



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Meningkatkan Kualitas Hasil Riset dengan Metode Penelitian yang Adaptif untuk Menyiapkan Generasi Peneliti yang Kompeten"



Menumbuhkan Minat Belajar Matematika pada Anak dengan Pendekatan Kreatif

Dewi Ayu Lu'lu'atul Fu'at¹, Cahyo Hasanudin²,

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

dewi04760@gmail.com

abstrak— Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan hitungan dan angka. Minat belajar matematika pada anak sering dikatakan rendah karena anggapan bahwa mata pelajaran ini sulit dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pendekatan kreatif dalam menumbuhkan minat belajar matematika pada anak. Menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), dan melibatkan analisis dari sumber literatur untuk memahami dampak penerapan pendekatan kreatif seperti penggunaan alat peraga, model POE, metode Gasing dan permainan. Pengumpulan data menggunakan teknik simak, catat, dan libat serta validasi data dengan triangulasi data yang mana menunjukkan hasil bahwa pendekatan ini dapat menumbuhkan minat belajar pada anak. Selain itu, pendekatan kreatif juga membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, memudahkan anak memahami materi, dan dapat mengembangkan ketrampilan berpikir kritis. Dengan demikian, pendekatan kreatif efektif dalam menumbuhkan minat anak untuk belajar matematika.

Kata kunci— Minat belajar, Matematika, Anak, Pendekatan kreatif.

abstract— Mathematics is a science related to calculations and numbers. Interest in learning mathematics in children is often said to be low because of the assumption that this subject is difficult and boring. This study aims to examine the effectiveness of a creative approach in fostering interest in learning mathematics in children. Using the Systematic Literature Review (SLR) method, and involving analysis of literature sources to understand the impact of implementing a creative approach such as the use of teaching aids, POE models, Gasing methods and games. Data collection using the techniques of listening, recording, and engaging and data validation with data triangulation which shows the results that this approach can foster interest in learning in children. In addition, a creative approach also makes learning mathematics fun, makes it easier for children to understand the material, and can develop critical thinking skills. Thus, a creative approach is effective in fostering children's interest in learning mathematics.

Keywords— Desire to learn, Mathematics, Children, Creative approach.

PENDAHULUAN

Minat merupakan keinginan untuk mencapai suatu kepentingan pribadi dan bukan paksaan. Minat merupakan sesuatu yang dimiliki individu (Zebua, 2021)

untuk membangkitkan respon senang (Nurahayu, 2024) mengenai suatu objek (Zafri dan Hastuti, 2021) yang berkaitan dengan kebutuhan (Sardiman dalam Zebua, 2021). Minat merupakan hal yang menetap dalam diri (Ardani dkk., 2023) untuk melakukan kegiatan seperti belajar (Bangsawan, 2023).

Belajar didefinisikan sebagai proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Belajar merupakan kegiatan mencapai perubahan (Parnawi, 2019) dalam karakter individu (Ardani dkk., 2023) dari lingkungan sekitar (Djamarah dalam Sawitri, 2023). Belajar berarti serangkaian kegiatan (Sardiman dalam Anwar dkk., 2022) untuk mendapat motivasi (R. Gagne dalam Chusni, 2021).

Motivasi yang mendorong seseorang untuk melaksanakan kegiatan seperti belajar disebut sebagai minat belajar. Minat belajar dapat dimaknai sebagai ketertarikan individu (Haryani, 2023) mengenai kegiatan belajar (Olivia dalam Permana, Ruswan, dan Agustina, 2017) yang menyenangkan (Almagofi dkk., 2023). Minat belajar juga merupakan ketertarikan untuk melakukan perubahan tanpa adanya tekanan (Prameswari dan Hasanudin, 2023) serta rasa suka yang diwujudkan melalui antusias belajar seseorang (Sirait, 2016).

