Pelatihan Pemanfaatan Konten Digital Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Ibu Rumah Tangga dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah Belajar di Rumah di Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok

Ratna Widyati[1], Mulyono[2], Med Irzal [3]
Program Studi Ilmu Komputer[1,2,3],
Fakultas MIPA, Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220, Indonesia
ratna.widyati@unj.ac.id[1], mulyono@unj.ac.id[2], medirzal@unj.ac.id[3]

Abstract

Literacy skills are essential for students—both within the school environment and in the wider community—as a foundation for knowledge, a means to develop critical and analytical thinking, and a prerequisite for competitiveness in the era of globalization and technology. A community service initiative was conducted in the Abadijaya Urban Village, Sukmajaya District, Depok City, in the form of training for homemakers on supporting school-aged children with home-based learning. The training aimed to equip homemakers with the skills to use digital mathematics learning content, thereby enhancing their own digital literacy while supporting their children's studies and, ultimately, improving the children's numeracy skills. These improvements were fostered by encouraging shared reading sessions interspersed with two-way discussions about the material, which served to hone critical thinking skills and strengthen the parent-child bond. Additionally, the initiative encouraged children to apply mathematical principles to solve everyday problems—facilitated by parents during home study sessions—using existing digital mathematics learning content. The use of digital content in mathematics education focused on leveraging interactive tools, applications, and social media to boost motivation, visualize abstract concepts, and enhance students' digital literacy. Popular applications can be used effectively to facilitate understanding of mathematical concepts, creating an interactive learning experience that avoids monotony.

Keywords: *Literacy Skills; Digital Content; Numeracy Skills; Mathematics Learning*

Abstrak

Kemampuan literasi penting bagi murid di lingkungan sekolah dan masyarakat sebagai dasar pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta bekal daya saing di era globalisasi dan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berupa pelatihan untuk ibu rumah tangga dalam mendampingi anak usia sekolah belajar di rumah di Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok. Tujuan kegiatan pelatihan adalah memberikan pelatihan pemanfaatan konten digital pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan literasi digital ibu rumah tangga dalam mendampingi anak usia sekolah belajar di rumah sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak. Peningkatan hasil ini dilakukan dengan membiasakan kegiatan membaca secara bersama-sama diselingi dengan diskusi dua arah tentang bacaan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak. Selain itu juga dengan membiasakan anak menggunakan berbagai prinsip matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari melalui peran orang tua di rumah saat menemani anak belajar di rumah dengan memanfaatkan konten digital pembelajaran matematika yang ada. Adapun pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran matematika berfokus pada pemanfaatan alat interaktif, aplikasi, dan media sosial untuk meningkatkan motivasi, visualisasi konsep abstrak, dan literasi digital siswa. Aplikasi populer dapat dimanfaatkan secara layak, efektif, dan mempermudah pemahaman konsep matematika, menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton serta interaktif.

Kata Kunci*: Kemampuan Literasi; Konten Digital; Kemampuan Numerasi; Pembelajaran Matematika*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan dasar berhitung, mengenal angka, serta memahami konsep penjumlahan dan pengurangan menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya pada siswa sekolah dasar, masih menghadapi berbagai tantangan. Siswa sering merasa kesulitan memahami materi dasar dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran karena metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak (Mulyati & Suryaman, 2025) .

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya, dari hasil belajar siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran (Abdullah et al., 2020; Mahoney et al., 2018) . Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa angka atau huruf (Hardy, 2021; Hasan et al., 2020) .

Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan belajar ilmu pengetahuan menggunakan nalar dan memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran serta aktifitas dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan suatu informasi atau gagasan. Tujuan dari pembelajaran matematika ini tidak lain untuk mempermudah penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran juga bisa diartikan sebagai pernyataan-pernyataan yang menyatakan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa (Puspitarini & Hanif, 2019) .

Peran orang tua dalam melakukan pembelajaran berbasis rumah memiliki banyak faktor yang pertama kali memengaruhi faktor status sosial seperti pendidikan, pekerjaan, dan pendapatan orang tua (Lilawati, 2020; Liu et al., 2020) Kendala-kendala yang dialami orang tua dalam mendampingi anak belajar dirumah meliputi kurangnya pemahaman materi oleh orang tua, kesulitan orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak, tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak karena harus bekerja, kesulitan orang tua dalam mengoperasikan gadget, dan kendala terkait jangkauan layanan internet (Lase et al., 2022; Wardani & Ayriza, 2020) . Kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah lainnya adalah kurangnya pemahaman materi oleh orang tua, terutama dalam mendampingi anak pada mata pelajaran matematika (Fadilah & Afriansyah, 2021; Permatasari & Afriansyah, 2022) .

