

Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika bagi Calon Guru Sekolah Dasar

Assistance in The Creation and Utilization of Mathematics Learning Media for Prospective Elementary School Teachers

Ismi Widyaningrum^{1*)}; Linda Linda²⁾; Mimih Aminah³⁾; Lia Yuliawati⁴⁾

^{1,2)} STKIP Syekh Manshur; ^{3,4)} Universitas Sebelas April

Email: ismiw3009@gmail.com¹⁾; linda90linda@gmail.com²⁾;

mimih_fkip@unsap.ac.id³⁾; yuliawati_fkip@unsap.ac.id⁴⁾

^{*)} penulis korespondensi

DOI : 10.37577/jamari.v3i1.1121

Diterima: Juni, 2026. Disetujui: Juli, 2026. Dipublikasikan: Juli, 2026.

Abstrak: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan calon guru sekolah dasar dalam merancang, membuat, dan memanfaatkan media pembelajaran matematika dengan benda-benda yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Media yang dikembangkan berfokus pada materi bilangan, seperti bilangan bulat, lambang bilangan, bilangan cacah, bilangan prima, bilangan pecahan, dan lainnya. Metode yang digunakan pada kegiatan ini antara lain sosialisasi dan pembekalan, praktik pembuatan media pembelajaran secara berkelompok, pendampingan intensif oleh tim pelaksana, serta presentasi dan evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh kelompok peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ditentukan dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap berbagai aspek, diperoleh tingkat keberhasilan kegiatan sebesar 85,25% yang menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa.

Kata Kunci: media pembelajaran matematika; calon guru; sekolah dasar; pengabdian kepada masyarakat

Abstract: This Community Service (PkM) activity aims to improve the ability of prospective elementary school teachers to design, make, and utilize mathematics learning media using objects that are easily obtained in the surrounding environment. The media developed focuses on numerical material, such as integers, number symbols, whole numbers, prime numbers, fractions, and others. The methods used in this activity include socialization and briefing, group practice in making learning media, intensive mentoring by implementation team, and the presentation and evaluation of the results. The results of the activity show that all groups of participants succeeded in producing learning media that are in accordance with the specified material and can be used in mathematics learning in elementary schools. Based on the evaluation results across various aspects, the activity success rate was 85,25%, indicating that the mentoring activities were successful in improving students' skills.

Keywords: mathematics learning media; prospective teachers; elementary school; community service

Pendahuluan

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar masih menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya karena sifat materi matematika yang cenderung abstrak, sedangkan kemampuan kognitif peserta didik pada usia tersebut umumnya masih berada pada fase operasional nyata, sehingga perlu adanya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan untuk memberikan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mudah dipahami, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran membantu peserta didik dalam memvisualisasikan berbagai konsep matematika, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Yusron et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP Syekh Manshur, merupakan calon guru yang kedepannya akan mengajar dan menyampaikan berbagai mata pelajaran di jenjang sekolah dasar, termasuk mata pelajaran matematika. Sebagai calon guru, mahasiswa PGSD harus memiliki kompetensi pedagogik yang memadai. Kompetensi pedagogik ini antara lain kemampuan memilih, merancang, dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitiannya Jediut et al. (2022) menunjukkan bahwa masih ditemukan mahasiswa calon guru yang masih mengalami kesulitan dalam membuat perangkat pembelajaran matematika dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Marpaung et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang dikembangkan secara inovatif mempunyai tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Ajizah et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media kartu domino pecahan dapat meningkatkan kegiatan dan hasil belajar matematika peserta didik karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan keefektifan media pembelajaran matematika, masih diperlukan kegiatan yang berfokus pada peningkatan keterampilan mahasiswa calon guru dalam mengembangkan media sederhana berbasis lingkungan sekitar. Mahasiswa perlu diberikan pengalaman secara langsung, mulai dari mengidentifikasi konsep matematika yang akan disampaikan ke peserta didik, memilih bahan yang tersedia di lingkungan, merancang media, membuat media, sampai mengimplementasikannya dalam simulasi pembelajaran. Dari proses tersebut mahasiswa tidak hanya mendapat keterampilan teknis dalam membuat media, tetapi mahasiswa juga dapat mengembangkan kreatifitas, kemampuan pemecahan masalah, dan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan bahan-bahan yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis dan tim dosen STKIP Syekh Manshur merasa perlu dilaksanakannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran matematika untuk calon guru sekolah dasar yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP Syekh Manshur. Kegiatan ini diarahkan pada pendampingan pembuatan media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan benda-benda yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran matematika yang kreatif, ekonomis, kontekstual, dan