Wujud antusias belajar seseorang dapat dilihat dari aspek-aspek minat belajar. Menurut Nazmi (2017) rasa tertarik, rasa senang dan keterlibatan perhatian itu merupakan aspek dari minat belajar. Menurut Baharudin dalam Riadi dalam Sawitri (2023) aspek minat belajar meliputi perasaan, perhatian, dan motif. Aspek minat belajar juga berupa kecenderungan hati, kesadaran, dan pilihan (Djaali dalam Firdawati, 2021). Jadi, pembentuk aspek minat belajar terdiri dari pandangan individu terhadap suatu hal, ketertarikan dan perasaan senang dalam belajar, serta keterlibatan secara langsung dalam proses belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu menurut Muliani dan Arusman (2022) faktor dalam yang mempengaruhi berupa sikap, perhatian, kemampuan, dan bakat. Sedangkan faktor luar berupa ketertarikan dalam proses pembelajaran, fasilitas, bimbingan orang tua, dan lingkungan sekitar. Menurut Syahputra dalam Mesra, Kuntarto, dan Chan (2021) faktor internal terdiri atas aspek

psikologis yang meliputi ketertarikan, kenyamanan, dan kemauan belajar. Faktor eksternal berupa dorongan keluarga dan kondisi tempat belajar. Al Fuad dan Zuraini dalam Korompot, Rahim, dan Pakaya (2020) menyatakan bahwa faktor dari dalam meliputi aspek mental dan jasmani serta faktor dari luar meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu, dalam menumbuhkan minat belajar sebagai upaya memperkuat faktor tersebut, diperlukan adanya strategi tertentu.

Strategi tersebut yaitu menurut Haryani (2023), mencakup pencarian materi, teman belajar, pemaksimalan media pembelajaran, mengenali masalah, dan penyesuaian kemampuan. Almagofi dkk. (2023) menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran yang dapat membantu anak lebih terlibat dan termotivasi. Selain itu, Permana, Ruswan, dan Agustina (2017) menyoroti bahwa penggunaan alat belajar yang dimodifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk menumbuhkan minat belajar anak. Secara keseluruhan, kombinasi dari penggunaan media interaktif, modifikasi alat belajar, dan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu dapat menjadi strategi meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Strategi ini sangat relevan terutama dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan hitungan dan angka. Menurut Suwangsih dan Tiurlina dalam Isrok'atun dan Rosmala (2021) kata 'matematika' berarti mempelajari. Matematika merupakan ilmu dasar dari beberapa teknologi (Mashuri dalam Pramono dan Hasanudin, 2023) yang dipelajari mulai sekolah dasar hingga perkuliahan (Ruqoyyah, 2021).

Sebagai ilmu dasar yang diajarkan dari tingkat pendidikan dasar, matematika memiliki peran penting dalam pengembangan teknologi dan sains yang mendasari berbagai inovasi (Widodo, 2021). Selain itu, matematika berperan dalam peningkatan kemampuan berpikir logis dan analitis (Pratama, 2022). Matematika juga berperan dalam pembentukan interaksi individu dan lingkungan (Walshaw & Anthony dalam Astari, 2023). Dengan demikian, peran matematika tidak hanya terbatas pada

kemajuan teknologi dan sains, tapi juga dalam pembentukan keterampilan kognitif dan hubungan manusia dengan lingkungan sekitar.

Selain peran tersebut, matematika juga memiliki fungsi sebagai pemecah masalah (Suwangsih dalam Armanto dkk., 2024). Matematika dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, penalaran (Maulana, 2017), dan pengembangan media pembelajaran (Fahmi, 2021). Berfungsi pula dalam kehidupan sehari-hari untuk mengasah keterampilan berhitung, cara mengukur, menurunkan rumus dan berkomunikasi (Anggraini, 2021). Dengan demikian, matematika tidak hanya sebagai pemecah masalah tetapi juga untuk mengasah kemampuan yang dimiliki.

Pemanfaatan matematika dalam kehidupan dapat dilakukan dalam proses transaksi saat melakukan jual beli. Zebua (2023) menerangkan manfaat matematika yaitu dapat ditemukan dimana saja, matematika mengajarkan kesabaran dalam menghadapi sesuatu, dan rasa penasaran terhadap matematika bermanfaat menggali rasa ingin tahu seseorang. Roestiyah dalam Offirstson (2014) menambahkan matematika bermanfaat sebagai bekal menghadapi kehidupan mendatang karena materi matematika dikaitkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurut Yulianto (2024) matematika juga bermanfaat dalam bidang bisnis yang mana bermanfaat untuk memecah masalah dan mengambil langkah strategis dalam bisnis. Jadi secara umum, matematika tidak hanya bermanfaat dalam kegiatan sehari-hari tetapi juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan karakteristik anak.