Rapor Pendidikan merupakan hasil evaluasi sistem pendidikan yang mencakup hasil belajar murid, proses pembelajaran, pemerataan kualitas layanan, kualitas pengelolaan sekolah, serta kualitas sumber daya manusia yang terlibat di sekolah. Sejak tahun 2022, Rapor Pendidikan telah digunakan sekolah dan pemerintah daerah sebagai pedoman dalam merencanakan strategi peningkatan kualitas layanan. Rapor pendidikan mencakup kemampuan literasi dan numerasi, yang merupakan hal penting bagi murid di lingkungan sekolah dan masyarakat sebagai dasar pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir logis dan analitis, serta bekal daya saing di era globalisasi dan teknologi. Masyarakat juga bisa mengakses informasi Rapor Pendidikan untuk turut bergotong royong dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia (https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-kota-depok-2024). Dari rapor pendidikan

yang diperoleh maka sebagai masyarakat dapat berperan serta meningkatkan hasil rapor pendidikan ini dengan membiasakan kegiatan membaca secara bersama-sama diselingi dengan diskusi dua arah tentang bacaan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan interaksi antara guru/orang tua dan anak.

Pemanfaatan konten digital dalam pembelajaran matematika berfokus pada pemanfaatan alat interaktif, aplikasi, dan media sosial untuk meningkatkan motivasi, visualisasi konsep abstrak, dan literasi digital siswa. Pemanfaatan aplikasi populer terbukti layak, efektif, dan mempermudah pemahaman konsep matematika, menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton serta interaktif. Dari uraian permasalahan di atas maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan memberikan pelatihan pemanfaatan konten digital pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan literasi digital ibu rumah tangga dalam mendampingi anak usia sekolah belajar di rumah sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak di Kelurahan Abadijaya, Kecamatan Sukmajaya Kota Depok.

2. TINJAUAN LITERATUR

Kemampuan numerasi adalah kecakapan menggunakan konsep bilangan, logika matematika, dan keterampilan dasar matematika seperti berhitung, menginterpretasi data, grafik, tabel untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah praktis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, serta membuat keputusan yang logis dan tepat berdasarkan data. Hal ini tidak hanya tentang berhitung, tapi bagaimana menerapkan matematika untuk memahami dunia nyata. Kemampuan numerasi penting bagi murid di lingkungan sekolah dan masyarakat sebagai dasar pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir logis dan analitis, serta bekal daya saing di era globalisasi dan teknologi https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-kota-depok-2024.

Kemampuan literasi penting bagi murid di lingkungan sekolah dan masyarakat sebagai dasar pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta bekal daya saing di era globalisasi dan teknologi. Membiasakan kegiatan membaca secara bersama-sama diselingi dengan diskusi dua arah tentang bacaan untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan interaksi antara guru maupun orang tua dan anak.

Memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran matematika dapat memberikan solusi yang inovatif untuk menciptakan transformasi pada pendekatan pengajaran. Kemajuan teknologi yang pesat telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, terutama sebagai sarana pembelajaran. Hal ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar secara lebih menarik dan interaktif (Indriyani et al., 2023). Belajar yang awal mulanya hanya menggunakan buku di dalam kelas dapat dialihkan dengan menggunakan media yang menggunakan tekonologi digital.

Berdasarkan Teori Mediasi Orang Tua (*Parental Mediation*), menurut (Livingstone et al., 2017) , orang tua memiliki peran sebagai mediator penggunaan media digital anak, sementara anak lebih berperan sebagai pengguna dan pembelajar.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada program kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemaparan teori dan evaluasi. Teori diberikan dalam bentuk pelatihan oleh narasumber, sedangkan evaluasi dilakukan dengan memberikan 5 pertanyaan kuantitatif dengan skala 1

sampai 5 tentang pemahaman yang peserta peroleh setelah pelatihan maupun sebelumnya, dan 2 pertanyaan kualitatif sebelum pelatihan dan sesudahnya. Adapun kegiatan pelatihan diikuti sejumlah 26 Ibu Rumah Tangga.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah kegiatan tahun pertama di Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok. Pelatihan dilakukan secara luring pada hari Kamis tanggal 25 Juni 2026 di Kelurahan Abadijaya. Pelatihan diawali dengan pemaparan pengertian konten digital pembelajaran matematika dan dilanjutkan dengan penjelasan platform konten pembelajaran matematika secara digital.

