



**DAMPAK PROGRAM KAMPUS MENGAJAR TERHADAP
PEMBELAJARAN LITERASI DAN NUMERASI DI UPT SPF SDN 310
NANASAYA KAB. BULUKUMBA**

***IMPACT OF THE TEACHING CAMPUS PROGRAM ON LITERACY AND
NUMERACY LEARNING AT UPT SPF SDN 310 NANASAYA KAB.
BULUKUMBA***

Ayu Hafsari^{1*}, Sumarlin Mus², Irmawati³,

^{1,2,3}Administrasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email : ayuhafsari62438@gmail.com^{*1}, sumarlin.mus@unm.id², irmawati@unm.ac.id³

Article history :

Received : 17-11-2024

Revised : 18-11-2024

Accepted : 20-11-2024

Published: 22-11-2024

Abstract

This study examines the Impact of the Teaching Campus Program on Literacy and Numeracy Learning at UPT SPF SDN 310 Nanasaya. This research focuses on how the impact of the teaching campus program on literacy and numeracy learning at UPT SPF SDN 310 Nanasaya. The approach in this research is a qualitative approach which is descriptive analysis. The data sources in this study are the Head of School, Pamong Teacher, and Grade V Teacher. The data analysis techniques used are data collection, data reduction, data provision, and conclusion drawn. The results of this study show that the Impact of the Teaching Campus Program on literacy and numeracy learning has a positive impact on UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Literacy Program has succeeded in increasing students' interest and ability to read through reading classes, the provision of reading corners and wall magazines (mading) encouraged student creativity and the availability of literacy game programs succeeded in making literacy learning more fun and interactive. For teachers, this program provides an innovative approach to teaching literacy. In the numeracy program, numeracy games provide a new approach that makes math learning more interesting and fosters students' confidence in learning math. Teachers also received innovative tools to teach numeracy in a relevant way. In Overall, this program creates a more dynamic and conducive learning environment and strengthens students' literacy and numeracy skills at school.

Keywords : Impact, Campus Teaching Program, Literacy and Numeracy

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang Dampak Program Kampus Mengajar Terhadap Pembelajaran Literasi dan Numerasi di UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Penelitian ini berfokus pada bagaimana dampak program kampus mengajar terhadap pembelajaran literasi dan numerasi di UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bersifat analisis deskriptif. Sumber data pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Guru Kelas V. Prosedur pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyediaan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak program Kampus Mengajar terhadap pembelajaran Literasi dan numerasi memberikan dampak positif di UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Program literasi berhasil meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa melalui kelas membaca, pengadaan pojok baca dan majalah dinding (mading) mendorong kreativitas siswa serta tersedianya program game literasi berhasil membuat pembelajaran literasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Bagi guru, program ini memberikan metode pengajaran literasi dengan pendekatan yang inovatif. Pada program numerasi, numerasi memberikan pendekatan baru yang membuat



pembelajaran matematika lebih menarik dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari matematika. Guru juga mendapatkan alat bantu yang inovatif dalam mengajarkan numerasi dengan cara yang relevan. Secara keseluruhan, program ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kondusif, serta memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah.

Kata Kunci : Dampak, Program Kampus Mengajar, Literasi dan Numerasi

PENDAHULUAN

Pada tingkat perguruan tinggi terdapat berbagai kebijakan yang dibuat oleh pemerintah guna meningkatkan keterampilan dan kemampuan individu untuk bersaing secara global. Salah satunya adalah Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). MBKM pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi.

Kampus mengajar merupakan salah satu program dari Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim. Kebijakan ini bermaksud untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skill* maupun *hard skill*, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 74/P/2021 Tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka:

“Bahwa untuk mendorong mahasiswa menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran di luar perguruan tinggi asal”.

Menurut Nadiem Anwar Makarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kampus Merdeka merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil. Adanya konsep belajar merdeka tentunya bertujuan untuk memberikan keleluasaan oleh kemendikbud sebagai upaya untuk mendapatkan calon pemimpin masa depan yang berkualitas.

Menurut (Munadi & Rahayu, 2022), literasi dan numerasi merupakan dua kecakapan yang sangat penting bagi anak terutama anak yang masih duduk di sekolah dasar. Sebab dua hal tersebut merupakan dasar dalam proses belajar di tahap selanjutnya. Oleh karena itu, perlu diupayakan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk meningkatkan kecakapan literasi dan numerasi. Sementara itu masih banyak anak-anak yang bahkan ketika menulis belum memahami penggunaan tanda baca seperti yang diharapkan. Begitu pula dengan numerasi, seharusnya mereka sudah menguasai perkalian dan pembagian, namun faktanya masih jauh dari yang diharapkan. Ini artinya, betapa pentingnya pembelajaran literasi dan numerasi bagi anak agar tidak menghambat dan mengganggu proses Pendidikan dan juga berpengaruh kepada aspek keidupan lainnya.

