

# Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa: Menggabungkan Pendidikan dan Hiburan melalui Program Kampus Mengajar

*by Satrio Sudarso*

---

**Submission date:** 22-Aug-2023 10:02AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2149235003

**File name:** 442-458\_12111\_SUDARSO\_SOLMA.docx (420.26K)

**Word count:** 6749

**Character count:** 45462



## Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa: Menggabungkan Pendidikan dan Hiburan melalui Program Kampus Mengajar

Satrio Sudarso<sup>1</sup>, Alshaf Pebrianggara<sup>2</sup>, Fajareza Ayu Pramesti<sup>3</sup>, Falsah Alya Sabrina<sup>3</sup>, Erika Septiani Sulistyono<sup>3</sup>, Irsada Febri Pramesuari<sup>4</sup>, Fakrul Aldi Rendianto<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Manajemen Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidowayah, Celep, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, 61215

<sup>2</sup>Program Studi Bisnis Digital Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidowayah, Celep, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, 61215

<sup>3</sup>Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60213

<sup>4</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60213

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 60213

\*Email koresponden: [satriosudarso@umsida.ac.id](mailto:satriosudarso@umsida.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 Mar 2023

Accepted: 17 Juli 2023

Published: 17 Agu 2023

#### Kata kunci:

Edutainment;  
Kampus Mengajar;  
Pembelajaran Literasi dan Numerasi;  
Peningkatan Kemampuan Siswa.

#### Keyword:

Edutainment;  
Improvement of

### ABSTRAK

**Background:** Program Kampus Mengajar dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan edutainment, yang menggabungkan pendidikan dan hiburan dalam proses pembelajaran terutama melatih keterampilan literasi dan numerasi siswa. Literasi dan numerasi sangat penting untuk membangun keterampilan hidup yang luas selain untuk kesuksesan akademik. Dengan tujuan untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran literasi dan numerasi dalam program Kampus Mengajar melalui kegiatan edutainment, serta mendeskripsikan dampak peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan edutainment dalam program Kampus Mengajar. **Metode:** Penelitian dilakukan di SDN Wonorejo V Surabaya, dengan melibatkan lima mahasiswa yang ditugaskan dalam program Kampus Mengajar. Metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif digunakan untuk memahami fenomena secara akurat dan sistematis melalui pengumpulan data secara alamiah dengan menggunakan teknik analisis Model analisis interaktif. Data diperoleh melalui wawancara, dokumentasi dan observasi terhadap siswa sekolah dasar dari kelas 1 hingga kelas 5 SD. Sampel yang diwawancarai sebagai narasumber terdiri dari 15 siswa, lima wali kelas, dan satu kepala sekolah. **Hasil:** Memberikan penjelasan secara rinci mengenai implementasi pembelajaran literasi dan numerasi dalam program Kampus Mengajar melalui kegiatan edutainment. Selain itu, penelitian ini juga telah mendeskripsikan dampak peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan edutainment dalam program Kampus Mengajar. **Kesimpulan:** Kegiatan edutainment meliputi program kerja individu yang dirancang dan dilaksanakan oleh masing-masing mahasiswa Kampus Mengajar, yaitu pembelajaran Tangram, Story Telling "Karunia Luar Biasa", pembelajaran Flash Card "Aksara Jawa dan Profesi", berbagi cerita sejarah melalui poster bertema sejarah "BerJaSa (Belajar Sejarah Surabaya)", dan media pembelajaran berbasis web "Math Playground".

### ABSTRACT

**Background:** Campus Program Teaching in this study was done through edutainment activities, which combine education and entertainment in the learning process, especially training students' literacy and numeracy skills. Literacy and numeracy are essential for building broad life skills and academic success. To explain the



students' abilities;  
Literacy and Numeracy  
Learning;  
Teaching Campus.

implementation of literacy and numeracy learning in the Teaching Campus program through edutainment activities and describe the impact of increasing students' literacy and numeracy skills through edutainment activities in the Teaching Campus program. **Method:** The research was conducted at SDN Wonorejo V Surabaya, involving five students assigned to the Teaching Campus program. Qualitative research methods through a descriptive approach are used to understand phenomena accurately and systematically through natural data collection using interactive analysis model analysis techniques. Data were obtained through interviews, documentation, and observation of elementary school students from grade 1 to grade 5. The sample interviewed as resource persons comprised 15 students, five homeroom teachers, and one school principal. **Results:** A detailed explanation of implementing literacy and numeracy learning in the Teaching Campus program through edutainment activities. In addition, this study has also described the impact of increasing students' literacy and numeracy skills through edutainment activities in the Teaching Campus program. **Conclusion:** Edutainment activities include individual work programs designed and implemented by each Teaching Campus student, namely Tangram learning, Story Telling "Extraordinary Gifts," Flash Card learning "Javanese Script and Profession," sharing historical stories through history-themed posters "BerJaSa (Learning Surabaya History)," and web-based learning media "Math Playground."



© 2023 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Program "Merdeka Belajar-Kampus Merdeka" diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud, 2021). Tujuan dari program ini adalah untuk menangani masalah yang terkait dengan pembaharuan atau pengembangan masyarakat pendidikan. Salah satu program Kampus Merdeka adalah Kampus Mengajar yang memberikan peran kepada setiap mahasiswa dari berbagai lokasi dan latar belakang pendidikan untuk mendukung pelaksanaannya dalam pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan mereka melalui kegiatan di luar kampus.

