Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL QREATIF SIMULASI BANGUN RUANG UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Henny Riani Purba[1], Patri Janson Silaban[2], Putri Oktavia Br Sembiring[3], Laura Theresia Sipayung[4], Natalia Arihta Purba[5], Debora Winda Afriani Simamora[6], Intan Grasia Zebua[7], Eva Kirana Manihuruk[8]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Santo Thomas Medan
Email : hennyprba@gmail.com, patri.jason.silaban@gmail.com, putrioktavia616@gmail.com , laurasipayung01@gmail.com, nataliapurba817@gmail.com, deborasmr17@gmail.com, intanzebua708@gmail.com, evakiranamanihuruk@gmail.com

ABSTRAK
Dengan perkembangan teknologi digital, ada banyak peluang untuk mendukung proses pembelajaran, baik di rumah maupun di sekolah. Karena konsep bangun ruang adalah abstrak dan membutuhkan gambaran yang jelas, materi bangun ruang masih sering menimbulkan kesulitan bagi siswa sekolah dasar. Sebaliknya, banyak orang tua yang tidak tahu cara menggunakan media digital untuk membantu anak mereka belajar di rumah. Kondisi ini menjadi dasar untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, yang melibatkan membantu orang tua murid sekolah dasar menggunakan Media Digital Kreatif untuk Simulasi Bangun Ruang. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan door-to-door dengan pendampingan partisipatif yang mencakup persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik penggunaan media, dan evaluasi. Kegiatan tersebut diikuti oleh tujuh orang tua murid, yang masing-masing didampingi oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Program Studi Pendidikan Guru. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dan kemampuan mereka dalam menggunakan media, evaluasi dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara singkat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) mampu mengakses dan mengoperasikan media digital kreatif; enam peserta, atau 85,7%, telah mampu menggunakan media tersebut secara mandiri saat membantu anak-anak mereka belajar di rumah. Karena visualisasi tiga dimensi yang disajikan membuat menjelaskan konsep bangun ruang lebih mudah daripada hanya menggunakan buku pelajaran, peserta memberikan tanggapan positif terhadap media. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan media digital dapat membantu orang tua lebih mengenal teknologi dan membantu keluarga belajar matematika dengan cara yang lebih interaktif.
Kata Kunci : Pendampingan Orang Tua, Media Digital, Qreatif, Bangun Ruang, Dan Matematika Sekolah Dasar.

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 234.KK.44.893484
Copyright : Author
Publish by : Krepa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

ABSTRACT

With the rapid development of digital technology, numerous opportunities have emerged to support the learning process both at home and at school. However, the topic of three-dimensional geometry (solid figures) remains challenging for elementary school students because it involves abstract concepts that require clear visual representations. At the same time, many parents lack the knowledge and skills to utilize digital media to assist their children's learning at home. This condition formed the basis for a Community Service Program aimed at assisting parents of elementary school students in using Creative Digital Media for Three-Dimensional Geometry Simulation. The program was implemented through a door-to-door approach using participatory mentoring, which included preparation, material presentation, demonstrations, hands-on practice with the digital media, and evaluation. The activity involved seven parents, each accompanied by a student from the Elementary School Teacher Education Program. Participants' understanding and ability to use the digital media were evaluated through observation, questionnaires, and brief interviews. The results showed that all participants (100%) were able to access and operate the creative digital media, while six participants (85.7%) were able to use it independently to support their children's learning at home. Participants also expressed positive responses to the media, noting that its three-dimensional visualization made it easier to explain geometric concepts compared to relying solely on textbooks. These findings indicate that mentoring in the use of digital media can enhance parents' digital literacy and support more interactive mathematics learning within the family.

Keywords: *parental mentoring, digital media, creative media, three-dimensional geometry, elementary school mathematics.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Berbagai sumber pembelajaran digital semakin mudah diakses dan digunakan untuk mendukung pendidikan. Kehadiran media tidak hanya membantu guru menyampaikan pelajaran di kelas tetapi juga memberi orang tua kesempatan untuk membantu anak mereka belajar di rumah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, agar proses belajar terus berlanjut, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus bekerja sama dengan keluarga dan sekolah. Menurut Li dan Rahman (2025), keterlibatan orang tua dalam pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar di sekolah dasar.

Mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis adalah bagian penting dari studi matematika. Meskipun demikian, banyak siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami

materi karena sifatnya yang abstrak. Bangun ruang adalah bahan yang sering menjadi hambatan. Siswa harus memahami bentuk tiga dimensi dan unsur-unsurnya, seperti sisi, rusuk, titik sudut, dan jaring-jaring, dalam materi ini. Siswa sering kesulitan membayangkan bentuk bangun ruang secara keseluruhan jika pelajaran hanya bergantung pada gambar dua dimensi dalam buku pelajaran.

Orang tua juga menghadapi masalah ini ketika mendampingi anak mereka belajar di rumah. Temuan awal dari tim pengabdian terhadap tujuh orang tua murid di Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih menggunakan buku paket sebagai cara utama mereka belajar. Cara ini dianggap tidak efektif ketika menjelaskan jenis bangunan ruang yang memerlukan visualisasi langsung. Akibatnya, anak-anak gagal memahami konsep yang dipelajari dan sering meminta penjelasan berulang.

Orang tua melakukan banyak hal untuk membantu anak mereka belajar. Mereka tidak hanya memberi mereka dorongan, tetapi mereka juga membantu mereka membuat lingkungan belajar yang baik dan membantu mereka mengatasi masalah. Salah satu hal yang dapat membantu anak-anak belajar di rumah adalah jika orang tua dapat menggunakan media pembelajaran digital. Menurut Amelia et al. (2023), keterlibatan orang tua dalam pembelajaran berbasis digital dapat membantu anak-anak berinteraksi lebih baik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Untuk melihat bangun ruang dari berbagai sudut pandang, pengguna dapat menggunakan Media Digital Qreatif Simulasi Bangun Ruang, yang menyajikan simulasi objek tiga dimensi. Media tidak hanya menampilkan bentuk yang lebih nyata, tetapi juga memberikan informasi tentang komponen bangun ruang dan simulasi jaring-jaring, yang membantu pengguna lebih mudah memahami konsep geometri. Hasil penelitian Buchori, Sulianto, dan Osman (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat membantu siswa sekolah dasar lebih memahami konsep geometri.

Media pembelajaran digital masih belum ideal untuk digunakan dalam keluarga, meskipun pertumbuhannya cukup pesat. Sebagian besar program pelatihan penggunaan media digital ditujukan kepada guru, sedangkan orang tua masih jarang mendapatkan pendampingan secara langsung. Ini terjadi meskipun sebagian besar orang tua memiliki ponsel pintar atau laptop yang dapat digunakan sebagai media belajar bersama anak-anak mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu ada upaya pendampingan yang tidak hanya mengajarkan orang tua tentang media digital tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Karena itu, tim pelaksana akan menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pendampingan Orang Tua dalam Pemanfaatan Media Digital Qreatif Simulasi Bangun Ruang untuk Mendukung Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar". Kegiatan dimulai pada 20 Juni 2026 dengan metode door-to-door di tujuh rumah orang tua murid di Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah

Dasar mendampingi setiap peserta secara individual, sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan orang tua untuk menggunakan media digital kreatif untuk mendukung pembelajaran matematika di rumah, meningkatkan literasi digital keluarga, dan menciptakan kolaborasi yang lebih baik antara perguruan tinggi, sekolah, dan orang tua untuk membantu anak belajar.

METODE

Pada 20 Juni 2026, tujuh rumah orang tua murid di Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara, menyaksikan pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Program ini menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif door-to-door. Dalam hal ini, siswa mengunjungi rumah peserta untuk mendapatkan pelatihan secara langsung tentang cara menggunakan Media Digital Kreatif Simulasi Bangun Ruang sebagai pendukung pembelajaran matematika anak di rumah.

Tujuh orang tua murid sekolah dasar menjadi peserta kegiatan, dan tim pelaksana terdiri dari tujuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selama kegiatan berlangsung, setiap siswa bertanggung jawab mendampingi satu peserta. Untuk meningkatkan proses belajar, pendampingan individual dipilih. Hal ini dilakukan agar setiap peserta memiliki kesempatan untuk berbicara, mengajukan pertanyaan, dan mempraktikkan penggunaan media sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Pelatihan

Pada titik ini, tim pelaksana berkolaborasi untuk membuat jadwal kegiatan, membagi tugas, dan menetapkan peserta untuk program. Selain itu, disusun materi tentang penggunaan media digital kreatif dalam simulasi bangun ruang, disiapkan perangkat pendukung seperti laptop dan telepon pintar, dan dirancang instrumen evaluasi yang terdiri dari lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara singkat. Untuk memastikan pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, persiapan dilakukan.