Berdasarkan obsevasi awal yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa siswa yang belum bisa membaca di kelas rendah dan kurang fasih di kelas tinggi. Beberapa guru kelas menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal literasi numerasi masih kurang. Peserta didik cenderung lebih mudah menyelesaikan soal standar yang tidak membutuhkan



keterampilan berpikir tingkat tinggi dibandingkan dengan menyelesaikan soal literasi numerasi. Oleh karena itu, mahasiswa kampus mengajar memberikan latihan dan pembiasaan mengerjakan soal-soal berbasis Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang terdiri dari soal-soal literasi dan soal-soal numerasi.

Berdasarkan paparan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak program kampus mengajar terhadap pembelajaran literasi dan numerasi di UPT SPF SDN 310 Nanasaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dimana data yang akan dihasilkan dapat berupa ucapan, tulisan dan perilaku yang diamati. Menurut (Rukajat, 2018) penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data deskriptif dari sumber-sumber lisan atau tertulis, yang berasal dari berbagai individu atau pelaku yang dapat diamati. penelitian ini di fokuskan pada bagaimana mengetahui dampak program kampus mengajar terhadap pembelajaran literasi dan numerasi di UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Lokasi penelitian ini di sekola dasar UPT SPF SDN 310 Nanasaya tepatnya di Kel. Tana Jaya, Kecamatan Kajang, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data-data yang dikumpulkan dengan cara interview (wawancara), Observasi (pengamatan), dan dokumentasi (pengumpulan bukti, pemilihan, pengolahan, dan penyampaian informasi). (Dr. Umar Sidiq, 2019). Informan dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Guru Kelas V. Pengecekan keabsahan data menggunakan Teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) melaksanakan program Kampus Mengajar sebagai salah satu bagian dari kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Program Kampus Mengajar ini bertujuan untuk memberikan solusi bagi sekolah dasar dengan memberdayakan para mahasiswa untuk membantu para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam uraian berikut akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti secara deskriptif. Terlihat bahwa efektivitas dampak program kampus mengajar dilihat dari dua aspek yang berkesinambungan, yaitu program pembelajaran literasi dan program pembelajaran numerasi.

1. Program Pembelajaran Literasi

Literasi adalah kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan tepat melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak atau berbicara. Peningkatan kemampuan literasi dalam belajar sejalan dengan tujuan Pendidikan, yaitu berkembangnya potensi peserta didik. Guna meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, mahasiswa menerapkan beberapa program agar dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kemampuan literasi. Program tersebut diantaranya yaitu:



a. Program Kelas Membaca

Berdasarkan hasil temuan peneliti program kelas membaca sudah terlaksana sesuai dengan sasaran pada siswa yang belum lancar membaca. Siswa diberikan kelas khusus untuk fokus belajar membaca. Program kelas membaca ini sangat mendukung dalam meningkatkan literasi siswa. Pihak sekolah menyetujui adanya program ini dengan ketentuan yaitu kelas membaca dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai, agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Sejak dimulainya program kelas membaca terlihat peningkatan serta antusias siswa terhadap kegiatan membaca. Program ini memberikan dukungan signifikan bagi siswa yang mengalami keterlambatan dalam membaca tanpa mengganggu proses pembelajaran terutama di kelas tinggi masih terdapat siswa yang belum lancar membaca.

Menurut Tarigan dalam (Miftakhul Fauziati, Mahardhani et al., 2021) membaca merupakan proses yang dilakukan untuk memperoleh pesan kemudian disampaikan dengan menggunakan kata-kata secara tertulis. Gerakan literasi membaca pada peserta didik merupakan suatu kegiatan yang dirancang agar siswa saat membaca tidak hanya mahir membaca, akan tetapi siswa juga dapat memahami isi bacaan. Adapun pendapat dari Dewayani (Indriani Ari et al., 2023) literasi adalah budaya dari apa yang dilakukan (kebiasaan) dalam hal membaca dan memahami apa yang mereka baca. Kegiatan literasi misalnya membaca buku cerita 15 sebelum pembelajaran dimulai.