Pada program Kampus Mengajar, mahasiswa ditempatkan di SD wilayah 3T (terdepan, tertinggal, terluar). Mahasiswa berkontribusi dalam hal membantu pengajaran di kelas, membantu adaptasi teknologi, serta membantu administrasi (Kemendikbud, 2021). Kegiatan kampus mengajar dapat meningkatkan wawasan dan pengalaman siswa (Anwar, 2021). Kegiatan ini dapat meningkatkan kepemimpinan, kreativitas, dan keterampilan interpersonal siswa, serta memberi mereka kesempatan untuk berkontribusi pada proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini dirancang untuk membantu guru menjalankan pembelajaran, terutama melatih keterampilan literasi dan numerasi siswa.

Metode edutainment adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membuat pendidikan menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak dengan melibatkan anak dalam peran aktif, sedangkan peran guru hanyalah fasilitator (Fadlillah et al., 2014). Namun, dari perspektif terminologi, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Hamruni, 2009). Humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi biasanya digunakan untuk mengajar dengan cara yang menyenangkan.

<sup>3</sup> Literasi numerasi adalah kemampuan dan pengetahuan yang meliputi: (a) penerapan simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari; dan (b) menganalisis informasi yang disajikan saat membuat keputusan (Han et al., 2017). Namun, Perdana & Suswandari (2021), mengatakan bahwa budaya literasi di Indonesia sangat menarik untuk dipelajari karena tingkat literasi yang rendah, belum mendarah daging, dan belum tersebar luas di masyarakat. Literasi dan numerasi adalah dasar untuk memahami pelajaran di sekolah dasar. Kemampuan membaca, menulis, dan menghitung yang baik memungkinkan anak-anak memahami konsep dan informasi yang disampaikan dalam bidang seperti bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan, dan bidang lainnya (Kartadinata, 2018). Literasi dan numerasi sangat penting untuk membangun keterampilan hidup yang luas selain untuk kesuksesan akademik. Literasi dan numerasi membantu anak-anak belajar keterampilan sosial, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi efektif (Damanhuri, 2020).

<sup>3</sup> Untuk mendapatkan akses ke program pendidikan yang lebih luas, kemampuan membaca dan menulis sangat penting karena kemampuan ini dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, masih ada banyak siswa yang kurang dalam numerasi dan literasi (Anugrah, 2021). Studi kasus ini mengambil subjek dari SDN Wonorejo V/ 316 Surabaya dari kelas 1 hingga kelas 6. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan topik yang diangkat sama. Fokus penelitian ini adalah bagaimana menggunakan kegiatan edutainment untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di sekolah dasar dengan adaptasi teknologi, meskipun fokus kegiatan lainnya dalam program pendidikan kampus adalah administrasi sekolah. Dalam penelitian ini, ada lima program edutainment yang dilakukan oleh mahasiswa di Kampus Mengajar. Program tersebut meliputi embelajaran Tangram, "Karunia Amazing", pembelajaran kartu flash "Aksara Jawa dan Profesi", pertukaran cerita sejarah melalui poster bertema sejarah "BerJaSa (Belajar Sejarah Surabaya)", dan media pembelajaran berbasis web "Math Playground." Kegiatan edutainment ini adalah program kerja individu yang dirancang dan dilaksanakan oleh mahasiswa kampus mengajar di SDN Wonorejo V Surabaya dengan bantuan sekolah penugasan. Selain serangkaian program kerja kelompok yang dirancang berdasarkan minat, keahlian, dan hobi siswa, program kerja individu merupakan kegiatan utama.

<sup>1</sup> Berdasarkan data awal yang didapatkan, permasalahan yang muncul yaitu masih rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa, kurangnya fasilitas yang siswa dapatkan untuk melatih keterampilan literasi dan numerasi dan pembelajaran yang kurang efektif. Maka dari hal tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu menjabarkan pelaksanaan pembelajaran literasi dan numerasi dalam program kampus mengajar melalui kegiatan edutainment serta mendeskripsikan dampak peningkatan keterampilan literasi dan numerasi siswa melalui kegiatan edutainment selama program kampus mengajar.

## METODE

Di SDN Wonorejo V Surabaya, model kegiatan kampus mengajar angkatan 5 ini akan menerapkan pengabdian kepada masyarakat kepada siswa siswi secara langsung dari Februari 2023 hingga Juni 2023. Lima mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya ditugaskan ke sekolah ini. Penelitian ini melibatkan siswa SDN Wonorejo V Surabaya dari kelas 1 hingga kelas 5. Kredibilitas dan validitas data sangat penting untuk memastikan keandalan dan keabsahan hasil

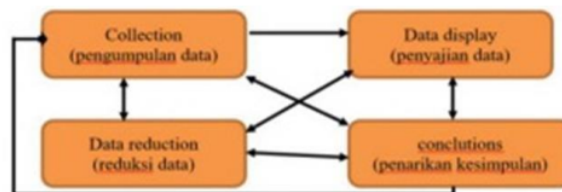
pengabdian yang dikumpulkan melalui berbagai proses, dari mulai pemilihan sampel yang representatif, metode penelitian yang sesuai, pengumpulan data yang sistematis hingga analisis yang teliti menggunakan model analisa interaktif.