mampu diterapkan secara efektif saat menjadi guru sekolah dasar di masa mendatang.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan menggunakan metode pelatihan (*workshop*), pendampingan (*mentoring*), praktik langsung (*learning by doing*), dan presentasi hasil karya. Kegiatan pengabdian Itqan et al. (2022) menunjukkan bahwa kombinasi pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran.

Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), berjumlah 55 mahasiswa yang dibagi menjadi 13 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4 hingga 5 mahasiswa. Setiap kelompok bertugas merancang dan membuat satu media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan benda-benda yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, seperti kardus bekas, tutup botol, stik es krim, sedotan, botol plastik dan bahan sederhana lainnya. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan beberapa tahap meliputi sosialisasi dan pembekalan, pendampingan pembuatan media pembelajaran, serta refleksi dan penutupan (Gambar 1).



Gambar 1 Tahapan Kegiatan Pelaksanaan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika

Tahap awal kegiatan ini, tim pengabdian menjelaskan tentang tujuan, manfaat, dan mekanisme kegiatan kepada seluruh peserta. Selain itu, mahasiswa mendapat materi tentang pentingnya media pembelajaran matematika di sekolah dasar, prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang efektif, pemanfaatan bahan dan benda yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, dan contoh-contoh media pembelajaran matematika sederhana. Selanjutnya peserta dibagi menjadi 13 kelompok dan masing-masing kelompok

memperoleh pembagian topik atau materi matematika sekolah dasar yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Pada akhir pertemuan, mahasiswa diberikan tugas untuk merancang media dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada sesi praktik. Tahapan sosialisasi dan pemberian materi ini sama halnya pada model pelatihan yang dilakukan oleh Itqan et al. (2022), yaitu diawali dengan penyampaian konsep dan contoh sebelum peserta melakukan praktik pembuatan media.

Pada tahap kedua kegiatan, masing-masing kelompok melakukan praktik pembuatan media pembelajaran matematika secara langsung. Mahasiswa mengimplementasikan rancangan yang telah disusun sebelumnya dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang telah disiapkan. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan pendampingan selama proses pembuatan media. Adapun bimbingan dan pendampingan yang dilakukan meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran matematika, kreativitas dan inovasi desain media, ketepatan penggunaan bahan, kemudahan penggunaan media oleh peserta didik sekolah dasar. Metode yang dilakukan ini telah dibuktikan oleh Itqan et al. (2022) bahwa metode pendampingan langsung mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat di hadapan peserta dan tim pengabdian. Presentasi meliputi nama dan tujuan media, materi matematika yang diajarkan, alat dan bahan yang digunakan, cara penggunaan media dalam pembelajaran, serta keunggulan media yang dibuat. Setiap kelompok yang telah melakukan presentasi, tim pengabdian memberikan masukan dan umpan balik terhadap produk yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mencakup aspek kesesuaian media dengan materi matematika, kreativitas dan inovasi, pemanfaatan bahan lingkungan sekitar, kemudahan penggunaan, dan potensi penerapan di sekolah dasar.

Kegiatan kemudian ditutup dengan refleksi bersama secara langsung tentang pengalaman peserta selama mengikuti kegiatan, manfaat yang diperoleh, serta rencana pemanfaatan media dalam praktik pembelajaran di masa mendatang. Tahapan presentasi dan evaluasi ini telah digunakan dalam kegiatan pelatihan media pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, refleksi, dan penyempurnaan produk yang dihasilkan oleh peserta Ismiyanti et al. (2022).