Karakteristik anak dapat dibedakan berdasarkan usia, misal anak usia 5 tahun dan 10 tahun tentu berbeda karakteristiknya juga beda pula pembelajaran yang diberikan oleh guru (Ratri, Iswahyuni, dan Lailiyah, 2018). Radhiyani (2024) menegaskan bahwa anak mempunyai karakter tersendiri baik fisik, sosial, moral, psikis dan lainnya. Guslinda dan Kurnia (2018) juga menambahkan bahwa karakteristik anak antara lain suka bergerak, suka bicara, memiliki rasa ingin tahu, suka tantangan, kreatif dan imajinatif. Berdasarkan hal tersebut penting untuk memahami karakteristik perkembangan anak dalam proses belajar mengajar, sehingga pendidik dapat menyesuaikan metode belajar mengajar.

Tahap perkembangan anak menurut Laili, Esyuananik, dan Khasanah (2022) terdiri atas Perkembangan motorik kasar dan halus, kecerdasan (*kognitif*), kemampuan bahasa, sosial emosional, moral dan agama. Tahap perkembangan anak menurut Piaget dalam Marinda (2020) meliputi sensorik motorik (0-2 tahun), pra-operasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-dewasa). Buhler dalam Rahmat (2018) menambahkan tahap perkembangan terdiri atas tahap permulaan, penanjakan, puncak hidup (25-50 tahun), penurunan dan akhir kehidupan. Tahapan perkembangan anak dapat berbeda beda tergantung pada sudut pandang mengenai tahap perkembangan dan hal ini dapat mempengaruhi gaya belajar anak.

Gaya belajar anak sangat beragam dan mencakup berbagai pendekatan. Priyatna (2013) menyebutkan tiga tipe utama yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Menurut Toyyibah (2017) gaya belajar anak didasarkan oleh kondisi lingkungan yang meliputi belajar dengan tenang, belajar disuasana berisik, diiringi musik, mencatat, berdiskusi, dan mendengarkan. Pietono (2021) menambahkan gaya belajar juga bisa meliputi melihat, bertanya dan menggunakan bahasa tubuh. Dengan demikian, gaya belajar anak sangat beragam sehingga pendidik sebaiknya mengadopsi suatu pendekatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tiap anak. Sehingga dapat membantu anak dalam menghadapi tantangan dalam proses belajar.

Tantangan belajar setiap anak bervariasi dimana itu dapat mempengaruhi kegiatan belajar. Salah satu tantangan yang dihadapi berupa semangat belajar anak yang rendah dan kurangnya kepercayaan akan kemampuan yang dimiliki (Tumanggor, 2021). Tantangan lainnya meliputi perbedaan kemampuan, kondisi lingkungan belajar dan media pembelajaran yang diberikan (Astuti dan Harun, 2021). Selain itu, rasa bosan yang muncul dan pecahnya kefokusannya anak juga menjadi salah satu tantangan dalam proses belajar (Andriyanto dkk., 2021). Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini pendidik perlu menggunakan suatu pendekatan yang tepat dan efektif supaya dapat menumbuhkan minat belajar anak, salah satunya yaitu dengan pendekatan kreatif.

Pendekatan kreatif merupakan metode yang melibatkan kekreatifan seseorang. Siregar dkk. (2020) mengatakan pendekatan kreatif ialah metode yang digunakan untuk menghasilkan hal baru sebagai pemecahan masalah. Gunawan dkk. (2023) menyebut pendekatan kreatif ialah metode analisis kritis suatu masalah guna menghasilkan solusi. Nasution dalam Cahyanto (2023) juga menambahkan bahwa pendekatan kreatif merupakan metode atau cara yang melibatkan perubahan yang membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan kolaboratif. Jadi, metode yang menggabungkan kreativitas, analisis kritis, dan perubahan dinamis untuk mencapai solusi efektif dan inovatif dalam berbagai konteks dimaknai sebagai pendekatan kreatif.

Pendekatan kreatif bertujuan untuk menentukan ide kreatif dan strategi tertentu (Suyanto, 2004) untuk meningkatkan keterampilan dan konsep berpikir kritis (Tarumasely, 2024). Arpandi (2018) mengatakan pendekatan kreatif bertujuan membentuk karakter produktif, kreatif, inovatif melalui analisis penyelesaian masalah. Asep dkk. (2023) menambahkan mendorong anak untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran juga merupakan tujuan pendekatan kreatif.

Pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk menumbuhkan minat dan partisipasi belajar anak. Contoh pendekatan kreatif antara lain yaitu Penggunaan alat peraga (Murdiyanto & Mahatama, 2014) dan penerapan model POE (*predict-observe-explain*) (Indriana, Arsyad, dan Mulbar, 2015) juga sebagai metode efektif yang dapat menjadikan pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Selain itu, metode Gasing (Wibowo dkk., 2022) dan penggunaan metode permainan juga dapat menubuhkan minat belajar matematika pada anak (Tias, 2021). Jadi, berbagai pendekatan kreatif ini memungkinkan anak untuk lebih terlibat, memahami materi dengan lebih baik, dan mengasah keterampilan berpikir kritis dalam belajar matematika.

Dengan menerapkan berbagai pendekatan dan metode tersebut, diharapkan anak-anak dapat merasakan pembelajaran matematika yang bermanfaat dan

menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan dan menumbuhkan minat belajar mereka terhadap matematika.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan kreatif dalam menumbuhkan minat belajar matematika pada anak. Metode ini mengacu pada pengembangan penelitian, pengumpulan, dan evaluasi penelitian mengenai suatu topik (Lusiana & Suryani dalam Amam & Rusdiana, 2022). SLR adalah proses sistematis untuk merumuskan masalah, mengumpulkan data, mengevaluasi, menganalisis, dan menyajikan hasil (Cooper dalam Suhartono, 2017). Metode ini juga dilakukan dengan identifikasi, meninjau, mengevaluasi dan menafsir semua penelitian yang ada (Putra & Afrilia, 2020).

Data penelitian ini berasal dari beberapa jurnal dan buku nasional. Data diambil dengan mencatat berbagai bentuk kata, frasa, dan kalimat yang relevan dengan topik dan kata kunci penelitian. Sumber data diambil dari berbagai jurnal dari Google Scholar dan buku dari Google Book yang berkaitan dengan pembahasan.

Pengumpulan data menggunakan Teknik simak, catat, libat dilakukan dengan membaca sumber bacaan yang sesuai dengan kata kunci lalu digabung menjadi sebuah koherensi (Puspitasari & Hasanudin, 2023). Teknik simak merupakan teknik mendapat informasi dengan cara mengamati, teknik catat merupakan teknik dengan cara menulis (Budhiawan dan Rukyati, 2018), dan teknik libat melibatkan ikut serta dalam perolehan data (Vitasari dkk., 2022).

Penelitian ini memvalidasi data dengan triangulasi data, yang menggunakan beberapa sumber berbeda dan relevan untuk validasi keakuratan hasil penelitian. teknik validasi ini menggunakan data lain untuk diverifikasi (Moleong dalam Supriyanto, 2017) dan dibandingkan dengan cermat (Firdiyanti & Hasanudin, 2022). Teknik triangulasi data juga merupakan teknik mengumpulkan data analisis untuk mendapatkan tujuan yang logis dan terarah (Nuriyana & Hasanudin, 2022). Langkah validasi yang dilakukan meliputi pengumpulan data, perbandingan data, dan

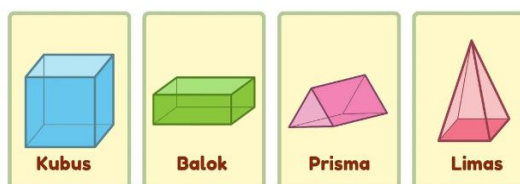
validasi data. Dengan teknik ini hasil penelitian akan didukung dengan bukti yang valid dari berbagai sumber, sehingga dapat mendukung efektivitas pendekatan kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelajaran yang diperoleh pada setiap jenjang Pendidikan salah satunya Matematika. Banyak anak menganggap matematika itu membosankan dan sulit dipahami, sehingga hal tersebut membuat anak kurang berminat untuk belajar matematika (Dalimunthe, 2021). Namun, dengan pendekatan kreatif dapat menjadikan matematika menyenangkan dan menarik.

Pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika tidak hanya memberikan pemahaman materi bagi anak tetapi juga dapat mengasah kekreatifan yang dimiliki. Beberapa contoh pendekatan kreatif yang dapat diterapkan meliputi:

1. Penggunaan alat peraga: pendekatan kreatif dengan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika bisa membantu anak memahami dasar materi. Penggunaan alat peraga ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Murdiyanto dan Mahatama (2014) menyebutkan beberapa contoh alat peraga yang bisa digunakan yaitu model bangun datar, model bangun ruang dan kerangkanya, dan model kartu domino. Penggunaan alat peraga berupa model balok bisa membantu dalam menjelaskan konsep menghitung volume atau penggunaan penggaris untuk mengukur panjang benda dapat membuat anak memahami materi yang diajarkan. Menurut Suherman dalam Annisah (2017) penggunaan alat peraga ini dapat memotivasi dalam proses pembelajaran, materi lebih mudah dipahami, dan sebagai alat untuk memunculkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.