Adapun narasumber dalam penelitian ini yaitu siswa SD, guru walikelas dan kepala sekolah. Untuk wawancara terhadap nara sumber dilakukan kepada sampel siswa SD sejumlah 3 orang per siswa per kelas per kegiatan program kerja individu mahasiswa, jadi total sampel untuk wawancara terhadap narasumber yang diambil sejumlah 15 siswa; 5 orang guru wali kelas dan 1 orang Kepala Sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

Metode penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah secara akurat dan sistematis tentang sifat dan fakta dari suatu objek. Penelitian kualitatif adalah proses pengumpulan data natural atau alami untuk menafsirkan dan menganalisis fenomena. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai alat utama. Penelitian kualitatif tidak mengumpulkan data menggunakan statistik atau metode pengukuran kuantitatif lainnya (Anggito et al, 2018). Sugiyono (2016) menyatakan bahwa metode deskriptif digunakan untuk menganalisis atau menjelaskan temuan, tetapi tidak untuk menarik kesimpulan yang luas. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini sesuai dalam mengumpulkan data dari kegiatan lapangan untuk mendeskripsikan, memaparkan, dan menganalisis objek dari suatu keadaan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara yang tepat dan akurat disebut wawancara. Siswa, guru walikelas, dan kepala sekolah diwawancarai. Penulis menggunakan teknik dokumentasi dengan meninjau literatur, seperti buku dan artikel, yang berkaitan dengan topik artikel (Saputra, 2017). Setelah mengamati proses pembelajaran, uji keterampilan literasi dan numerasi siswa dilakukan secara bergantian. Fokus penelitian kualitatif ini adalah sekolah, subjeknya adalah siswa, dan aktivitasnya adalah kegiatan belajar atau kegiatan siswa selama waktu sekolah.

Model Analisis Interaktif sebagai teknik analisis (Milles & Huberman, 2005), teknik ini terdiri dari pengumpulan data, pengurangan data, penyajian data dan kesimpulan. Teknik ini didasarkan pada penelitian pustaka atau penelitian kepustakaan. Minardi (2017), menyatakan bahwa studi pustaka adalah kumpulan tindakan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, seperti membaca, mencatat, dan mengolah sumber penelitian hingga tahap penarikan kesimpulan.



Gambar 1. *Analysis Interactive Model* (Miles & Huberman, 2005)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

<sup>12</sup> Penguatan pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar dapat dicapai melalui program kampus mengajar. Program ini menawarkan berbagai kegiatan yang membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam literasi dan numerasi serta mengapasasi teknologi. Widiyono & Irfana (2021) mengatakan bahwa program Kampus Mengajar Perintis (KMP) meningkatkan minat pelajar, numerasi, dan literasi terpadu. Di institusi pendidikan yang ditempati, fokus siswa dalam program kampus mengajar adalah tiga hal: transfer ilmu pengetahuan, administrasi, dan adaptasi teknologi.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana kegiatan program kerja individu setiap siswa dilakukan di sekolah penugasan dan bagaimana hal itu terjadi. Di SDN Wonorejo V Surabaya, 5 kegiatan terpilih dilaksanakan sebagai bagian dari pelaksanaan SDGs nomor 4, yaitu pendidikan berkualitas. Kegiatan edutainment ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi siswa SD, dan beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

### *Implementasi Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Dalam Program Kampus Mengajar Melalui Kegiatan Edutainment Di SDN Wonorejo V Surabaya*

#### *1. Tangram*

Teka-teki Tangram dapat mendorong kreativitas, analisis bentuk, imajinasi, observasi, dan pemikiran logis anak-anak serta membantu menyajikan konsep matematika tertentu dalam pengajaran geometri (Russell & Bologna, 1982; Olkun, Altun & Smith, 2005; Lee et al., 2008; Yang & Chen, 2010). Anak-anak dapat mengembangkan pemahaman geometris dengan mengerjakan teka-teki, mengkategorikan, membandingkan, dan memecahkan masalah dalam konteks geometris. Seringkali, orang bermain tangram tradisional sendirian. Semua orang meminjamkan tangan pada potongan-potongan tersebut, bahkan ketika mereka memainkan permainan ini dalam kelompok.

Pic: Fasyah Alya Syabrina dari S1 PGSD Universitas Negeri Surabaya dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama, kegiatan implementasi pemanfaatan media tangram ini dilakukan secara berkelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ini, siswa akan diminta untuk menyusun tujuh potongan tangram bangun datar menjadi sebuah pola. Mereka akan diminta untuk melakukan coba-coba hingga menemukan susunan pola yang benar. Kegiatan ini akan mengajarkan mereka untuk berpikir kreatif dalam menemukan susunan pola yang tepat agar setiap potongan tangram dapat tersusun dengan benar. Dengan menggunakan tangram, siswa dapat membangun kreativitas dan kemampuan menyelesaikan masalah. Kegiatan pembelajaran akan lebih berkesan jika melibatkan siswa secara langsung.

#### *Sasaran dan realisasi ke siswa*

Sasaran pemanfaatan media tangram ini adalah pada kelas 2 SD, yang terdiri dari 26 siswa (15 laki-laki dan 11 perempuan). Hal ini dipilih karena siswa baru pertama kali belajar tentang bangun datar di kelas 2 SD, sehingga diharapkan dapat lebih memudahkan siswa untuk memahami perbedaan bentuk dan karakteristik bangun datar.