2. Tahap Implementasi

Acara dimulai dengan mengunjungi rumah masing-masing peserta. Pada awal pertemuan, siswa berbicara singkat tentang pengalaman orang tua mendampingi anak belajar matematika, media yang biasa mereka gunakan, dan masalah yang sering mereka temui selama proses belajar di rumah.

Setelah itu, peserta diberikan penjelasan tentang pentingnya keterlibatan orang tua dalam membantu anak-anak belajar dan keuntungan dari menggunakan media digital untuk belajar yang lebih interaktif. Mahasiswa kemudian menjelaskan Media Digital Kreatif Simulasi Bangun

Ruang, yang mencakup karakteristik setiap fitur. Demonstrasi penggunaan media adalah tahap selanjutnya. Di sini, siswa menunjukkan cara mengakses aplikasi, memilih materi pembelajaran, menjalankan simulasi bangun ruang, memutar objek tiga dimensi, dan melihat unsur-unsur bangun ruang seperti sisi, rusuk, titik sudut, dan jaring-jaring. Proses ini dilakukan secara bertahap agar siswa dapat dengan mudah mengikuti setiap langkah.

Setelah demonstrasi, peserta mempraktikkan penggunaan media dengan perangkat yang mereka miliki. Selama praktik, siswa membantu siswa yang mengalami kesulitan mengoperasikan aplikasi. Praktik dilakukan hingga semua siswa dapat menggunakan media secara mandiri untuk membantu belajar matematika di rumah.

3. Tahap Penilaian

Setelah semua kegiatan selesai, evaluasi dilakukan. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa memahami peserta, seberapa baik mereka menggunakan media, dan bagaimana mereka menanggapi program. Tiga metode digunakan untuk mengumpulkan data: observasi, angket, dan wawancara singkat. Observasi digunakan untuk mengukur kemampuan peserta dalam menggunakan media; angket diberikan untuk mengukur pemahaman peserta, kemudahan penggunaan media, dan manfaat dari kegiatan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman peserta selama pendampingan, tantangan yang mereka hadapi, dan rencana untuk menggunakan media digital kreatif untuk mendukung inisiatif mereka.

Indikator digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan tugas, misalnya:

a. Semua peserta memiliki kemampuan untuk mengakses media digital kreatif secara mandiri.
b. Kemampuan untuk mengoperasikan simulasi bangun ruang.
c. Pengetahuan tentang cara menggunakan media untuk membantu anak belajar di rumah
d. Berdasarkan angket dan wawancara, peserta memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan kegiatan.

1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan meningkatkan kemampuan orang tua dalam memanfaatkan Media Digital Qreatif Simulasi Bangun Ruang sebagai media pendukung pembelajaran matematika anak sekolah dasar. Program dilaksanakan melalui metode pendampingan partisipatif dengan pendekatan door-to-door, yaitu mahasiswa mengunjungi rumah masing-masing peserta untuk memberikan pendampingan secara langsung. Pendekatan ini dipilih agar proses pelatihan dapat berlangsung lebih efektif karena setiap peserta memperoleh bimbingan secara individual sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing.

2. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada 20 Juni 2026 di tujuh rumah orang tua murid yang berada di Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di luar lingkungan sekolah sehingga orang tua dapat langsung mempraktikkan penggunaan media digital pada lingkungan belajar yang biasa digunakan bersama anak di rumah.

3. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah tujuh orang tua murid sekolah dasar yang memiliki anak di sekolah dasar dan bersedia mendampingi semua kegiatan. Tujuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar berpartisipasi sebagai pendamping dalam pelaksanaan kegiatan. Setiap siswa bertanggung jawab mendampingi orang tua siswa sepanjang proses dari observasi dan penyampaian materi hingga praktik penggunaan dan evaluasi kegiatan. Dipilihnya model pendampingan individual untuk memberi peserta kesempatan untuk berbicara lebih lanjut dan menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi saat mendampingi anak belajar matematika di rumah.