Gambar 1. Contoh alat peraga dan penggunaannya

Sumber: dokumentasi penulis

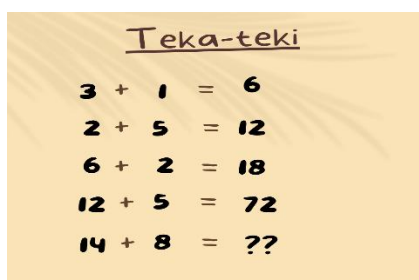
2. POE (*predict-observe-explain*): pendekatan kreatif dengan model POE melibatkan anak untuk memprediksi, mengobservasi dan menjelaskan materi pembelajaran. Dengan model POE tersebut dapat memicu anak menghasilkan ide dan gagasan baru, sehingga anak terlatih untuk berpikir kritis dan analitis. Misal dalam pembelajaran sifat segitiga anak diminta memprediksi bagaimana panjang sisi mempengaruhi besar sudut, kemudian mereka melakukan observasi dan pengukuran lalu menjelaskan hubungan yang mereka temukan. Sehingga, POE dapat mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan caranya sendiri (Wardana dan Ardani, 2021) dan mampu mengasah kemampuan komunikasi anak (Sumartini, 2017).
3. Metode Gasing: pendekatan kreatif dengan metode Gasing atau Gampang, Asyik, dan Menyenangkan ini menggabungkan permainan dan konsep pembelajaran matematika yang mana dirancang untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode Gasing mendorong anak untuk fokus supaya dapat memahami suatu konsep yang diajarkan sehingga saat belajar matematika, anak tidak hanya mengandalkan catatan yang diberikan gurunya. Hal ini diperkuat oleh Surya dan Moss dalam Prahmana dan Suwasti (2014) Gasing punya prinsip dasar salah satunya semua anak bisa matematika tapi tidak punya kesempatan untuk belajar matematika yang menyenangkan. Dengan adanya metode Gasing ini menjadikan pembelajaran matematika semakin menarik dan seru sehingga dapat menumbuhkan minat belajar matematika anak. Kusuma, Jampel, dan Bayu (2019) menambahkan dengan metode Gasing pengerjaan soal matematika jadi lebih mudah dan sederhana.



Gambar 2. Pembelajaran matematika menggunakan metode Gasing

Sumber: dokumentasi penulis

4. Metode permainan: pendekatan kreatif dengan metode permainan dalam pembelajaran matematika dirancang agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Anak-anak akan belajar melalui pengalaman yang relevan dengan kegiatan sehari-hari yang membuat mereka antusias terlibat dalam proses pembelajaran matematika. Metode permainan juga disesuaikan dengan pembelajaran. Salah satunya adalah teka-teki, dalam permainan teka-teki anak diberikan suatu kasus soal matematika yang mana biasanya dalam penyelesaian soal hanya terdapat satu solusi. Namun, di permainan teka-teki ini bisa memunculkan beberapa solusi yang logis untuk kasus tersebut. Hal ini bertujuan melatih anak memecahkan masalah, mengasah kemampuan berpikir kritis dan melatih kepercayaan diri anak dalam menjawab soal serta mengasah kemampuan analitis untuk menemukan solusi yang tepat.



Teka-teki

$$\begin{array}{l} 3 + 1 = 6 \\ 2 + 5 = 12 \\ 6 + 2 = 18 \\ 12 + 5 = 72 \\ 14 + 8 = ?? \end{array}$$

Gam'bar 3. Contoh soal teka-teki pembelajaran matematika

Sumber: Dokumentasi penulis

Permainan lain yang bisa digunakan seperti permainan kartu, ular tangga, kuis, dan permainan lainnya. Dwirahayu dan Nursida (2016) menyebutkan bahwa metode permainan ini memotivasi anak untuk aktif belajar matematika dan berani dalam menjawab soal matematika. Maswar (2019) mendukung bahwa metode permainan ini dapat menumbuhkan minat belajar matematika dan mendorong anak untuk berpikir kreatif.