### *Teknik atau metode pelaksanaan*

Trial and Error, metode dasar pemecahan masalah, digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media tangram ini. Metode ini digunakan dengan melakukan pengulangan upaya yang berbeda secara berulang hingga siswa menemukan solusi masalah yang tepat. Teknik ini dapat sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Metode ini akan diterapkan pada siswa yang berpartisipasi dalam sistem berkelompok. Kelas akan dibagi menjadi kelompok kecil terlebih dahulu untuk bekerja sama untuk menemukan pola susunan tangram yang tepat dengan batasan waktu yang telah ditentukan.



**Gambar 2.** Produksi Media Tangram



**Gambar 3.** Implementasi Media Tangram

## **2. Story Telling "Karunia Amazing"**

Beberapa faktor yang berkontribusi pada kurangnya kemampuan berbicara siswa adalah sebagai berikut: (1) kurangnya waktu yang cukup untuk berlatih berbicara, (2) kekurangan kosakata yang cukup, (3) kurangnya minat dalam berbicara karena pendekatan pembelajaran yang tidak menarik, dan (4) ketidakmampuan untuk mengaitkan materi berbicara dengan situasi dunia nyata. Strategi berbicara sangat penting untuk pemula, menurut Mendez, Zavala & Mendez (2014). Dengan demikian, penelitian ini menggunakan metode cerita bercerita dengan meminta setiap siswa berbicara tentang "Karunia Amazing" di kelas. Siswa menceritakan kembali isi teks bacaan setelah ditulis dengan kata-kata mereka sendiri, menceritakan tentang karunia berharga yang mereka dapatkan sepanjang hidup mereka, serta tujuan dan pencapaian mereka.

Pic: Erika Septiani Sulistyono dari S1 PGSD Universitas Negeri Surabaya. Pada kegiatan pengimplementasian karunia amazing ini dilakukan secara individu, dengan tujuan agar dapat melatih keterampilan siswa dalam menyusun atau merangkai kalimat yang hendak disampaikan. Dalam proses penulisan ini dengan tanpa sadar siswa dapat menambah sedikit demi sedikit kosa kata yang mereka miliki, selain itu juga siswa dapat menyadari hal-hal sederhana yang dapat membuat mereka bersyukur akan hal yang telah mereka miliki. Setelah mereka menuliskan beberapa kalimat mereka diminta untuk membacakannya didepan teman-temannya, kegiatan itu dilakukan dengan tujuan agar bisa melatih kepercayaan diri setiap siswa dalam penyampaian karya tulis sederhana yang telah mereka buat dan teman-teman yang lainnya dapat menyimak dengan harapan semua siswa bisa menghargai dan saling bersyukur.

### **Sasaran dan realisasi ke siswa**

Sasaran pada kelas 1 SD yang terdiri dari 2 kelas dimana pada kelas 1A terdapat 27 siswa dan dikelas 1B terdapat 24 siswa. Alasan pemilihan sasaran implementasi karunia amazing pada kelas 1, yaitu karena pada siswa kelas rendah sering kali terbatasnya kosa kata yang dimiliki, menulis yang masih kurang lancar. Dengan dilakukannya kegiatan ini diharapkan dapat melatih

kemampuan dasar siswa dalam kegiatan literasi baca tulis yang sangat berguna untuk jenjang berikutnya.

#### *Teknik atau metode pelaksanaan*

Kegiatan ini menggunakan teknik diskusi dan tanya jawab. Teknik diskusi adalah cara mengajar dengan cara memecahkan masalah dengan saling mengajukan argumen. Teknik ini bertujuan untuk mendorong atau mendorong siswa untuk menyuarakan pendapat mereka dan "menyuarakan" pemikiran mereka. Di sisi lain, metode tanya jawab ini digunakan untuk mengelola pembelajaran dengan memberikan pertanyaan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Salah satu tujuannya adalah untuk membuat kelas lebih aktif dengan menanggapi pertanyaan "pancingan".



**Gambar 4.** Implementasi Pembelajaran "Karunia Amazing"

### **3. Media Pembelajaran Poster Sejarah "BerJaSa (Belajar Sejarah Surabaya)"**

Salah satu aspek penting dalam belajar sejarah adalah konsep waktu (Sulaiman, 2012). Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kronologis dalam pembelajaran sejarah dengan memahami setiap peristiwa berada pada settingan waktu yang berurutan jika mereka memahami konsep waktu dengan benar. Menurut Maruka (2018), poster adalah salah satu jenis media publikasi yang terdiri dari tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai dan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru harus mempertimbangkan menggunakan poster saat memilih media pembelajaran. Menggunakan sejarah Surabaya sebagai program pembelajaran, kegiatan ini menawarkan keuntungan lokal. **Tujuannya mengenalkan sejarah lokal Surabaya ini sejak dini kepada siswa di tingkat pendidikan dasar serta dalam upaya membumikan kembali sejarah lokal di Surabaya.**

Pic: Fakrul Aldi Rendianto dari S1 Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya. Sejarah memupuk rasa nasionalisme dan merupakan landasan, sehingga penting bagi pelajar untuk belajarnya. Kegiatan ini juga dilakukan bertepatan dengan ulang tahun Kota Surabaya pada bulan Mei, sehingga siswa dapat mengingat sejarah kota Surabaya. Sejarah memiliki nilai perjuangan, jadi kita harus selalu memikirkannya sebagai landasan berpikir dan memperkuat rasa nasionalisme kita dengan melakukan kegiatan ini. Dilakukan dengan memberikan materi sejarah tentang Surabaya, terutama tentang asal-usul penamaan jalan dan wilayah yang ada di Kota Pahlawan. Asal-usul penamaan jalan dan daerah yang diambil memiliki hubungan dengan semangat nasionalisme dan patriotisme, yang mungkin menarik minat siswa. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan sejarah Surabaya tetapi juga menjelaskan mengapa sejarah itu penting. Selain



itu, siswa dilatih untuk menceritakan sejarah yang mereka miliki melalui kegiatan ini. Kegiatan refleksi sejarah yang termasuk dalam program ini dapat digunakan sebagai pelajaran hari ini. Program ini juga memiliki hasil, yaitu poster literasi yang akan dipajang di sekolah agar siswa dapat membaca dan belajar tentang sejarah.