Tabel 1. Karakteristik Peserta Kegiatan

Kode Peserta	Jenis kelamin	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan	Jumlah Anak SD
P1	Perempuan	SMA	Ibu Rumah Tangga	2
P2	Perempuan	SMA	Ibu Rumah Tangga	1
P3	Perempuan	Diploma	Wiraswasta	1
P4	Perempuan	SMA	Ibu Rumah Tangga	1
P5	Perempuan	Sarjana	Pegawai Swasta	2
P6	Perempuan	SMA	Ibu Rumah Tangga	1
P7	Perempuan	SMA	Ibu Rumah Tangga	1

4. Pelaksanaan Kegiatan

Pada 20 Juni 2026, di tujuh rumah orang tua murid di Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara, terjadi kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) berjudul "Pendampingan Orang Tua Murid dalam Pemanfaatan Media Digital Qreatif Simulasi Bangun Ruang sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Anak Sekolah Dasar." Karena kegiatan dilakukan secara door-to-door, tim pelaksana mengunjungi rumah masing-masing peserta sehingga pendampingan dapat dilakukan secara langsung dan sesuai dengan kebutuhan setiap keluarga.

Tim pelaksana terdiri dari tujuh siswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang masing-masing mengawasi satu orang tua murid. Tujuan dari pembagian tugas ini adalah untuk memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan pendampingan yang optimal. Ini mencakup pengenalan media, demonstrasi penggunaan media, praktik penggunaan media, dan evaluasi hasil kegiatan. Pendekatan individual juga memberi peserta kesempatan untuk membahas masalah yang mereka hadapi saat mendampingi anak belajar matematika di rumah.

Kegiatan dimulai dengan pertimbangan singkat tentang keadaan pembelajaran matematika di rumah. Mahasiswa bertanya kepada orang tua mereka tentang bagaimana mereka mendampingi anak belajar, media pembelajaran apa yang mereka gunakan, dan kesulitan

yang mereka hadapi dalam membantu anak memahami materi bangun ruang. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta memiliki telepon pintar berbasis Android dan beberapa dari mereka juga memiliki komputer jinjing, atau laptop. Namun, alat ini lebih banyak digunakan untuk berkomunikasi dan menghibur daripada untuk mengajar. Sebagian besar orang tua mengatakan bahwa mereka masih bergantung pada buku paket sekolah, jadi mereka kesulitan menjelaskan konsep bangun ruang yang memerlukan visualisasi tiga dimensi.

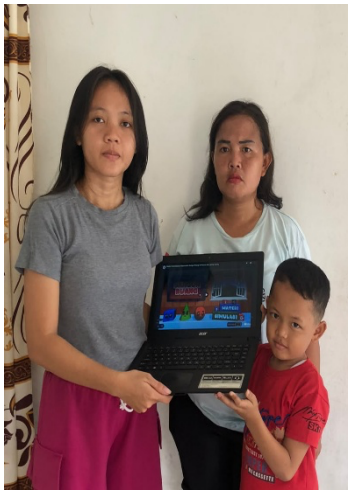
Setelah observasi selesai, mahasiswa memberikan sosialisasi mengenai pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak di rumah. Pada tahap ini dijelaskan bahwa keluarga adalah tempat pertama anak belajar, sehingga peran orang tua sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran anak. Salah satu pilihan media pembelajaran yang ditawarkan kepada peserta adalah Media Digital Kreatif Simulasi Bangun Ruang. Media ini memungkinkan peserta melihat konsep geometri secara lebih jelas melalui visualisasi tiga dimensi.

Tahap selanjutnya adalah menunjukkan penggunaan media. Mahasiswa menunjukkan proses membuka aplikasi, memilih bahan bangun ruang, mengoperasikan fitur simulasi, memutar objek tiga dimensi, dan melihat unsur-unsur bangun ruang seperti jaring-jaring, titik sudut, sisi, dan rusuk. Demonstrasi dilakukan menggunakan laptop dan telepon pintar agar peserta dapat melihat secara langsung cara penggunaan media.

Orang tua menggunakan media digital kreatif dengan bantuan siswa setelah demonstrasi. Selama praktik, peserta mencoba menjalankan simulasi bangun ruang, melihat bentuk objek dari berbagai sudut pandang, dan berlatih menjelaskan materi kepada anak. Mahasiswa memberikan arahan apabila peserta mengalami kesulitan sehingga seluruh peserta dapat mengoperasikan media dengan baik pada akhir kegiatan.