A. Pemaparan Teori

Pemaparan teori diawali dengan pemahaman tentang pengertian konten digital pembelajaran matematika. Pemahaman konten digital pembelajaran matematika adalah kemampuan untuk memahami isi materi matematika, tujuan pembelajaran, instruksi penggunaan, kesesuaian tingkat kesulitan, serta manfaat konten digital matematika yang digunakan anak dalam proses belajar. Konten digital matematika dapat berupa:

- **Video pembelajaran matematika** adalah media penyampaian materi berupa rekaman audio-visual (gambar bergerak dan suara) yang dirancang secara khusus untuk memvisualisasikan konsep, operasi, dan logika matematika. Media ini mengintegrasikan teks, grafik, dan animasi agar materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.
- **Game edukasi matematika** adalah media pembelajaran yang merancang konsep berhitung atau logika ke dalam format permainan interaktif. Tujuannya adalah menghilangkan kesan membosankan dan menggantinya dengan pengalaman belajar yang memotivasi, menyenangkan, dan melatih pemecahan masalah.
- **Aplikasi matematika interaktif** yaitu perangkat lunak yang memungkinkan pengguna—seperti siswa dan guru—untuk belajar, berlatih, dan memvisualisasikan konsep matematika secara langsung (dua arah). Aplikasi ini mengubah konsep abstrak menjadi visual yang konkret, sehingga mendorong pemahaman.
- **E-modul matematika** adalah bahan ajar digital (elektronik) yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi pembelajaran matematika secara mandiri. E-modul ini menggabungkan materi konsep, latihan soal, dan evaluasi dengan elemen multimedia interaktif seperti teks, gambar, audio, dan video untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah.
- **Kuis matematika online** adalah bentuk evaluasi, permainan, atau latihan interaktif berbasis digital yang dirancang untuk mengukur dan mengasah kemampuan pemahaman konsep serta kecepatan berhitung matematika.
- **Simulasi atau manipulatif virtual matematika** yaitu simulasi interaktif berbasis komputer yang berfungsi sebagai pengganti alat peraga fisik, memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan memanipulasi objek abstrak seperti pecahan, geometri, dan aljabar secara langsung melalui layer.

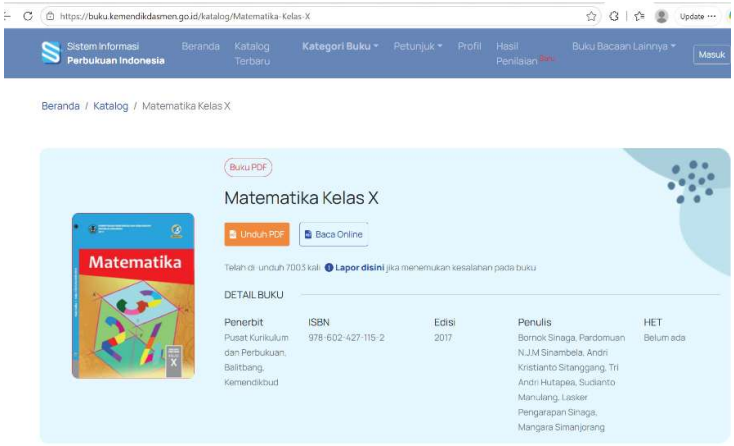
Pemaparan teori selanjutnya tentang platform konten pembelajaran matematika secara digital yang dapat diakses, diantaranya adalah:

1. https://pusatinformasi.rumahpendidikan.kemendikdasmen.go.id/hc/id/articles/5502047420 1753-Konten-Terbaru-di-Sumber-Belajar-Ruang-Murid-Edisi-Februari-2026 menyediakan materi matematika SD dan permainan edukasi interaktif yang tersedia konten secara visual dan latihan secara bertahap. Situs ini merupakan pusat bantuan dan dokumentasi untuk platform Rumah Pendidikan, ekosistem layanan digital terpadu milik Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen).