**Sasaran dan realisasi ke siswa**

Sasaran kegiatan ini ditujukan untuk siswa di kelas tinggi (kelas 4-6) di jenjang pendidikan dasar, dengan penugasan berfokus pada siswa di kelas 5 SD. Keputusan untuk memilih sasaran untuk siswa di kelas tinggi merupakan keputusan yang tepat karena siswa di kelas tinggi memiliki kemampuan akademik yang sesuai dengan pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan siswa tentang sejarah, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk merefleksikan sejarah mereka sendiri. Dari sini, mereka mulai menggunakan sejarah sebagai dasar untuk berpikir dan menganalisis. Selain itu, program ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Ini sejalan dengan media pembelajaran yang dihasilkan dari pelaksanaan program ini, yaitu poster literasi sejarah penamaan jalan dan daerah di Surabaya.

**Teknik atau metode pelaksanaan**

Program kerja BERJASA (Belajar Sejarah Surabaya) mirip dengan pembelajaran melalui ceramah. Program ini berbeda dari pembelajaran konvensional karena memanfaatkan lingkungan, terutama Surabaya, yang jarang dibahas dalam buku pelajaran, terutama di sekolah-sekolah Surabaya. Program ini juga bertujuan untuk membantu siswa merenungkan pengalaman hidup mereka dan mengambil pelajaran dari pengalaman mereka. Selain itu, metode implementasi juga dapat digunakan dengan berfokus pada model pembelajaran lingkungan, yang merupakan model pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan bahan dan kegiatan belajar siswa. Tujuan dari model ini adalah agar siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang telah disusun dan disesuaikan dengan metode ini.



Gambar 5. Draft Media Poster "BerJaSa"



Gambar 6. Implementasi Pembelajaran "BerJaSa"

**4. Media Pembelajaran Flash Card "Aksara Jawa dan Profesi"**

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mempertahankan bahasa daerah, salah satunya melalui pendidikan, dengan membuat kurikulum yang menggabungkan bahasa lokal. Kurikulum mata pelajaran muatan lokal bahasa Jawa ini berfungsi sebagai pedoman untuk mengatur kegiatan bahasa Jawa. Kurikulum ini mencakup lingkup materi dan kompetensi minimal yang diperlukan untuk mencapai tujuan lulus. Seringkali, siswa menganggap materi

membaca dan menulis Aksara Jawa sulit dikuasai (Nurhasanah et al., 2016). Sangat sedikit siswa yang benar-benar mempelajarinya, sehingga mereka sering mengabaikannya. Selain itu, pembelajaran Bahasa Jawa memiliki waktu yang sangat terbatas karena begitu banyak keterampilan yang harus dikuasai siswa. Untuk memahami keterampilan membaca aksara Jawa, diperlukan latihan dan bentuk pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa untuk mengatasinya. Guru harus mampu menemukan cara atau inovasi pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan semangat kepada siswa dalam mempelajari materi aksara Jawa (Fatmawati & Chumdari, 2018).

Pic: Fajareza Ayu Pramesti S1 PGSD Universitas Negeri Surabaya. "Flashcard Aksara Jawa dan Flashcard Profesi" akan dibuat sebagai media pembelajaran untuk menyelesaikan masalah pemahaman siswa tentang pembelajaran Bahasa Jawa dan Ilmu Pengetahuan Sosial serta untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Flashcard sendiri adalah media pembelajaran berbentuk grafis yang berbentuk kartu kecil bergambar dengan gambar, simbol, atau foto ditempelkan di sisi depan dan belakangnya. Selain itu, juga dilengkapi dengan keterangan yang berupa kata atau kalimat yang diambil dari gambar flashcard. Flashcards adalah kartu catatan kecil yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan ingatan dengan mempraktikkan informasi. Kartu flash biasanya memiliki dua sisi: satu memiliki prompt, dan sisi lain memiliki informasi tentang prompt. Nama, kosa kata, konsep, dan prosedur mungkin termasuk dalam prompt ini. Misalnya, satu sisi kartu mungkin bertuliskan "Ma" dan sisi lainnya mungkin bertuliskan "Madu". Pembeda kartu memori saya mirip dengan kartu memori lainnya, yaitu terletak pada isi kartu memori. Flashcard yang dibuat tidak hanya mengandung aksara jawa dan profesi, tetapi juga dilengkapi dengan kode QR. Apabila discan digunakan, kode ini akan mengeluarkan atau menampilkan suara yang menunjukkan cara membaca atau bunyi aksara jawa. Flashcard ini dapat digunakan oleh pendidik yang membantu siswa belajar, atau orang tua yang mulai mengenalkan aksara Jawa dan berbagai pekerjaan dan cita-cita kepada anaknya.