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika bagi Calon Guru Sekolah Dasar” telah dilaksanakan dengan melibatkan 55 mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Syekh Manshur. Peserta dibagi kedalam 13 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 mahasiswa. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 pertemuan, meliputi tahap sosialisasi dan perencanaan, pendampingan pembuatan media pembelajaran, serta presentasi hasil dan evaluasi. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan selama tiga pertemuan dan memiliki latar belakang pengalaman yang beragam dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga kegiatan ini sekaligus menjadi sarana penguatan kompetensi pedagogik dan kreativitas calon guru sekolah dasar.

Pada pertemuan pertama, mahasiswa memperoleh pembekalan mengenai pentingnya media pembelajaran matematika, karakteristik media yang efektif untuk peserta didik sekolah

dasar, serta contoh pemanfaatan benda-benda yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Kemudian peserta dibagi ke dalam kelompok dan menentukan materi matematika yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Adapun materi-materinya antara lain bilangan bulat, lambang bilangan, bilangan cacah, bilangan prima, bilangan pecahan, mengenal nilai tempat bilangan, bilangan berpangkat, membandingkan bilangan, bilangan rasional, penjumlahan dan pengurangan bilangan, perkalian dan pembagian, bilangan romawi, dan akar pangkat.

Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok melakukan praktik pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai bahan sederhana seperti kardus bekas, tutup botol, stik es krim, sedotan, dan bahan lain yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim pengabdian sehingga setiap kelompok memperoleh arahan terkait desain, fungsi dan implementasi media dalam pembelajaran matematika. Bentuk pendampingan yang diberikan dalam kegiatan ini antara lain berupa bimbingan dalam mengidentifikasi kompetensi dan materi matematika yang akan diajarkan, penyusunan rancangan media pembelajaran, pemilihan bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, proses pembuatan media, serta simulasi penggunaannya dalam pembelajaran. Selama proses tersebut, tim pelaksana memberikan tanggapan secara langsung mengenai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan, hingga teknik saat presentasi. Pendampingan tersebut membantu mahasiswa dalam menyempurnakan produk yang dihasilkan sekaligus meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang penerapan media pembelajaran matematika yang efektif di sekolah dasar.

Pada pertemuan ketiga, seluruh kelompok mempresentasikan hasil media yang telah dibuat. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh kelompok berhasil menghasilkan satu media pembelajaran matematika yang bisa digunakan untuk menjelaskan konsep bilangan bulat, lambang bilangan, bilangan cacah, bilangan prima, bilangan pecahan, mengenal nilai tempat bilangan, bilangan berpangkat, membandingkan bilangan, bilangan rasional, penjumlahan dan pengurangan bilangan, perkalian dan pembagian, bilangan romawi, dan akar pangkat. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Berikut adalah beberapa dokumentasi hasil media pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing kelompok peserta kegiatan ini.





Gambar 2 Dokumentasi Media Pembelajaran Matematika dari Masing-Masing Kelompok Peserta Kegiatan PkM

Pada pelatihan yang dilakukan oleh Wahyuningsih dkk (2023) menunjukkan bahwa kegiatan praktik dan pendampingan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang, membuat, dan menggunakan media pembelajaran matematika. Pada kegiatan ini evaluasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang terdiri atas lima aspek, yaitu kehadiran dan partisipasi peserta, kemampuan merancang media pembelajaran, kreativitas dalam memanfaatkan bahan lingkungan sekitar, kualitas produk media yang dihasilkan, serta kemampuan mempresentasikan dan menjelaskan penggunaan media. Skor pada setiap aspek dikonversi ke dalam bentuk persentase. Adapun hasil evaluasi diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Kegiatan Pelaksanaan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)
Kehadiran dan partisipasi peserta	92,00
Kemampuan merancang media	84,50
Kreativitas pemanfaatan bahan lingkungan	86,75
Kualitas media yang dihasilkan	83,00
Kemampuan presentasi dan demonstrasi	80,00
Rata-rata	85,25

Berdasarkan kriteria:

- 81% - 100% = Berhasil
- 61% - 80% = Cukup Berhasil
- 41% - 60% = Kurang Berhasil
- ≤ 40% = Tidak Berhasil