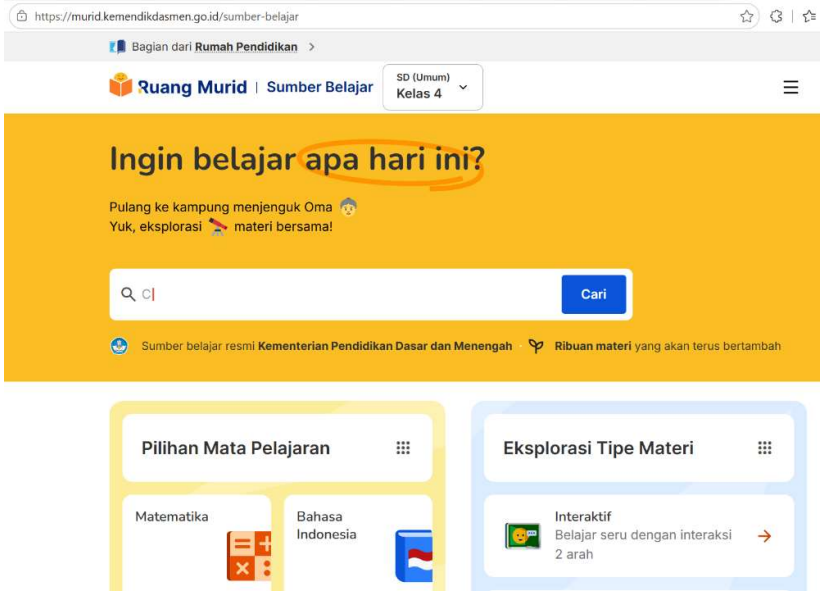
Gambar 1. Tampilan dari Platform Rumah Pendidikan (sumber: https://pusatinformasi.rumahpendidikan.kemendikdasmen.go.id/hc/id/articles/550204742017 53-Konten-Terbaru-di-Sumber-Belajar-Ruang-Murid-Edisi-Februari-2026)

2. https://buku.kemendikdasmen.go.id/ menyediakan Buku Teks Matematika Kurikulum Merdeka (SIBI) merupakan buku resmi dari Pusat Perbukuan Kemendikdasmen dalam format PDF, audio, dan interaktif.



Gambar 2. Tampilan dari Salah Satu Halaman Pusat Perbukuan Kemendikdasmen (sumber: https://buku.kemendikdasmen.go.id/)

3. https://rumah.pendidikan.go.id/ruang/murid menyediakan latihan soal digital Kemendikdasmen dimana Dalam Ruang Murid tersedia latihan soal digital yang dapat digunakan siswa untuk berlatih matematika secara mandiri.



Gambar 3. Tampilan Laman Ruang Murid
(sumber:https://rumah.pendidikan.go.id/ruang/murid)

4. https://budi.kemendikdasmen.go.id/ menyediakan buku digital interaktif yang dapat diakses secara daring untuk mendukung pembelajaran anak, yang merupakan laman resmi Buku Digital Buku Digital (BUDI) dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) Republik Indonesia.

5. https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/matematika, apabila orang tua ingin memahami tujuan pembelajaran matematika yang sedang dipelajari anak, maka capaian pembelajaran matematika menjadi rujukan resmi.

B. Evaluasi

Setelah pemaparan teori maka semua peserta diberikan evaluasi berupa 5 pernyataan kuantitatif dan 2 pernyataan kualitatif sebelum dan sesudah pelatihan. Tujuan utama dari evaluasi kuantitatif adalah mengukur, menguji hipotesis, dan membuat generalisasi, sedangkan evaluasi kualitatif bertujuan memahami makna, menggali kedalaman fenomena, dan menemukan pola

Evaluasi Kuantitatif

Tabel 1. Pernyataan Kuantitatif

Item	Pernyataan
1	Saya memahami pentingnya peran orang tua dalam mendampingi proses belajar anak di rumah.
2	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk membantu anak belajar sesuai kebutuhan belajarnya.
3	Saya mengetahui berbagai cara atau media yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar anak lebih menarik.
4	Saya pernah memanfaatkan alat bantu atau teknologi untuk mendukung kegiatan belajar anak.
5	Saya merasa perlu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mendampingi anak belajar di rumah.