Deskripsi tampilan dari "Flashcard Aksara Jawa" yaitu setiap 1 pack Flashcard berisikan 20 kartu, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 7 cm. Menampilkan materi macam-macam huruf jawa atau (hanacaraka). Untuk tampilan depan kartu berwarna biru, berisikan 1 macam aksara jawa dan huruf latinnya. Sedangkan untuk tampilan belakangnya, berwarna merah muda berisikan prompt contoh gambar dari huruf jawa tersebut serta contoh kata aksara jawa. Selain itu juga, pada tampilan kartu belakang dilengkapi dengan QR Code yang dapat discan untuk mengeluarkan suara cara membaca kata jawa tersebut. Serta pada packaging yang berukuran 11 cm x 8 cm tersebut, berisikan aturan permainan serta batasan usia dari sasaran siswa atau pemain.

Deskripsi tampilan dari "Flashcard Profesi" yaitu setiap 1 pack Flashcard berisikan 20 kartu, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 cm x 7 cm. Menampilkan materi macam-macam profesi atau pekerjaan seperti (dokter, guru, pilot, dll). Untuk tampilan depan kartu berwarna kuning, berisikan 1 contoh profesi. Sedangkan untuk tampilan belakangnya, berwarna ungu berisikan prompt contoh gambar dari profesi dan kata rumpang. Pada packaging yang berukuran 11 cm x 8 cm tersebut, berisikan aturan permainan serta batasan usia dari sasaran siswa atau pemain.

### Sasaran dan realisasi ke siswa

Fokus utama dari produk ini adalah siswa Sekolah Dasar di kelas rendah yang mempelajari materi tentang aksara jawa dan profesi. Ini karena produk tersebut dibuat sebagai media pembelajaran. Untuk diterapkan di sekolah, penugasan berfokus pada kelas 3 SD. Selain itu, flashcard ini juga dapat digunakan oleh guru dan orang tua yang masih mengalami masalah dalam pengajaran materi aksara jawa dan ingin mengenalkan aksara jawa dan profesi kepada anak-anaknya. Sementara itu, kegiatan kampus mengajar Angkatan 5, khususnya yang berkaitan dengan program kerja individu, dilakukan dan diajarkan kepada sejumlah siswa dari berbagai jenjang kelas, seperti siswa di kelas 3, 4 dan 6. dengan mekanisme "Benar, Salah, Bisa Jadi" dan "Tebak Kata" yang telah dibuat sebelumnya. *Feedback* atau respon yang siswa munculkan pada saat pelaksanaan sangatlah antusias dan sangat bersemangat saat memainkan flashcard ini.

### Teknik atau metode pelaksanaan

Pembelajaran ini harus aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Setiap pelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda, dan selalu menarik minat siswa. Dan kreatif, setiap pelajaran harus menimbulkan minat siswa untuk membuat sesuatu atau menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode, teknik, atau cara yang mereka pelajari selama proses pembelajaran. Flashcard ini juga dapat digunakan dalam permainan tebak kata. Tebak kata atau gambar adalah penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan agar anak dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu. Untuk mencapai tujuan ini, mahasiswa membuat kartu yang terdiri dari berbagai pertanyaan yang masing-masing memiliki satu kata jawaban yang dapat digunakan untuk menggambarkan seluruh pertanyaan atau pernyataan yang sedang dilakukan.



Gambar 7. Produksi Flash Card



Gambar 8. Implementasi Flash Card

### 5. Media Pembelajaran berbasis web "Math Playground"

Internet di sekolah dasar masih sangat sedikit digunakan, termasuk sebagai sumber belajar dan sumber informasi pembelajaran. Penggunaannya dalam pembelajaran saat ini masih didominasi di perguruan tinggi dan masih tidak merata. Padahal internet memiliki banyak manfaat, termasuk media pembelajaran berbasis hiburan. Bentuk media pembelajaran ini harus lebih diminati oleh siswa karena karakteristik siswa SD yang senang bermain, bergerak, dan melakukan aktivitas lainnya. Ini karena pada dasarnya anak-anak seusia SD masih senang dengan pembelajaran yang bersifat bermain. Menurut Holis (2017), memberikan pelajaran melalui permainan meningkatkan kemampuan kreatif anak. berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan. Peneliti berharap dapat memanfaatkan pembelajaran *open-ended* yang didukung oleh game edukasi di *mathplayground.com*. Diharapkan game edukasi ini akan meningkatkan

<sup>11</sup> kemampuan berpikir kreatif dengan mencari solusi yang berbeda dari yang biasanya ditemukan dalam materi operasi dasar matematika.

Pic: Irsada Febri Pamesuari S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Program kerja individu ini menggunakan teknologi website game Math Playground untuk memainkan permainan yang mengajarkan matematika. Website ini dapat diakses melalui komputer dengan sistem operasi Android dasar dan hanya dapat diakses secara online. Permainan web Math Playground adalah kegiatan belajar matematika yang berfokus pada materi matematika seperti penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan desimal. Di SDN Wonorejo V, lima perangkat *notebook* digunakan untuk menjalankan permainan di Website Game Math Playground. Empat perangkat digunakan sebagai cara siswa melakukan permainan, dan satu perangkat digunakan untuk menjelaskan cara siswa menggunakan website.