Setelah kegiatan berakhir, ada diskusi, refleksi, pengisian angket, dan wawancara singkat tentang manfaatnya. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta menyampaikan bahwa penggunaan Media Digital Qreatif mempermudah mereka dalam menjelaskan materi bangun ruang kepada anak. Karena media yang digunakan dapat menampilkan objek bangun ruang secara lebih nyata daripada gambar dalam buku pelajaran, peserta merasa lebih percaya diri dalam mendampingi proses belajar.

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026



Gambar 1. Penempatan Dokumentasi

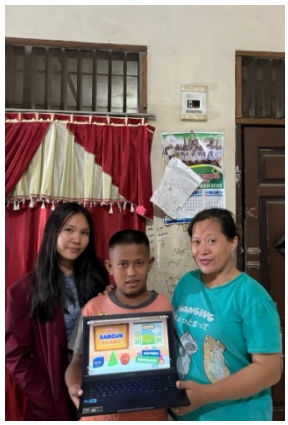
Gambar 2. Penempatan Dokumentasi

Gambar 3. Penempatan Dokumentasi

Gambar 4. Penempatan Dokumentasi

Gambar 5. Penempatan Dokumentasi

Gambar 6. Penempatan Dokumentasi



Gambar 7. Penempatan Dokumentasi

Krepa: Kreativitas Pada Abdimas
ISSN 2988-3059
Cahaya Ilmu Bangsa
Vol 7 No 11 Tahun 2026

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan melalui pendampingan langsung kepada tujuh orang tua murid sekolah dasar melalui metode door-to-door. Metode ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk mendapatkan bimbingan individu, yang memungkinkan proses belajar disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Setiap peserta berpartisipasi dalam kegiatan, mulai dari penyebaran materi, demonstrasi penggunaan media digital kreatif dalam simulasi ruang bangun, praktik mandiri, dan evaluasi.

Sebelum pendampingan dimulai, tim melakukan beberapa observasi tentang bagaimana peserta mendampingi anak-anak belajar matematika di rumah. Hasil observasi menunjukkan bahwa telepon pintar berbasis Android dimiliki oleh seluruh peserta, dan beberapa peserta memiliki laptop. Namun, alat ini lebih sering digunakan sebagai media hiburan dan komunikasi daripada sebagai media pembelajaran. Selain itu, sebagian besar orang tua mengatakan bahwa mereka masih bergantung pada buku paket sekolah, jadi mereka kesulitan menjelaskan topik bangun ruang yang membutuhkan visualisasi tiga dimensi.

Setelah mendapatkan bantuan, peserta mulai memahami cara menggunakan Media Digital Kreatif sebagai media belajar yang lebih interaktif. Mereka dapat mengakses aplikasi, menjalankan simulasi bangun ruang, dan memahami fungsi setiap fitur. Selama praktik, peserta mencoba menggunakan media ini untuk menjelaskan materi bangun ruang dengan cara yang mirip dengan mendampingi anak belajar di rumah.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Peserta

No	Pernyataan	Jumlah Peserta	Presentasi
1	Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan	7	100%
2	Mampu mengakses Media Digital Qreatif	7	100%
3	Mampu mengoperasikan fitur simulasi	7	100%
4	Mampu menjelaskan konsep bangun ruang menggunakan media	6	85,7%
5	Mampu mendampingi anak menggunakan media secara mandiri	6	85,7%
6	Menunjukkan antusiasme selama kegiatan	7	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh peserta mengikuti seluruh kegiatan hingga selesai. Kemampuan peserta untuk mengakses media digital kreatif dan mengoperasikan fitur utama mencapai seratus persen. Selain itu, 85,7% peserta telah mampu menjelaskan konsep bangun ruang menggunakan media dan menggunakannya secara mandiri untuk membantu anak belajar. Hasil menunjukkan bahwa meskipun peserta memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman penggunaan teknologi yang berbeda, media yang digunakan relatif mudah dipahami. Selain observasi, evaluasi juga dilakukan melalui angket untuk mengetahui reaksi peserta terhadap materi dan media yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Angket Pemahaman Peserta

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Materi yang disampaikan mudah dipahami	71,4%	28,6%	0%	0%
2	Media Digital Qreatif mudah digunakan	57,1%	42,9%	0%	0%
3	Simulasi bangun ruang membantu memahami materi	85,7%	14,3%	0%	0%
4	Pendampingan mahasiswa mudah dipahami	71,4%	28,6%	0%	0%
5	Saya mampu menggunakan media secara mandiri	57,1%	42,9%	0%	0%

Sebagian besar peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan, seperti yang ditunjukkan dalam data Tabel 3. Sebagian besar peserta mengatakan materi yang disampaikan mudah dipahami, dan simulasi tiga dimensi di Media Digital Kreatif membantu mereka memahami konsep bangun ruang. Karena setiap tahapan dijelaskan secara bertahap dan disertai praktik langsung, peserta merasa proses pendampingan berlangsung dengan baik. Peserta diminta untuk mengisi angket lanjutan untuk mengetahui manfaat program setelah kegiatan selesai.