Berdasarkan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menjalankan program literasi berupa kelas membaca di UPT SPF SDN 310 Nanasaya dengan tujuan meningkatkan literasi dasar pada siswa dengan terbiasa melakukan kegiatan kelas membaca mereka dapat memahami apa yang mereka baca. Pihak sekolah mendukung adanya program kelas membaca ini. Berdasarkan pengamatan, program ini berhasil membantu siswa yang mengalami keterlambatan dalam membaca, baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah untuk mengejar keterlambatan.

b. Program Pengadaan Pojok Baca dan Mading

Pojok baca adalah sebuah area yang disediakan khusus untuk kegiatan membaca di sekolah. tempat ini biasanya dilengkapi dengan berbagai macam buku bacaan yang menarik dan sesuai dengan tingkat kelas serta minat siswa. Mading (majalah dinding) adalah media informasi yang dipasang di dinding sekolah yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dan publikasi karya siswa serta informasi penting lainnya. Mading bisa berisi artikel, puisi, cerita pendek, gambar, dan informasi-informasi edukatif yang disusun secara menarik.

Hasil temuan peneliti di UPT SPF SDN 310 Nanasaya menunjukkan bahwa pengadaan pojok baca dan mading di sekolah tersebut memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat baca dan literasi siswa. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kebiasaan membaca dan keterampilan literasi, pojok baca dan mading menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong siswa untuk mendapatkan informasi dan membaca di waktu luang. Secara keseluruhan pengadaan pojok baca dan mading di UPT SPF SDN 310 Nanasaya terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca, keterampilan



literasi dan menciptakan lingkungan kondusif bagi siswa untuk mengembangkan kebiasaan membaca yang baik.

Hal tersebut dapat disandingkan dengan teori sebagaimana menurut Rahayu dalam (Kurniawan et al., 2020) bahwa pojok baca di kelas berperan menumbuhkan minat baca siswa, ada yang tumbuh minat membacanya terhadap buku non pelajaran, ada pula yang tumbuh minat membacanya terhadap buku pelajaran dan ini biasa terjadi pada siswa Sekolah Dasar. Kemudian adapun pendapat yang dikutip dalam (Mustaring et al., 2023) pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) adalah usaha dalam mengatur peserta didik dalam hal melaksanakan kegiatan yang nantinya bisa membuat mereka mencermati lingkungan sekitar, sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengadaan pojok baca dan mading di UPT SPF SDN 310 Nanasaya telah memberikan dampak positif terhadap minat baca dan literasi siswa. Pojok baca menyediakan tempat yang nyaman dan menarik bagi siswa untuk menghabiskan waktu dengan membaca, sementara mading menjadi sarana bagi mereka untuk menampilkan karya dan mendapatkan informasi penting.

c. Program Game Literasi

Game literasi merupakan program yang dirancang agar pembelajaran literasi di kelas menjadi lebih menyenangkan. Dengan menerapkan sistem pembelajaran bermain sambil belajar diharapkan siswa dapat merasa antusias dan tidak cepat merasa bosan untuk belajar literasi di kelas.

Konsep dari game literasi ini menyerupai permainan ular tangga klasik, di mana pada konsep ular tangga klasik terdapat kotak-kotak yang dilalui pemain dengan melempar dadu. Setiap kotak bisa memiliki tantangan atau tugas literasi yang harus diselesaikan oleh siswa. Melalui game literasi menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selama pelaksanaan, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam permainan.

Menurut Ekowati dalam (Ulfa et al., 2022) pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbeda dengan strategi pembelajaran lainnya. *Game based learning* sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain. *Game based learning* termasuk bentuk kegiatan pengajaran yang siswa berperan lebih dominan dengan bantuan game guna mencapai tujuan pembelajaran.

Program pembelajaran melalui game literasi telah dilaksanakan di sekolah UPT SPF SDN 310 Nanasaya. Program ini menjadi salah satu program literasi dengan tujuan membuat siswa belajar tetapi dikaitkan dengan permainan agar siswa tidak merasa tertekan untuk belajar. Program game literasi berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca dan belajar literasi. Metode pengajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti yang ditawarkan pada permainan ular tangga, membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih fokus serta terlibat dalam kegiatan belajar. Program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.



2. Program Pembelajaran Numerasi

Secara sederhana, numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. Literasi numerasi juga mencakup kemampuan untuk menerjemahkan informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita. Singkatnya, literasi numerasi adalah kemampuan atau kecakapan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan menggunakan matematika dengan percaya diri di seluruh aspek kehidupan.

Untuk meningkatkan kompetensi numerasi siswa, perlu dilakukan suatu inovasi pembelajarannya yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dilakukan dengan menggunakan permainan numerasi menyerupai permainan ular tangga klasik dan teka-teki silang. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, strategis, dan kreatif. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep FPB karena melibatkan operasi bilangan bulat seperti penjumlahan dan pengurangan.

a. Game Numerasi

Permainan numerasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman mereka dalam matematika dan konsep angka. Permainan ini dirancang untuk melibatkan lebih dari satu peserta didik, sehingga peserta didik yang lain dapat belajar secara kolaboratif.