Kriteria penilaian keberhasilan kegiatan ini ditetapkan oleh tim pelaksana PkM sebagai pedoman evaluasi kegiatan. Penentuan kriteria tersebut dengan maksud agar memudahkan interpretasi hasil penilaian dan mengukur ketercapaian tujuan kegiatan secara konsisten sesuai dengan karakteristik dan luaran yang diharapkan. Hasil evaluasi yang diperoleh antara lain persentase kehadiran dan partisipasi peserta mencapai 92,00%, menunjukkan antusiasme mahasiswa yang sangat tinggi. Kreativitas dalam memanfaatkan bahan lingkungan sekitar memperoleh skor 86,75% karena Sebagian besar kelompok dapat mengubah bahan sederhana seperti kardus, tutup botol, stik es krim, dan lain-lain menjadi menjadi media yang menarik dan fungsional. Kemampuan presentasi dan demonstrasi memperoleh skor paling rendah dibandingkan aspek lainnya, yaitu 80,00%, karena masih terdapat beberapa mahasiswa yang kurang percaya diri dan belum terbiasa menjelaskan cara penggunaan media secara sistematis. Kualitas media yang dihasilkan mencapai 83,00%, meski media telah sesuai dengan materi dan mudah digunakan, beberapa produk masih memerlukan penyempurnaan dari segi kerapian dan ketahanan bahan. . Temuan ini terlihat dari rata-rata aspek yang dinilai yaitu sebesar 85,25%. yang menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pendampingan berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa, sekaligus mengindikasikan perlu adanya pelatihan lanjutan tentang komunikasi pembelajaran dan penyempurnaan desain media.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat mengembangkan media pembelajaran matematika dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa calon guru tidak perlu bergantung pada media pembelajaran yang mahal atau berbasis teknologi tinggi untuk membuat pembelajaran menarik dan bermakna. Dengan menggunakan bahan yang sederhana dapat mendorong sekaligus menjadi solusi bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang terbatas. Metode pelatihan yang menggabungkan praktik langsung, pendampingan, materi dan presentasi hasil, dapat membantu peserta kegiatan yaitu calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Telah ditunjukkan bahwa model kegiatan seperti ini efektif, karena peserta tidak hanya mendapat pengetahuan teoretis, tetapi juga mendapat pengalaman secara langsung dalam membuat produk pembelajaran. Dalam Wahyuningsih et al. (2023) menyatakan bahwa kegiatan pelatihan alat peraga matematika bagi mahasiswa PGSD menunjukkan keterlibatan peserta dalam proses perancangan dan pembuatan media, sehingga mampu meningkatkan kompetensi pedagogik bagi calon guru.

Tingginya aspek kreativitas peserta yaitu sebesar 86,75% menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memanfaatkan barang-barang yang tersedia di lingkungan sekitar menjadi media pembelajaran yang bernilai edukatif. Hasil ini mendukung kegiatan yang dilaksanakan oleh Gule et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media dari barang bekas dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan ekonomis. Selain itu, hasil ini sejalan dengan penelitian Syafi'atun et al. (2022) bahwa pemanfaatan barang-barang yang tersedia di lingkungan sekitar seperti limbah rumah tangga sebagai media dalam pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kreativitas peserta didik sekaligus dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna.

Keberhasilan kegiatan juga terlihat dari kualitas media yang dihasilkan sebesar 83,00%. Media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan materi matematika sekolah dasar. Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh Istiqomah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Pendampingan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendapat

umpan balik secara langsung sehingga kualitas produk yang dihasilkan menjadi lebih baik. Keberhasilan kegiatan ini juga dapat dilihat dari karakteristik pelaksanaan yang melibatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa terlibat dalam berbagai tahap dalam kegiatan, mulai dari perencanaan, pemilihan bahan, pembuatan produk, dan presentasi hasil. Sejalan dengan pelatihan yang dilakukan oleh Wahyuningsih et al. (2023) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan rasa percaya diri peserta untuk menghasilkan karya pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata di sekolah dasar.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika bagi Calon Guru Sekolah Dasar telah terlaksana dengan baik dan melibatkan 55 mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Syekh Manshur yang terbagi dalam 13 kelompok. Dari kegiatan ini seluruh peserta yang terbentuk menjadi kelompok berhasil menghasilkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan benda-benda yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan kegiatan ini mencapai 85,25% yang menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pendampingan berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa, sekaligus mengindikasikan perlu adanya pelatihan lanjutan tentang komunikasi pembelajaran dan penyempurnaan desain media.