#### *Sasaran dan realisasi ke siswa*

Pelaksanaan Program kerja individu Permainan Website Game Math Playground dilaksanakan di kelas 4 dengan jumlah murid sebanyak 26 siswa, pelaksanaan program ini dilaksanakan selama satu jam pelajaran setiap periodenya.

#### *Teknik atau metode pelaksanaan*

Di situs [mathplayground.com](http://mathplayground.com), seorang guru atau orang tua dapat mengajari anak-anaknya untuk bermain dengan angka. Menggunakan kata 'bermain Matematika' mungkin terasa lebih cocok penggunaannya jika dibandingkan dengan kata 'belajar Matematika'. Dalam situs ini, belajar Matematika menjadi waktu belajar yang menyenangkan, 'pengunjungnya' diajak untuk belajar menggunakan berbagai jenis aplikasi flash yang interaktif ditambah dengan grafik yang menarik.



Gambar 9. Implementasi Media Web Math Playground

#### *Dampak Peningkatan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa melalui Kegiatan Edutainment Selama Program Kampus Mengajar*

Berdasarkan hasil respon wawancara dan observasi dapat diinterpretasikan dampak masing masing kegiatan adalah sebagai berikut:

##### *1. Flashcard Aksara Jawa dan Flashcard Profesi*

Dari sudut pandang siswa menjadi lebih tertarik dengan elemen kegembiraan dalam pembelajaran karena kartu pembelajaran yang cerah dan menarik. Dari sudut pandang guru,

terlihat bahwa siswa sangat tertarik untuk menerima dan menggunakan media pembelajaran ini. Ini dibuktikan dengan latihan aksara Jawa yang berkelanjutan dan kemampuan mereka untuk menyambung antar kata. Sebagai alternatif, keterangan profil profesi yang lebih singkat dapat dimasukkan ke dalam flash card tema profesi. Sedangkan menurut Kepala Sekolah bertitik pada dasarnya aksara Jawa merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan dan penggunaannya yang memudahkan dengan adanya QR barcode lalu untuk pendapat beliau tentang flash card tema profesi siswa jadi lebih mengetahui tentang profesi dan saran beliau juga ukuran flash card dibuat lebih besar. Secara signifikan media pembelajaran ini dapat menunjang peningkatan kemampuan literasi siswa.

Karena anak-anak di usia SD pada dasarnya tidak dapat <sup>5</sup> memahami dengan baik benda-benda abstrak, penerapan pembelajaran di SD harus menggunakan benda-benda konkrit saat menerangkan materi. Menurut <sup>5</sup> teori Jean Piaget; Suprijono (2013), yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak melibatkan perubahan dalam proses dan kemampuan kognitif, tahap operasional konkrit terjadi pada <sup>5</sup> usia 8 hingga 11 tahun. Berdasarkan teori ini, usia praoperasional konkrit dikenal sebagai tahap praoperasional konkrit. Oleh karena itu, peneliti harus <sup>5</sup> menggunakan media flashcard untuk mengajarkan siswa sandhangan aksara Jawa agar mereka lebih mudah memahami materi.

Temuan utama penelitian dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk kartu pembelajaran yang cerah dan menarik mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan literasi siswa. Pemeliharaan budaya dan penggunaan teknologi seperti QR barcode juga memberikan nilai tambah dalam pembelajaran.

## 2. Tangram

Dari sudut pandang siswa tertarik dengan tampilan salah satu media pembelajaran numerik yang menarik sehingga mengakibatkan siswa semakin seru dalam beraktifitas menggunakan sistem trial and error. Dari sudut pandang guru pengajaran media ini cukup menarik, kreatif dan inovatif dengan dampak penataan bangun bangun siswa yang semakin meningkat. Pendapat Kepala sekolah menekankan pada adanya penyusunan bangun Tangram ini diselingi unsur permainan puzzle yang dapat 'merangsang' perkembangan otak siswa tentang kemampuan numerasi dan kreatifitas membentuk hewan atau bentuk lainnya. Saran yang didapatkan tentang ukuran media Tangram yang hendaknya dibuat lebih besar dan warna yang lebih colourful. Secara signifikan media pembelajaran ini dapat menunjang peningkatan kemampuan numerasi siswa.

Tangram mendorong pembelajaran manipulatif. Tangram juga merupakan alat peraga yang membantu siswa memahami dan memahami proses geometri. Menurut Tian (2012), tangram teka-teki tertua di Cina, terdiri dari tujuh potongan bentuk geometris. Strategi pembelajaran kolaboratif digunakan oleh banyak peneliti untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta kemampuan mereka untuk memecahkan masalah matematika. Menurut Coleman (2008), interaksi, kolaborasi, dan pertukaran ide di antara anggota kelompok dapat mendorong pemikiran kritis, eksplorasi, <sup>7</sup> penalaran, dan pemecahan masalah.

Temuan utama penelitian dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran numerik yang menarik dan kreatif mampu meningkatkan <sup>7</sup> minat dan keterlibatan

siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini juga berdampak positif pada peningkatan kemampuan numerasi dan kreativitas siswa

### 3. Permainan Website Game "Math Playground"

Mayoritas siswa berpendapat bahwa kegiatan belajar melalui game "Math Playground" membuat semakin menantang dikarenakan permainan dikerjakan secara berkelompok dan memacu siswa untuk dapat menjawab pertanyaan secara tepat. Dari sudut pandang guru media pembelajaran ini membuat siswa lebih antusias belajar matematika melalui kompetisi secara berkelompok dan giat membahas pembelajaran dari dasar dengan operasi perhitungan dasar sampai dengan bilangan pecahan. Menurut Kepala sekolah pembelajaran yang saat ini sedang trend yaitu game berbasis internet dengan pengarahannya yang benar maka pembelajaran media ini dapat dibuat secara reguler dengan permainan berkelompok di sekolah menggunakan laboratorium komputer di sekolah. Secara signifikan media pembelajaran ini dapat turut menunjang peningkatan kemampuan numerasi siswa.