Salah satu program numerasi yang dilaksanakan di sekolah UPT SPF SDN 310 Nanasaya yaitu game numerasi. Program permainan numerasi yaitu ada dua diantaranya teka-teki silang numerasi dan dengan konsep ular tangga klasik. Program ini di khususkan untuk kelas tinggi. Membuat sebuah permainan yang berisi soal-soal penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang akan dijawab oleh para siswa.

Kurniasih dalam (Ramadhana et al., 2023) berpendapat bahwa *game* atau permainan merupakan cara yang terbaik bagi anak untuk terlibat secara aktif, berpikir dan belajar. Permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik dan berpikir secara langsung sehingga siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Adapun pendapat dari (Maulyda et al., 2021) bahwa kemampuan numerasi adalah salah satu kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Kemampuan numerasi dasar juga sangat penting dibutuhkan untuk memahami disiplin ilmu lainnya yang lebih tinggi. Karena itu, penguatan kemampuan numerasi menjadi penting untuk anak-anak yang berada dalam jenjang Pendidikan dasar.

Program pembelajaran numerasi yang dirancang di UPT SPF SDN 310 Nanasaya memberikan dampak positif terhadap kemampuan numerasi siswa. Program numerasi memberikan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Keberhasilan program ini juga tercermin dari respon positif siswa terhadap program tersebut. Dukungan terhadap program ini terlihat jelas di sekolah UPT SPF SDN 310 Nanasaya karena dinilai cukup efektif, memiliki berbagai manfaat, termasuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, menghadirkan pengalaman baru, dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar numerasi.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDN 310 Nanasaya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Program kampus mengajar terhadap pembelajaran literasi di UPT SPF SDN 310 Nanasaya terdapat dampak yang diberikan terhadap siswa, guru dan sekolah. Melalui program kelas membaca, siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka. Tersedianya pojok baca dan majalah dinding (mading) memberikan ruang bagi siswa untuk mengakses berbagai bahan bacaan yang menarik, yang mendorong minat baca dan kreativitas siswa. Selain itu, tersedianya program game literasi yang diterapkan berhasil membuat pembelajaran literasi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Bagi guru, program ini membantu meningkatkan keterampilan mereka dalam mengajar literasi dengan cara yang inovatif dan kreatif. Secara keseluruhan, program ini telah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran literasi, dan membangun budaya literasi yang lebih baik di kalangan siswa dan tenaga pendidik.
2. Program kampus mengajar di UPT SPF SDN 310 Nanasaya telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran numerasi melalui program game numerasi. Bagi siswa, program ini menjadi hal baru bagi mereka membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar serta menumbuhkan minat dan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari matematika. Bagi guru, program numerasi menjadi alat bantu yang inovatif untuk mengajarkan numerasi dengan cara yang lebih relevan dan menarik. Secara keseluruhan, program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis di sekolah, memperkuat kemampuan numerasi siswa, serta mendorong penerapan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif oleh para guru.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sumarlin Mus, S.Pd, M.Pd dan Irmawati, S.Pd, M.Pd masing-masing selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan bimbingan, petunjuk dalam penyusunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf)
- Indriani Ari, Mayasari Novi, Junarti, & Prihatini Ika. (2023). *Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar pada Kampus Mengajar Angkatan 5*. 126–131.
- Kurniawan, A. R., Destrinelli, D., Hayati, S., Rahmad, R., Riskayanti, J., Wasena, I. S., & Triyadi, Y. (2020). Peranan Pojok Baca dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107562>



- Maullyda, M. A., Affandi, L. H., Rosyidah, A. N. K., Oktaviyanti, I., Erfan, M., & Hamdani, I. (2021). Profil Wawasan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Numerasi Berbasis Level. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 619–630. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.619-630>
- Miftakhul Fauziati, Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca melalui Media Bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14664>
- Munadi, R., & Rahayu, P. (2022). Peningkatan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Uptd Spf Sdn 29 Cenrana Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 303–309. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.285>
- Mustaring, Mustari, & Ramos, C. E. S. (2023). *Analisis Program Kampus Mengajar Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Uptd Sd Negeri 99 Barru*. 10, 81–86.
- Ramadhana, D., Audrey, R., Nisva, S., Itsna, F., Suliyannah, S., & Lestari, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Ular Tangga Numerasi Oleh KKN Unesa untuk Mendukung Program SAS (Sekolah Arek Suroboyo). *Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.58706/dedikasi.v1n1.p16-21>
- Rukajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>