *flashcard* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 5(2), 171-180.
- Aklimawati, A., Listiana, Y., Isfayani, E., & Wulandari, W. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Rumah Bimbel Sebagai Solusi Kesulitan Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 6(1), 13-22.
- Al Husna, L., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Studi Eksploratif Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Arrosyad, M. I., Farahmad, E., & Nabila, H. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Sport, Pedagogik, Recreation and Technology: Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga, Kesehatan dan Rekreasi (Sparta)*, 7(1), 7-12.
- Dewi, N. K. I. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2024). Pengembangan Media Permainan TESMA Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sumerta. *Widya Accarya*, 15(2), 161-168.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Harahap, D. R., Sari, D. P., Hrp, R. R. A., Khairunnisa, H., & Wandini, R. R. (2022). Tingkat Keberhasilan Penerapan Student Centered Learning pada Mata Pelajaran Matematika pada Anak Kelas 3-5 di Lingkungan Desa Bandar Setia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14107-14113.
- Izaak, M. P., Sianipar, L. K., Gunanto, Y. E., Martha, K., & Sitompul, H. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEBAGAI DAMPAK DARI BIMBINGAN BELAJAR GRATIS DI KAMPUNG SABI TANGERANG. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 6, 1-7.
- Izzatunnisa, I., Amini, A., Adha, C., Nasution, S. F., & Fathoni, M. (2024). Pentingnya Strategi Pembelajaran Efektif Yang Berpusat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 01-10.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.
- Khotimah, H. (2019). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Belajar Matematika. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 116-123.
- Kurniawati, R. (2019). Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa melalui kegiatan bimbingan belajar. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*.
- Mytra, P., & Christi, S. R. N. (2024). Pemahaman Relasional Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(02), 16-21.
- Nova, D., Mawaddah, E. A., Sinurat, E., Agneska, W., Nurhalisa, I., & Rosmalinda, D. (2025). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 281-292.
- Panggabean, S., Tampubolon, Y., Pardede, B. H., Sormin, S. H., Sitanggang, M. M. P. R., & Tampubolon, Y. (2022). Pelayanan Kursus Bimbingan Belajar Gratis untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD Singosari Delitua Sumatera Utara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Formosa (JPMF)*, 1(3), 251-258.
- Patmawati, S. (2024). Pengaruh lingkungan belajar dan dukungan keluarga terhadap minat belajar matematika siswa di MTs Gondang Wonopringgo (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 14(2), 68-84.

Bimbingan Belajar Berbasis Fun Learning untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Secanggang, Mardiaty, Ediaman Sitepu, Seget Tartiyoso, Sri Zulhayana, Lilis Saputri, Khairina Afni, Dewi Rulia Sitepu, Fitria, Aulia Rahmadita 3745

- Pramuaziz, K. N., Senia, D. E., Affandi, Z., & Marzuko, K. (2025) ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD. *el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 8(1).
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401.
- 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.
- Ritonga, R., Syahriani, W., Surbakti, A. A., Sintia, L., Harahap, K. S., Sella, F. A., & Khairani, S. (2025). PERAN LINGKUNGAN SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10677-10685.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Tamira, P. C., Putri, N. M., & Sukendra, I. K. (2025). MENUMBUHKAN MINAT DAN PEMAHAMAN NUMERASI MELALUI KEGIATAN FUN LEARNING DI BANJAR TEGALASAH DESA SANUR. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 5(2), 13-20.
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2019). Pentingnya konsep dasar matematika pada kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. *Program Studi Matematika Universitas Negeri Medan*, 2(3), 1-10.
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran matematika menyenangkan di SD melalui permainan. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18-23.