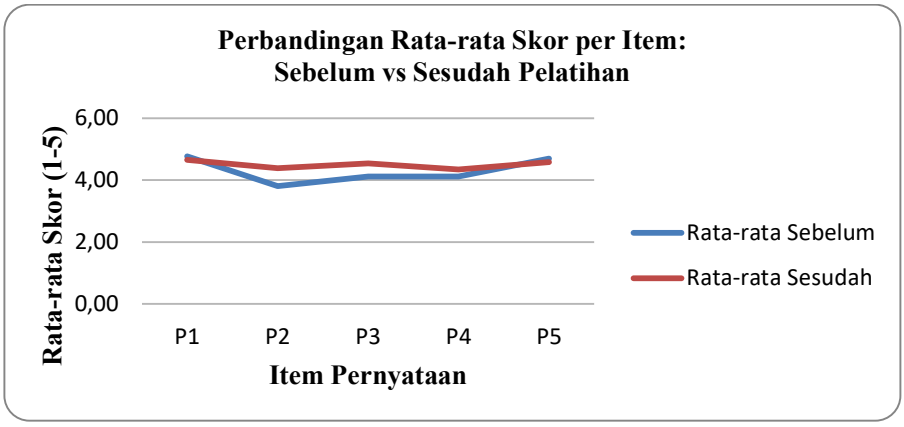
Pilihan jawaban 5 pernyataan di atas berupa skala likert dari 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Ragu-ragu), 4 (Setuju), 5 (Sangat Setuju). Hasil evaluasi kuantitatif dari 26 peserta diuraikan dalam Tabel 2. dibawah ini.

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada P2, P3 dan P4 terlihat terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah pelatihan dengan pernyataan yang berisi tentang pengetahuan & ide/strategi baru untuk membantu anak belajar mendapat peningkatan tertinggi sebanyak 15.2%. Sedangkan P1 dan P2 terlihat terjadi penurunan sebelum dan sesudah pelatihan dengan nilai penurunan tertinggi untuk pernyataan yang berisi kebutuhan/motivasi meningkatkan keterampilan mendampingi anak. Hal ini menjadi masukan bagi kami sebagai penyelenggara kegiatan pengabdian kepada masyarakat, hal apa saja yang perlu diperbaiki maupun ditambahkan untuk keberlanjutannya.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kuantitatif

Item	Aspek yang Diukur	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah	Selisih	Peningkatan (%)
P1	Pemahaman peran pendampingan / manfaat pelatihan	4.77	4.65	-0.12	-2.4%
P2	Pengetahuan & ide/strategi baru untuk membantu anak belajar	3.81	4.38	0.58	15.2%
P3	Pengetahuan cara/media membuat kegiatan belajar menarik (alat sederhana)	4.12	4.54	0.42	10.3%
P4	Pemanfaatan alat bantu/teknologi & media digital	4.12	4.35	0.23	5.6%
P5	Kebutuhan/motivasi meningkatkan keterampilan mendampingi anak	4.69	4.58	-0.12	-2.5%
	Rata-Rata Keseluruhan	**4.30**	**4.50**	**0.20**	**4.7%**

Gambar 4 menunjukkan grafik perbandingan rata-rata skor pernyataan antara sebelum dan sesudah pernyataan untuk sejumlah 26 peserta pelatihan.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Skor sebelum dan Sesudah Pelatihan untuk Semua Peserta Pelatihan

Uraian untuk hasil evaluasi kuantitatif secara keseluruhan terdapat pada Tabel 3 dengan rata-rata total nilai sebelum pelatihan adalah 4.30 dan setelah pelatihan 4.50 dengan peningkatan sebesar 4.7% yang menunjukkan nilai yang sangat baik dengan selisih rata-rata adalah 0.20. Adapun jumlah responden yang mengalami peningkatan sebelum dilakukan pelatihan dengan setelah dilakukan pelatihan sebanyak 14 orang dari total 26 peserta. Jumlah peserta pelatihan yang tidak mengalami peningkatan apapun sejumlah 7 orang, dan jumlah peserta yang mengalami penurunan setelah mendapat pelatihan sejumlah 5 orang. Hal ini juga menjadi evaluasi bagi kami selaku penyelenggara kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk tahun berikutnya.

Tabel 3. Uraian Hasil Evaluasi

Jumlah Responden (N)	**26**
Rata-rata Total Sebelum Pelatihan	**4.30**
Rata-rata Total Sesudah Pelatihan	**4.50**
Selisih Rata-rata (Gain)	**0.20**
N-Gain Keseluruhan (%)	**28.57**
Peningkatan (%)	**4.7%**
Jumlah Responden Meningkat	**14**
Jumlah Responden Tetap	**7**
Jumlah Responden Turun	**5**

Evaluasi Kualitatif

Evaluasi kualitatif dilakukan dengan memberikan pernyataan yang sifatnya terbuka disesuaikan dengan pengalaman maupun kebutuhan setiap peserta.