Kegiatan ini memberi pengalaman secara langsung kepada mahasiswa dalam merancang, membuat, dan memanfaatkan media pembelajaran matematika secara kreatif dan kontekstual. Selain dapat meningkatkan keterampilan pedagogik calon guru, kegiatan ini juga dapat menumbuhkan kesadaran bahwa media pembelajaran yang efektif dapat dikembangkan dari bahan sederhana dengan biaya yang rendah tetapi tetap memiliki nilai edukatif yang tinggi.

Saran

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema “Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika bagi Calon Guru Sekolah Dasar” ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi matematika yang lebih luas. Pada kegiatan ini media yang dikembangkan masih berfokus pada materi bilangan, seperti bilangan bulat, lambang bilangan, bilangan cacah, bilangan prima, bilangan pecahan, mengenal nilai tempat bilangan, bilangan berpangkat, membandingkan bilangan, bilangan rasional, penjumlahan dan pengurangan bilangan, perkalian dan pembagian, bilangan romawi, dan akar pangkat. Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan selanjutnya dengan mengembangkan media untuk materi matematika lainnya, seperti geometri, bangun datar dan bangun ruang, pengukuran, perbandingan, statistika, peluang, pola bilangan, koordinat, dan pemecahan masalah matematis, sehingga kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran matematika menjadi lebih komprehensif.

Kegiatan PkM ini merupakan kegiatan pendampingan yang bertujuan pada pengembangan dan menghasilkan produk media pembelajaran, evaluasi pada kegiatan ini difokuskan pada penilaian proses pelaksanaan dan kualitas produk yang dihasilkan peserta. Oleh karena itu, kegiatan ini belum menerapkan desain pretest-posttest sehingga peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta belum diukur secara kuantitatif. Belum adanya pengukuran tersebut juga merupakan salah satu keterbatasan kegiatan ini. Dengan demikian, disarankan agar pelaksanaan kegiatan selanjutnya perlu adanya evaluasi yang dilengkapi dengan instrumen pretest-posttest atau bentuk penilaian sebelum dan sesudah kegiatan, sehingga

dampak kegiatan terhadap peningkatan kompetensi peserta dapat dibuktikan secara keseluruhan dan lebih kuat.

Daftar Pustaka

- Ajizah, Siti Nur et al. 2023. *Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*. Vol. 6. <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>.
- Gule, Yosefo et al. 2024. "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DARI BARANG BEKAS UNTUK MAHASISWA/I PGSD KELAS 11A21 TAHUN 2024." *Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(6).
- Ismiyanti, Yulina et al. 2022. "Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 6(1):533. doi:10.31764/jmm.v6i1.6462.
- Istiqomah et al. 2023. "Media Pembelajaran Matematika Berbasis Tri N." *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):258–65. doi:10.53276/dedikasi.v2i2.86.
- Itqan, Moh. Syadidul et al. 2022. "Pelatihan Dan Pendampingan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif." *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):39–43. doi:10.34148/komatika.v2i2.568.
- Jediut, Mariana et al. 2022. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PERENCANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI MAHASISWA TINGKAT II PGSD." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4). doi:10.31949/jcp.v8i2.3261.
- Marpaung, Siti Masitoh et al. 2023. "Pengembangan Media Smart Board Mathematics Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 5(4):1680–85. doi:10.31004/edukatif.v5i4.5103.
- Syafi'atun, Anis et al. 2022. "Utilization of Household Waste Media in Project-Based Learning to Improve Students' Eco-literacy and Creativity." *Journal of Primary Education* 11:64–77. doi:10.15294/jpe.v11i1.54513.
- Wahyuningsih, Baiq Yuni et al. 2023. "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Matematika Sebagai Media Pembelajaran Edukatif Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD." *Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora* 3(1):61–70. <http://journal.unram.ac.id/index.php/darmadiksani>.
- Yusron, Ahmad et al. 2024. "Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2(9):574–78. doi:10.34312/jmathedu.v2i2.10587.