Tabel 4. Hasil Angket Manfaat Program

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Media membantu mendampingi anak belajar	85,7%	14,3%	0%	0%
2	Saya lebih percaya diri menjelaskan bangun ruang	71,4%	28,6%	0%	0%
3	Anak lebih tertarik belajar menggunakan media	85,7%	14,3%	0%	0%
4	Saya akan menggunakan media ini kembali	100%	0%	0%	0%
5	Kegiatan seperti ini perlu dilaksanakan kembali	100%	0%	0%	0%

Tabel 4 menunjukkan bahwa hampir semua peserta merasa bahwa media digital kreatif membantu mereka mendampingi anak-anak mereka belajar matematika di rumah. Sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri untuk menjelaskan materi bangun ruang setelah mendapatkan bimbingan, dan semua peserta menyatakan bahwa mereka bersedia menggunakan media tersebut kembali dan berharap kegiatan serupa dapat dilakukan di masa mendatang.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan individual door-to-door lebih efektif daripada metode klasik penyampaian materi. Metode ini memungkinkan siswa memberikan instruksi yang sesuai dengan kebutuhan peserta, dan setiap orang tua memiliki kesempatan untuk bertanya, berbicara, dan mempraktikkan penggunaan media secara langsung. Ini membantu siswa memahami setiap tahapan penggunaan media dengan lebih baik.

Terlepas dari ciri-ciri media yang sederhana dan mudah digunakan, peserta memiliki kemampuan untuk mengelola media digital kreatif. Selama kegiatan, peserta dapat menjalankan simulasi bangunan, memutar objek tiga dimensi, dan melihat setiap komponen bangunan dengan lebih baik. Penggunaan materi visual memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Ini membuat lebih mudah bagi peserta untuk menjelaskan konsep kepada anak-anak.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Buchori, Sulianto, dan Osman (2023) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran visual dapat membantu siswa memahami konsep geometri secara lebih konkret. Visualisasi objek tiga dimensi memungkinkan pengguna melihat bentuk bangunan ruang dari berbagai sudut. Ini membuat konsep yang sebelumnya bersifat abstrak lebih mudah dipahami.

Selain faktor media, partisipasi orang tua juga sangat penting untuk keberhasilan kegiatan. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan media digital untuk membantu anak belajar sebelum mendapatkan pendampingan. Peserta mulai memahami teknologi sebagai alat komunikasi dan pembelajaran setelah mendapatkan instruksi. Perubahan ini menunjukkan bahwa peserta memiliki literasi digital yang lebih baik setelah mengikuti program.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Li dan Rahman (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keinginan orang tua untuk belajar dan meningkatkan kualitas interaksi antara orang tua dan anak. Ketika orang tua tahu bagaimana menggunakan alat pembelajaran digital, proses belajar di rumah menjadi lebih terarah dan mampu melengkapi pelajaran yang dipelajari anak di sekolah.

Respon positif peserta terhadap media digital kreatif menunjukkan penerimaan yang baik. Peserta merasa terbantu saat menjelaskan materi bangun ruang karena dua alasan utama: kemudahan penggunaan aplikasi dan visualisasi simulasi tiga dimensi. Penggunaan media digital tidak hanya mempermudah proses belajar, tetapi juga membuat kegiatan belajar bersama anak menjadi lebih menarik, yang membuat anak lebih tertarik untuk belajar.