Tabel 4. Pernyataan Kualitatif Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No.	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	Kegiatan pendampingan belajar di rumah	Materi paling bermanfaat beserta alasannya
2	Pengetahuan/keterampilan yang ingin diperoleh dari pelatihan	Hal yang akan diterapkan dalam mendampingi anak belajar

Hasil jawaban 26 peserta yang diperoleh sebelum pelatihan adalah sebagian peserta melakukan kegiatan pendampingan belajar di rumah dengan pengetahuan/keterampilan yang ingin diperoleh dari pelatihan adalah bagaimana peran orang tua terhadap teknologi dan perkembangan anak, serta cara mudah supaya minat anak belajar meningkat, serta pola apa yang harus dilakukan untuk orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar. Adapun hasil evaluasi kualitatif yang diperoleh setelah pelatihan untuk sebagian peserta pada pernyataan materi paling bermanfaat beserta alasannya adalah literasi dan berhitung dasar matematika yang didampingi oleh teknologi. Sedangkan untuk pernyataan hal yang akan diterapkan dalam mendampingi anak belajar, sebagian peserta menjawab dengan memanfaatkan teknologi disertai alat dukung sederhana untuk pembelajaran matematika.

C. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berupa foto-foto kegiatan sebagai berikut:



Gambar 5. Foto-Foto Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara luring untuk Ibu Rumah Tangga di Kelurahan Abadijaya pada hari Kamis, 25 Juni 2026 berjalan dengan baik. Sasaran ibu rumah tangga berupa pelatihan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam mendampingi anak usia sekolah belajar di rumah dengan memanfaatkan konten digital pembelajaran matematika yang menyediakan materi matematika SD dan permainan edukasi interaktif. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan kemampuan literasi dan numerasi digital ibu rumah tangga dalam mendampingi anak usia sekolah belajar di rumah bertambah dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan numerasi anak.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang mendanai Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sehingga dapat terselenggara dengan baik. Terima kasih pula kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) yang telah menyelenggarakan Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat (SNPPM) tahun 2026.

7. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, A. W., Achmad, N., & Fahrudin, N. C. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Pembelajaran Daring pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, *8*(2), 36–41.

Fadilah, D. N., & Afriansyah, E. A. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Online. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(3), 395–408.

Hardy, I. (2021). The quandary of quantification: Data, numbers and teachers' learning. *Journal of Education Policy*, *36*(1), 44–63.

Hasan, F. R. D., Pomalato, S. W., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *1*(1), 13–20.

Indriyani, D., Hidayat, N., Mulyasari, D., & Susilowati, G. D. (2023). PENDAMPINGAN PEMBUATAN APLIKASI 2APK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 2 TALKANDANG. *MIMBAR INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, *2*(1), 185. https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v2i1.2690

Lase, D., Zega, T. G. C., Daeli, D. O., & Zaluchu, S. E. (2022). Parents' Perceptions of Distance Learning during COVID-19 in Rural Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *16*(1), 103–113.

Lilawati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Rumah pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 549. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.630

Liu, T., Zhang, X., & Jiang, Y. (2020). Family socioeconomic status and the cognitive competence of very young children from migrant and non-migrant Chinese families: The mediating role of parenting self-efficacy and parental involvement. *Early Childhood Research Quarterly*, *51*, 229–241. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.12.004

Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing Opportunities and Minimizing Risks for Children Online: The Role of Digital Skills in Emerging Strategies of Parental Mediation. *Journal of Communication*, *67*(1), 82–105. https://doi.org/10.1111/jcom.12277

Mahoney, J. L., Durlak, J. A., & Weissberg, R. P. (2018). An update on social and emotional learning outcome research. *Phi Delta Kappan*, *100*(4), 18–23.

Mulyati, I., & Suryaman, M. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Marbel Matematika sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 (The Use of the Marbel Mathematics Application as an Interactive Medium to Increase the Interest and Understanding of Grade 1 Elementary School Students). *Jurnal Tahsinia*, *6*(9), 1330–1341.

Permatasari, R. P. D., & Afriansyah, E. A. (2022). Kendala orang tua dalam mendampingi siswa ditinjau dari hasil belajar matematika secara online. *PowerMathEdu*, *1*(1), 27–36.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53–60.

Wardani, A., & Ayriza, Y. (2020). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 772. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705