Pendekatan kreatif dalam pembelajaran matematika, seperti penggunaan alat peraga, POE (*predict-observe-explain*), Gasing, dan penggunaan metode permainan, efektif untuk menubuhkan minat belajar pada anak, membantu anak dalam

memahami materi dan memotivasi anak untuk aktif belajar serta berpikir kritis. Hal ini didukung oleh Arpandi (2018) bahwa pendekatan kreatif dapat membentuk karakter produktif, kreatif, inovatif melalui analisis penyelesaian masalah. Asep dkk. (2023) menambahkan pendekatan kreatif juga dapat mendorong anak untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar.

Penerapan pendekatan kreatif ini, kegiatan belajar matematika dapat menjadi seru dan efektif, serta dapat menumbuhkan minat belajar matematika pada anak, mengubah pandangan anak bahwa matematika itu sulit, membosankan, dan memotivasi anak untuk belajar memahami materi matematika, serta inovasi metode pembelajaran juga penting untuk menumbuhkan minat belajar anak. Oleh karena itu, pendekatan kreatif ini dapat dijadikan strategi yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar matematika.

SIMPULAN

Pendekatan kreatif yang diterapkan dalam proses belajar mengajar matematika efektif untuk menggali minat belajar anak. Melalui pendekatan kreatif seperti penggunaan alat peraga, POE (*predict-observe-explain*), Gasing, dan penggunaan metode permainan, anak-anak dapat terlibat dan termotivasi dalam proses belajar. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mengasah ketrampilan berpikir kritis. Dengan penerapan pendekatan kreatif ini matematika dapat menjadi pelajaran yang seru dan menarik bagi anak-anak, serta dapat menumbuhkan minat dan partisipasi mereka dalam belajar matematika.

REFERENSI

- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., dan Sukmawati, D. M. (2023). *Media interaktif dalam pembelajaran IPS sd*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Amam, A., dan Rusdiana, S. (2022). Peranan kelembagaan peternakan, sebuah eksistensi bukan hanya mimpi: ulasan dengan metode Systematic Literature Review (SLR). *Jurnal Peternakan*. 19(1). 9-21. DOI <http://dx.doi.org/10.24014/jupet.v19i1.14244>.
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., Yulianto, B., Subandiyah, H., dan Tjahjono, T. (2021). Tantangan dan strategi pembelajaran BIPA bagi pemelajar anak-anak di sekolah satuan pendidikan kerjasama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan*

Sastra Indonesia Metalingua. 6(2). 59-66. DOI
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.10604>.

- Anggraini, L. (2021). *Pembelajaran kuantum dalam matematika*. Bogor: Guepedia.
- Annisah, S. (2017). Alat peraga pembelajaran matematika. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan.* 11(1). 1-15. Retrieved from <https://e-journal.metrouniv.ac.id/tarbawiyah/article/view/356>.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., dan Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran telaah perspektif pada era society 5.0*. Makassar: CV Tohar Media.
- Ardani, M. B., Simulyasih, N., Tyas, L. F., dan Wardani, N. A. (2013). *Reka baru media pembelajaran PPKN*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery.
- Armanto, D., Manurung, S. L., Susiana, S., dan Waluyo, S. (2024). *Belajar literasi numerasi matematika untuk siswa SMP kelas 7*. Medan: Umsu Press.
- Arpandi, I. (2018). *Strategi pembelajaran aktif abad 21 dan HOST*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Asep, A., Septiani, S., Novianti, W., Irfan, I., Astuty, H. S., Handayani, I., Prasetya, C., Maisarah, M., Saptadi, N. T. S., Ikram, F. Z., Malahati, F., Hayati, R., Hadikusumo, R. A., Rosalinda, R., Nurlily, L. Fauziah, N. K. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Astari, T. (2023). *Pengembangan LKS matematika realistik di sekolah dasar*. Jawa Barat: CV Edupedia Publisher.
- Astuti, I. Y., dan Harun, H. (2021). Tantangan guru dan orang tua dalam kegiatan belajar dari rumah anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.* 5(2). 1441-1463. DOI <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.808>.
- Bangsawan, I. P. R. (2023). *Mengembangkan minat baca*. Solo: PT Pustaka Adhikara Mediatama.
- Budiawan, R. Y. S., & Rukayati, R. (2018). Kesalahan bahasa dalam praktik berbicara pemelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Universitas PGRI Semarang tahun 2018. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra.* 2(1). 88-97. DOI <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i1.2428>.
- Cahyanto, I. (2023). *Pengembangan dan penerapan ICT dalam manajemen pendidikan*. Bantul: K-Media.
- Chusni, M. M., Andrian, R., Sariyanto, B., Hanifah, D.P., Lubis, R., Wellyana, W., Fitriani, A., Noviyanto, T. S. H., Herlina, M., Wardani, K. D. K. A., Parera, M. M. A. E., dan Rahmandani, F. *Strategi belajar inovatif*. Sukoharjo: CV Pradina Pustaka Grup.

- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) komunitas kampung aur. *Jurnal Social Library*. 1(2). 49-53. DOI <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>.
- Dwirahayu, G., & Nursida, N. (2016). Mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan untuk siswa kelas 1 mi. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 5(2). 117-138. Retrieved from <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/177>.
- Fahmi, S. (2021). *Multimedia pembelajaran matematika*. Yogyakarta: UAD Press.
- Firdawati, L. (2021). *Efektivitas metode suggestopedia menggunakan musik klasik terhadap minat belajar bahasa Inggris siswa SMP Negeri 01 Lebong*. Purwokerto: CV Tatakata Grafika.
- Firdiyanti, Y., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan aplikasi zenius sebagai sarana meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) PBSI*. 2(1). 175-185. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1216/pdf>.
- Gunawan, A., Sucipto, I., Karyono, K., & Gofar, I. A. (2023). Pendekatan kreatif mempelajari kepemimpinan digital pada UMKM di Bekasi. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*. 4(2). 1107-1114. DOI <https://doi.org/10.37385/msej.v4i2.163>.
- Guslinda, G. dan Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Haryani, E. (2023). *Model discovery proses kelompok berbantuan media dialog interaktif "mata najwa" untuk meningkatkan minat dan hasil belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Indriana, V., Aryad, N., dan Mulbar, U. (2015). Penerapan pendekatan pembelajaran poe (predictobserve-explain) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas xi IPA-1 SMAN 22 Makassar. *Jurnal Daya Matematis*. 3(1). 51-62. Retrieved from <https://shorturl.at/2eP9f>.
- Isrok'atun, I., dan Rosmala, A. (2021). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). *Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar*. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48. DOI <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.
- Kusuma, M. W. K., Jampel, I. N., & Bayu, G. W. (2019). Pengaruh metode pembelajaran matematika Gasing terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. 1(1). 37-46. DOI <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i1.19330>.

- Laili, A. N., Esyuananik, E., dan Khasanah, U. (2022). *Deteksi dini perkembangan anak berbasis masyarakat*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Lufri, L., Ardi, A., Yogica, R., Muttaqiin, A., dan Fitri, R. (2020). *Metodologi pembelajaran: strategi, pendekatan, model, metode pembelajaran*. Malang: CV IRDH.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*. 13(1). 116-152. DOI <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Maswar, M. (2019). Strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (mms) berbasis metode permainan mathemagic, teka-teki dan cerita matematis. *Alifmatika: Jurnal of Mathematics Education and Learning*. 1(1). 28-43. DOI <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43>.
- Maulana, M. (2017). *Konsep dasar matematika dan pengembangan kemampuan berpikir kritis-kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(3). 177-183. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*. 2(2). 133-139. DOI <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Murdiyanto, T., dan Mahatama, Y. (2014). Pengembangan alat peraga matematika untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *SARWAHITA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 11(1). 38-43. DOI <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.07>.
- Nazmi, M. (2017). Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Juernal Pendidikan Geografi*. 17(1). 48-57. Retrieved from <https://shorturl.asia/MrVRU>.
- Nurahayu, H. (2024). *Memenuhi kebutuhan peserta didik melalui pembelajaran berdiferensiasi*. Bandung: Yayasan Saung Literasi Hati.
- Nuriyana, A., dan Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan media blog untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa SMP. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) PBSI*. 2(1). 306- 313. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1243/pdf>.
- Offirstson, T. (2014). *Aktivitas pembelajaran matematika melalui inkuiri berbantuan software cinderella*. Sleman: Deepublish.

- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Sleman: Deepublish (Group Penerbitan CV Budi Utama).
- Permana, D., Ruswan, A., dan Agustina, M. (2017). *Prosiding seminar nasional pendidikan jasmani 2017 implementasi model pembelajaran penjas dan modifikasi alat belajar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Pietono, Y. D. (2021). *Anakku bisa brilliant sukses belajar menuju brilliant*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prahmana, R. C. I., & Suwasti, P. (2014). Local instruction theory on division in mathematics Gasing. *Jurnal on Mathematics Education*. 5(1). DOI <http://dx.doi.org/10.22342/jme.5.1.1445.17-26>.
- Prameswari, D. F. S., dan Hasanudin, C. (2023). Penggunaan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Daring*. 1(1). 1577-1585. Retrieved from https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1874/pdf_1.
- Pramono, G. T., dan Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Daring*. 1(1). 979-985. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1779>.
- Pratama, R. A. (2022). *Monograf game android "menalar" berbasis adobe animation cc*. Jakarta Selatan: PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Priyatna, A. (2013). *Pahami gaya belajar anak! Memaksimalkan potensi anak dengan modifikasi gaya belajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Purnamasari, I., & Setiawan, W. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP pada materi SPLDV ditinjau dari kemampuan awal matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 207. DOI <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.771>.
- Puspitasari, A., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan fitur short pada Youtube sebagai penunjang pembelajaran menulis puisi pada siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Daring*. 1(1). 1-9. Retrieved from <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1625>.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: penggunaan Kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*. 4(2). 110-122. DOI <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>.

- Radhiyani, F. (2024). *Karakteristik Perkembangan Perkembangan Peserta Didik*. Bantul: CV Ananta Vidya.
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan peserta didik*. Rawamangun: PT Bumi Aksara.
- Ratri, D. P., Iswahyuni, I., dan Lailiyah, N. (2018). *Mengajar bahasa Inggris untuk anak usia dini*. Malang: UB Press.
- Ruqoyyah, S. (2021). *Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Sawitri, E. R. (2023). *Model discovery learning berbantuan komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 6(1). 35-43. DOI <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.
- Siregar, R. N., Mujib, A., Hasratuddin, H., dan Karnasih, I. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan matematika realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. 4(1). 56-62. DOI <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>.
- Suhartono, E. (2017). Systematic Literatur Review (SLR): Metode, manfaat, dan tantangan learning analytics dengan metode data mining di dunia pendidikan tinggi. *Jurnal Ilmiah INFOKAM (Informasi Komputer Akuntansi dan Management)*. 13 (1). 73-85. DOI <https://doi.org/10.53845/infokam.v13i1.123>.
- Sumartini, T. S. (2017). Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model pembelajaran predict observe explanation. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*. 3(2). 167-176. Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/JESMath/article/view/689/539>.
- Supriyanto, H. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah dalam menumbuhkan minat membaca siswa. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. 5(2). 68-82. DOI <https://doi.org/10.30738/wd.v5i2.3376>.
- Suyanto, M. (2004). *Analisis & desain aplikasi multimedia untuk pemasaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tarumasely, Y. (2024). *Buku ajar strategi pembelajaran*. Lamongan: Academia Publication.
- Tias, T. (2021). *Variasi permainan pembelajaran, metode, dan ice breaking*. Bogor: Guepedia.
- Toyyibah, I. (2017). *Cara belajar gue bangeeett*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.

- Tumanggor, M. (2021). *Berfikir kritis: cara jitu menghadapi tantangan pembelajaran abad 21*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif.
- Vitasari, W., Hermandra, H., & Charlina, H. (2022). Pemertahanan dialek Semarang dalam perantauan kajian sosiolingustik. *Jurnal Pendidikan Tambusi*. 6(2). 11393-11402. DOI <https://doi.org/10.31004/iptam.v6i2.4253>.
- Wardana, A., & Ardani, A. (2021). Pembelajaran model POE berbasis kontekstual dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penerapan matematika. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(1). Retrieved from <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/697>.
- Widodo, W. (2021). *Geometri fractal*. Sleman: Gadjah Mada University Press.
- Yulianto, H. (2024). *Matematika bisnis 1*. Sijunjung: Sagusatal Indonesia.
- Zafri, Z., dan Hastuti, H. (2021). *Metode penelitian Pendidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Zebua, T. G. (2021). *Menggagas konsep minat belajar matematika*. Bogor: Guepedia.
- Zebua, T. G. (2021). *Teori motivasi Abraham H. Maslow dan hubungannya dengan minat belajar matematika siswa*. Bogor: Guepedia.
- Zebua, T. G. (2023). *Sekedar solusi prestasi belajar matematika Indonesia*. Bogor: Guepedia.