Walaupun hasil kegiatan menunjukkan respons yang positif, ada beberapa kekurangan. Hasil kegiatan belum dapat mencerminkan kondisi seluruh orang tua murid sekolah dasar karena jumlah peserta yang sedikit. Selain itu, tidak mungkin untuk mengukur keberlanjutan penggunaan Media Digital Kreatif dalam jangka panjang karena pendampingan hanya dilakukan satu kali pertemuan. Karena itu, kegiatan serupa dapat dibuat dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih banyak dan waktu pendampingan yang lebih lama agar manfaat program dapat dinilai secara lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa mendampingi penggunaan media digital kreatif dapat membantu orang tua belajar bagaimana menggunakan media pembelajaran digital saat membantu anak mereka belajar matematika. Program ini juga menunjukkan

bahwa sekolah, keluarga, dan perguruan tinggi harus bekerja sama untuk membuat proses pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Tujuan yang direncanakan telah dicapai, dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang mencakup pendampingan penggunaan media digital kreatif untuk simulasi bangun ruang, telah dilaksanakan. Setiap peserta memiliki kesempatan untuk mempelajari penggunaan media secara bertahap sesuai dengan kemampuan mereka melalui pendampingan individu yang dilakukan secara door-to-door. Hasil observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengoperasikan media secara mandiri dan memahami cara menggunakannya untuk membantu anak belajar matematika di rumah.

Penggunaan media digital kreatif membantu orang tua memahami konsep bangun ruang karena memberikan gambaran tiga dimensi yang lebih nyata daripada hanya membaca buku pelajaran. Kegiatan ini meningkatkan pemahaman peserta tentang materi dan mendorong mereka untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di rumah. Oleh karena itu, program pendampingan ini membantu memperkuat literasi digital orang tua dan mendorong kerja sama yang lebih baik antara sekolah, keluarga, dan perguruan tinggi dalam menunjang pendidikan anak sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Orang tua diharapkan memanfaatkan Media Digital Qreatif secara berkelanjutan sebagai salah satu media pendukung ketika mendampingi anak belajar matematika di rumah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Sekolah dapat memperkuat kerja sama dengan orang tua melalui kegiatan sosialisasi atau pelatihan sederhana mengenai penggunaan media pembelajaran digital agar proses belajar di sekolah dan di rumah dapat saling mendukung.

3. Perguruan tinggi diharapkan terus mengembangkan program pengabdian yang melibatkan masyarakat secara langsung, khususnya dalam bidang pemanfaatan teknologi pendidikan, sehingga manfaat kegiatan dapat dirasakan oleh lebih banyak peserta.

4. Kegiatan serupa dapat dilaksanakan dengan jumlah peserta yang lebih banyak, cakupan wilayah yang lebih luas, serta waktu pendampingan yang lebih panjang agar dampak

penggunaan media terhadap proses belajar anak dapat dievaluasi secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, R., Zamzani, Mustadi, A., Ghufron, A., Suriansyah, A., & Aslamiah. (2023). Parental involvement in digital learning: Mother's experiences of elementary school students. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 17*(10), 118–135. https://doi.org/10.3991/ijim.v17i10.38253

Buchori, A., Sulianto, J., & Osman, S. (2023). Interactive learning media with augmented reality (AR) *GeoGebra for teaching geometry in elementary school. ProfesiPendidikan Dasar, 10(3), 190–203. https://doi.org/10.23917/ppd.v10i3.4469*

Hariyadi, M., Prabowo, A., Avrilianda, D., & Widiarti, N. (2026). *A systematic literature review of Canva-assisted interactive learning media development in elementary school mathematics (2021–2026). Jurnal Kiprah Pendidikan, 5*(2), 127–137. https://doi.org/10.33578/kpd.v5i2.p127-137

Khairunnisa, M., Saputri, N., Fadhila, R., & Suriani, A. (2026). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar: Sebuah literature review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45987

Li, Y., & Rahman, M. N. B. A. (2025). Parental involvement in digital learning during elementary school education: A systematic literature review. *European Journal of Education, 60*(3), e70186. https://doi.org/10.1111/ejed.70186

Nuryadin, A., Karlimah, Lidinillah, D. A. M., Apriani, I. F., Putri, I. R., Susilawati, L., Islamiati, G., & Nurhidayah, D. (2023). Using augmented reality for geometry learning: Indonesian elementary school teachers' experiences. *Jurnal Pendidikan Sains, 11*(1), 1–6. https://doi.org/10.17977/jps.v11i12023p001

Sabdarifanti, T., Firdaus, F. M., & Wibowo, S. E. (2025). Using QR-coded geometry cards to improve elementary school students' mathematics learning outcomes. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 8*(1). https://doi.org/10.23887/jp2.v8i1.89061