Vol. 1 No 2, Agustus 2019
ISSN 2657-0203
e-ISSN 2686-0244

SOSIALISASI MEDIA KANTONG DORAEMON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

(Pengabdian kepada Masyarakat di Dusun Cikuda Desa Sukasari Kecamatan Cibuaya Kabupaten Karawang – Jawa Barat)

Ayu Fitri[1], Sinta Maria Dewi[2], Yulistina Nur DS[3], Depi Prihamdani[4], Tarpan Suparman[5]
Program Studi PGSD FKIP UBP Karawang
ayufitri@ubpkarawang.ac.id , sintamaria@ubpkarawang.ac.id ,
yulistina.nur@ubpkarawang.ac.id , depi.prihamdani@ubpkarawang.ac.id ,
tarpan.suparman@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 25 Agustus 2018 di SD Negeri Sukasari I Dusun Cikuda Desa Sukasari Kecamatan Cibuaya Kabupaten Karawang. Adapun analisis situasi sekolah ini ialah rendahnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pkm ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media kantong doraemon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode ceramah, metode diskusi dan simulasi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pkm ini ialah meningkatnya motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar sebesar 84% serta siswa dapat memahami tentang konsep teknik menyimpan pada penjumlahan dan pengurang bilangan.

Kata kunci : pengabdian, masyarakat, media kantong doraemon, motivasi matematika.

Abstract

Community service activities were carried out on Saturday, August 25, 2018 at Sukasari I Elementary School, Cikuda Sub-Village, Sukasari Village, Cibuaya District, Karawang Regency. The analysis of the situation of this school is the low use of instructional media in the teaching and learning process. This pkm activity aims to increase motivation to learn mathematics by using the Doraemon pocket media. The method used in this research is the lecture method, discussion method and simulation. The results obtained from this pkm activity are increased student motivation, especially in learning mathematics in grade III elementary school with percentase 84 and students can understand the concept of saving techniques on the addition and subtraction of numbers.

Keywords: devotion, society, Doraemon pocket media, mathematical motivation.

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Dusun Cikuda Desa Sukasari Kecamatan Sukasari Kabupaten Karawang. Sekolah dasar yang berada di dusun Cikuda yakni SD Negeri Sukasari I. Analisis situasi di sekolah ini khususnya pembelajaran di kelas II sekolah dasar yakni pembelajaran tidak menggunakan media. Sesungguhnya proses pembelajaran menggunakan media kurangnya media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munandi, 2011:7-8). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendiring terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018:104). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari materi ajar yang disusun secara terencana oleh seorang guru, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik, media pembelajaran juga memiliki kekuatan dalam mentranfer informasi, hal ini dikarenakan pembelajaran tidak hanya dengan sekedar membaca dan mendengarkan akan tetapi juga melihat penjelasan, baik berupa gambar maupun animasi (Rosyida & Khofifatu, 2018: 22-23).

Menurut Sanaky (2011: 4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, ialah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Jadi tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, sehingga dapat mengefisiensikan proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menerima sebuah konsep atau materi ajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2017: 171) ialah mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan

lingkungan, menghasilkan kesamaan pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat serta dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Penggunaan media pembelajaran kantong doraemon pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung dan penanaman konsep nilai tempat dan teknik menyimpan dalam penjumlahan dan pengurangan. Sejalan dengan yang diungkapkan Andrijati (2014:124) media pembelajaran matematika memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika bagi siswa. Media kantong doraemon ini merupakan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar konsep penjumlahan dan pengurangan.

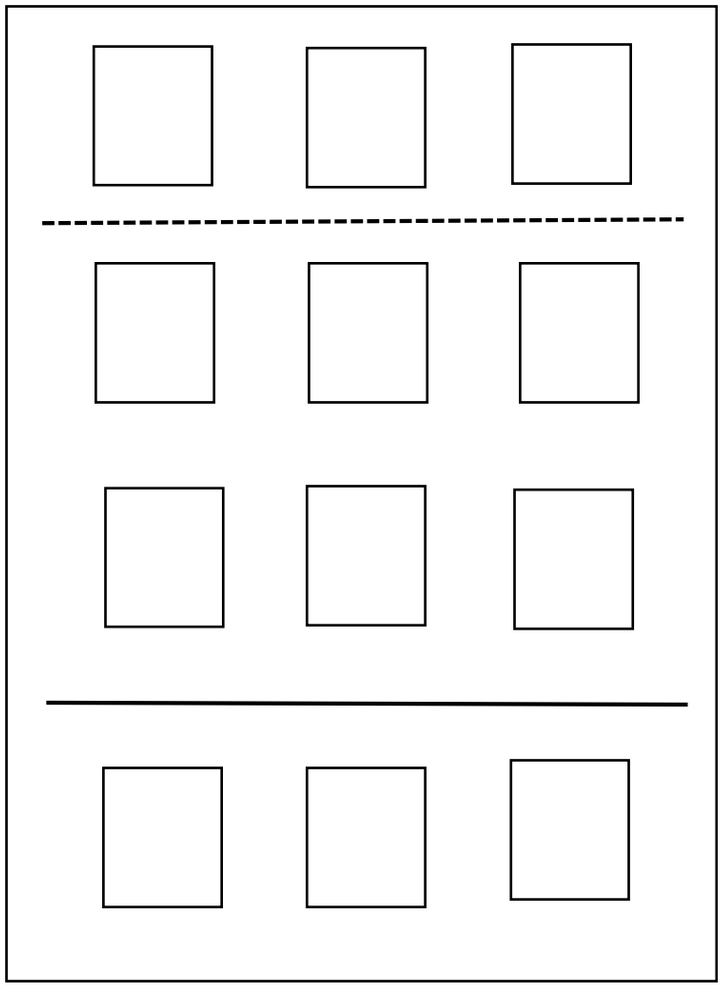
Gambar 1 Media Kantong Doraemon

Media pembelajaran ini diambil dari salah satu nama tokoh kartun anak-anak yang bernama doraemon. Doraemon memiliki kantong ajaib yang bisa mewujudkan apa yang diinginkan. Doraemon dalam media pembelajaran ini terletak pada kantongnya yang dapat digunakan untuk melakukan penjumlahan maupun pengurangan. Jumlah kantong yang digunakan dalam media ini disesuaikan dengan materi penjumlahan dua angka maupun tiga angka, dapat menggunakan nilai tempat atau tidak. Sifatnya seperti kantong doraemon yang bisa mengabulkan keinginan orang lain. Untuk bahan dasarnya pun dapat menggunakan triplek maupun karton. Serta kantongnya dapat berbahan kain panel maupun kertas origami.

Gambar 2 Doraemon Merupakan Tokoh Kartun Anak

Langkah-langkah pembuatan media kantong doraemon:

1. Siapkan karton berwarna maupun papan, ukuran disesuaikan keinginan. Untuk karton dapat menggunakan satu lembar karton.
2. Untuk karton dapat membuat kantong doraemon menggunakan kertas origami. Untuk kertas origami dapat menggunakan ukuran besar dan divariasikan sesuai kreasi. Banyaknya kertas origami disesuaikan dengan jumlah kantong yang diinginkan.
3. Untuk membuat kantong doraemon yang menggunakan bahan dasar papan dapat menggunakan kain panel. Kain panel ini dpaat digunakan untuk kantong maupun penutup papan.
4. Siapkan sedotan untuk menunjukan bilangan
5. Sketsa media kantong doraemon



Keterangan

---------- : kantong diatas garis tersebut untuk tempat teknik menyimpan

———————— : kantong diatas garis tersebut untuk tempat nilai tempat bilangan

———————— : kantong dibawah garis tersebut untuk tempat hasil bilangan

Media pembelajaran kantong doraemon ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Motivasi berasal dari kata "motif" yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan berada di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Berawal dari katta "motif" tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang aktif mendorong seseorang melakukan sesuatu (Sardiman, 2011:73). Sejalan dengan hal tersebut menurut Sukmadinata (2009:61) motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong individu dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Menurut Hamalik (2011:27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, aakan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami". Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Menurut Sardiman (2011: 89-91) terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu:

1. Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus diransang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatarbelakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang
2. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila siswa menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

Untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa ialah diberikan rangsangan dari luar yakni dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi matematika siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun ekternal siswa. Sejalan dengan pendapat di atas, Yusuf (2009: 23), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Faktor Internal meliputi: a) Faktor Fisik meliputi nutrisi (gisi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera), b) Faktor Psikologis berhubungan

dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada siswa.

2. Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan meliputi: a) Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar, b) Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara).

Motivasi dapat muncul dalam diri seseorang ada stimulasi dari luar walaupun pada dasarnya motivasi berasal dalam diri, yang dapat dilihat dalam bentuk aktivitas. Di dalam proses belajar, salah satu peran guru yang terpenting adalah melakukan usaha-usaha dan menciptakan kondisi yang mengarahkan anak didik melakukan kegiatan dengan baik. Guru perlu memperhatikan sikap yang mampu mendorong anak didik untuk aktif belajar secara sungguh-sungguh.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Menurut Hamalik (2013:161) motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit berhasil. Sebab, seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat yang lain selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya (Djamarah, 2008:148).

Menurut Kellough (Sumarno, 2011) dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru yang sangat penting dalam mendorong pembelajaran siswa adalah meningkatkan keinginan siswa atau motivasi siswa untuk belajar. MC Carty dan Siccone (Sumarno, 2011) menjelaskan bahwa semakin baik guru memahami minat-minat siswa, dan menilai tingkat keterampilan siswa, maka semakin efektif dan menjangkau mengajari mereka. Agar siswa termotivasi dalam belajar, guru harus meyakinkan kepada siswa bahwa kita terlibat bersama mereka.

Menurut Sardiman (2007: 92-95), ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, antara lain: memberi angka, hadiah. saingan/ kompetisi, e*go-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, serta tujuan yang diakui.

Berkaitan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, French dan Raven (Djamarah, 2008:170-174) menyarankan sejumlah cara, diantaranya adalah

pergunakan pujian verbal, pergunakan tes dan nilai secara bijaksana, membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi, memanfaatkan apersepsi jiwa, pergunakan simulasi dan permainan, melakukan hal yang luar biasa, meminta siswa untuk mempergunakan hal-hal yang telah dipejari sebelumnya.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media kantong doraemon dengan menggunakan angket yang disebarkan setelah simulasi pembelajaran. Angket motivasi terdiri dari beberapa indikator motivasi.

Tabel 1 Indikator Motivasi Belajar
(Fitri & Rully, 2020 : 83)

NO	INDIKATOR	DETAIL
1	Tekun menghadapi tugas	Siswa belajar secara terus menerus tanpa berhenti sebelum apa yang dikerjakannya sudah selesai.
2	Ulet menghadapi kesulitan	Siswa tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan.
3	Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah	Siswa bersemangat untuk menyelesaikan soal matematika.
4	Lebih senang bekerja mandiri	Siswa lebih menyukai menyelesaikan tugas sendiri
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	Siswa teguh terhadap hasil pekerjaannya sendiri tanpa melihat jawaban dari temannya.
6	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	Siswa senang mendapatkan soal dan berusaha menjawab soal itu.
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Siswa ingin mendapatkan nilai yang terbaik.
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Siswa belajar matematika karena dapat bermanfaat bagi dirinya.

Setelah diperoleh hasil diangket siswa kemudian dikategorikan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media kantong doraemon mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Secara detail dapat pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2 Kategori Motivasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Kantong Doraemon

PERSENTASE	KATEGORI
86% - 100%	Sangat Tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat Rendah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media kantong doraemon.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 25 Agustus 2018 di SD Negeri Sukasari I Dusun Cikuda Desa Sukasari Kecamatan Cibuaya Kabupaten Karawang. Peserta yang dilibatkan sebanyak 30 siswa kelas III sekolah dasar dan 8 guru.

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan media kantong doraemon, sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

   Metode ceramah dilaksanakan untuk memberikan penjelasan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran kantong doraemon untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, cara penggunaan media kantong doraemon, serta kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.
2. Metode Diskusi

   Metode diskusi dilaksanakan untuk memberikan keleluasaan guru dalam bertanya mengenai penggunaan media pembelajaran kantong doraemon untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Metode Simulasi

   Metode simulasi diberikan kepada guru dalam rangka memberi kesempatan untuk mempraktikan tentang penggunaan media pembelajaran kantong doraemon untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

HASIL KEGIATAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul kegiatan "Sosialisasi Media Kantong Doraemon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika" yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 25 Agustus 2018 di SD Negeri Sukasari I Dusun Cikuda Desa Sukasari Kecamatan Cibuaya Kabupaten Karawang. Kegiatan sosialisasi berjalan dengan baik dan lancar sesuai yang direncanakan dengan peserta sosialisasi sebanyak 39 orang yang terdiri dari 30 siswa dan 9 guru. Peserta

sosialisasi terlihat sangat tertarik dan berperan aktif dalam sosialisasi tersebut. Hal ini bisa dilihat dari awal penyelenggaraan sosialisasi sampai akhir acara, semua guru aktif dalam sosialisasi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dari mengumpulkan guru untuk mengetahui penggunaan media kantong doraemon yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar matematika, kemudian memberikan kesempatan kepada guru bertanya tentang media kantong doraemon dan motivasi belajar siswa.

Kegiatan terakhir yakni simulasi pembelajaran menggunakan media kantong doraemon terhadap siswa dimulai dari memberikan salam kepada siswa, berdoa sebelum belajar, menyampaikan apersepsi pembelajaran dengan cara menanyakan kepada siswa "Pernah menonton kartun doraemon, kemudian menanyakan ciri-ciri tokoh doraemon?". Untuk memotivasi siswa sebelum belajar bernyanyi bersama-sama lagu doraemon, adapun liriknya sebagai berikut:

Aku ingin begini, Aku ingin begitu
Ingin ini ... ingin itu banyak sekali . .

Semua, semua, semua
Dapat dikabulkan
Dapat dikabulkan dengan kantong ajaib

Aku ingin terbang bebas di angkasa
"Hey! Baling-baling Bambu!!"

La,la,la .. Aku sayang sekali... Doraemon...
La,la,la .. Aku sayang sekali.. Doraemon...

Setelah memotivasi dengan bernyanyi lagu doraemon, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa "Anak-anak hari ini kita belajar dengan kantong doraemon, ibu harapkan kalian bersemangat belajar sehingga nilai matematika kalian bagus".

Pada pembelajaran inti yakni penggunaan media kantong doraemon. Kegiatan dimulai dengan menjelaskan penggunaan media kantong doraemon. Tiga kantong paling atas sebagai nilai tempat, kantong paling bawah sebagai hasil dari operasi hitung penjumlahan maupun pengurangan. Serta kantong tengah-tengah merupakan kantong bilangan yang akan hitung. Tiga kantong yang sejajar tersebut memiliki nilai tempat ribuan, ratusan dan satuan. Kemudian siswa diminta kedepan untuk mempraktekan media kantong doraemon dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Siswa sangat antusias untuk maju ke depan mencoba

menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan media kantong doraemon.

Gambar 3 Siswa Mempraktekan Media Kantong Doraemon

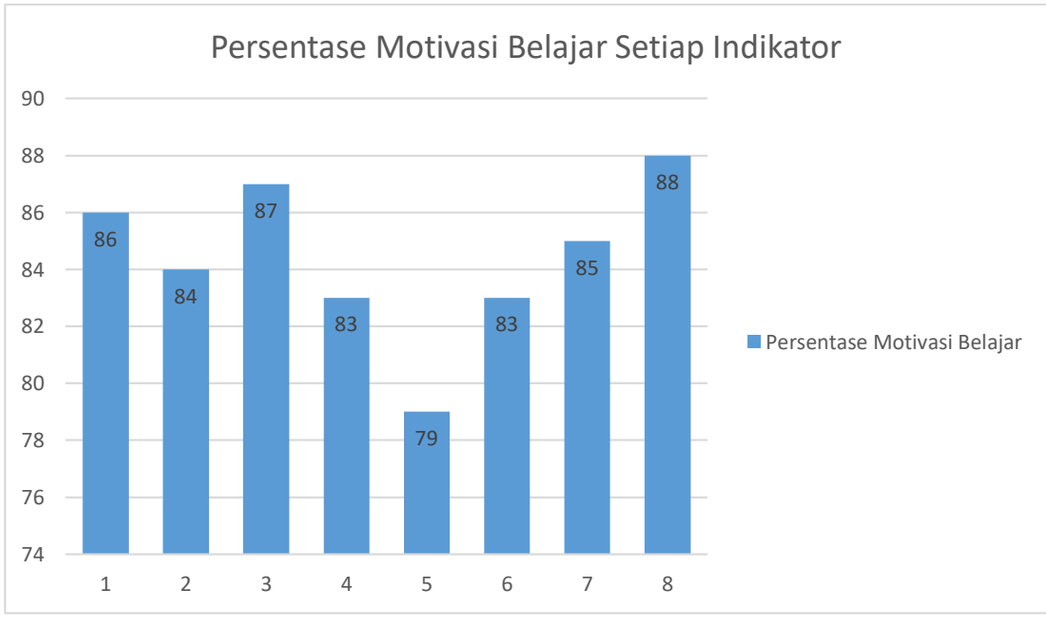
Sebelum diakhiri kegiatan simulasi, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep penjumlahan dan pengurangan dengan media kantong doraemon. Untuk mengukur motivasi siswa, siswa diberikan selembar angket. Hasil angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan media kantong doraemon dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 3 Perolehan Angket Motivasi Belajar Matematika dengan Media Kantong Doraemon

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Persentase	Kategori	Keterangan
1	Tekun menghadapi tugas	309	360	86%	Sangat Tinggi	Tercapai
2	Ulet menghadapi kesulitan	302	360	84%	Tinggi	Tercapai
3	Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah	314	360	87%	Sangat Tinggi	Tercapai
4	Lebih senang bekerja mandiri	298	360	83%	Tinggi	Tercapai
5	Dapat mempertahankan pendapatnya	285	360	79%	Tinggi	Tercapai
6	Senang mencari dan	299	360	83%	Tinggi	Tercapai

	memecahkan masalah soal-Soal					
7	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	307	360	85%	Tinggi	Tercapai
8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	315	360	88%	Sangat Tinggi	Tercapai
TOTAL		**2429**	**2880**	**84%**	**Tinggi**	**Tercapai**

Berdasarkan tabel 3 bahwa pembelajaran menggunakan media kantong doraemon dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase motivasi siswa sebesar 84% termasuk kedalam kategori tinggi. Untuk lebih jelasnya perolehan setiap indikator dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar 4 Persentase Motivasi Belajar Setiap Indikator

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan judul "Sosialisasi Penggunaan Media Kantong Doraemon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa" sebagai berikut:

1. Penggunaan media kantong doraemon dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dengan persentase 84% dengan kategori motivasi tinggi.

2. Siswa dapat memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
3. Siswa dapat mengetahui secara rill konsep teknik menyimpan bilangan.
4. Media pembelajaran kantong doraemon bukan hanya bisa digunakan namun dapat digunakan untuk kelas lainnya.

Saran dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah;

1. Media kantong doraemon ini lebih cocok digunakan di kelas rendah yakni kelas 1, 2, maupun kelas 3.
2. Media kantong doraemon lebih bagus dengan bahan papan dan kain panel untuk kantongnya.
3. Untuk memperdalam konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan baik menggunakan teknik menyimpan maupun tidak sebaiknya tidak dalam satu pertemuan.
4. Media kantong doraemon dapat dilanjutkan dengan cara melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 31 (2).123-132.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Munandi, Y. (2010). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Rosyida, F., & Khofifatu, R.A. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Program Autoplay untuk Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*. 1 (1). 21-28.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2). 103-114.

Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi.* Jakarta: Kencana.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.