Penelitian Damarjati & Miatun (2021) tentang pengembangan game edukasi berbasis android sebagai alat pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis mengungkapkan hal yang sama. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan Utami, Endaryono & Djuhartono (2020) berfokus pada pendekatan terbuka untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan terbuka dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut teori Piaget; Charlesworth & Lind (2010), anak-anak memperoleh pengetahuan melalui interaksi dengan dunia mereka.

Temuan utama penelitian dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game "Math Playground" dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi, sementara guru mengamati peningkatan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini berpotensi meningkatkan kemampuan numerasi siswa secara signifikan.

### 4. Karunia Amazing

Siswa yang menerima pembelajaran Kegiatan Story Telling "Karunia Amazing" mengaku bahwa mereka senang dapat menceritakan 'karunia' rasa syukur yang telah didapatkannya selama ini dan membuat menjadi semakin berani dalam berbicara di depan kelas. Dari sudut pandang guru pengajaran cukup kreatif dengan mendorong pembudayaan membaca spontan kepada siswa secara berkelanjutan dan mencari sumber ilmu bacaan yang disukainya. Kepala sekolah berpendapat bahwa siswa lebih banyak meningkatkan bercerita pengalamannya terutama tentang rasa syukur atas karunia yang didapatkan dari Allah SWT. Secara signifikan media pembelajaran ini dapat sangat menunjang peningkatan kemampuan literasi siswa.

*Storytelling* adalah teknik yang berpusat pada peserta didik yang membantu siswa menggunakan informasi dan menyampaikan pesan kepada orang lain. Oleh karena itu, cerita adalah pendekatan pengajaran di mana siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita

menggunakan berbagai bentuk kata dan melibatkan interaksi tertentu antara penutur cerita dan pendengar.

Temuan utama penelitian dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran melalui kegiatan *story telling* "Karunia Amazing" memiliki dampak positif pada siswa. Siswa merasa senang dan lebih berani dalam berbicara, guru mengamati perkembangan pembudayaan membaca dan minat literasi siswa, dan Kepala Sekolah mengamati peningkatan kemampuan bercerita siswa serta kesadaran tentang rasa syukur. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dapat secara berarti meningkatkan kemampuan literasi siswa dan memperkuat aspek pengembangan pribadi dan spiritual siswa.

#### 5. BerJaSa (Belajar Sejarah Surabaya)

Rata rata tanggapan siswa setelah menerima kegiatan ini yaitu mendapatkan hal baru tentang pengetahuan sejarah kota Surabaya yang belum diketahui sebelumnya secara informatif dan menyenangkan karena disampaikan dalam media poster infografis di mana memuat ilustrasi gambar yang menarik serta keterangan deskripsi singkat tentang sejarah terkait. Dari sudut pandang guru siswa sangat antusias dengan melihat poster yang menarik daripada menulis, siswa jadi lebih mengerti materi yang disampaikan tentang sejarah kota Surabaya dengan begitu dapat menumbuhkan rasa nasionalisme mereka. Menurut opini Kepala sekolah bahwa sangat bagus untuk meningkatkan literasi sejarah kota Surabaya dengan saran perbaikan tentang ukuran media poster yang dibuat lebih besar agar terlihat oleh semua siswa di kelas dan dibuat lebih eye catching agar lebih menarik untuk dipelajari. Secara signifikan media pembelajaran ini dapat secara langsung menunjang peningkatan kemampuan literasi siswa.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Menurut Electriana, Nurpratiwi & Haryono (2016), ini juga dapat digunakan sebagai cara untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan lokal di daerahnya, menumbuhkan karakter positif sesuai dengan nilai luhur kearifan lokal, dan menyediakan siswa dengan kemampuan untuk menangani masalah apa pun di luar sekolah.

Temuan utama penelitian dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa poster infografis dalam pembelajaran sejarah kota Surabaya memiliki dampak positif pada siswa. Siswa mendapatkan pengetahuan baru yang disajikan secara informatif dan menyenangkan, guru mengamati antusiasme siswa, dan Kepala Sekolah memberikan apresiasi serta saran perbaikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini secara berarti dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan menghidupkan minat dalam mempelajari sejarah.

#### Implikasi Penelitian

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam berbagai aktivitas, seperti *flash card*, *tangram*, *game* "Math Playground", *story telling* "Karunia Amazing" dan poster infografis "BerJaSa", dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dan panduan untuk membangun program kampus mengajar periode selanjutnya. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif, program ini dapat mengadopsi pendekatan *edutainment*. Program ini juga

dapat memasukkan teknologi seperti QR *barcode*, permainan berbasis komputer, dan pemanfaatan laboratorium komputer sekolah. Program kampus mengajar dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan literasi siswa dalam berbagai bidang, seperti numerasi, aksara, bahasa, dan sejarah, dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam pendekatan pembelajaran literasi dan numerasi secara umum dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran seperti *flash card*, tangram, *game* "Math Playground", *story telling* "Karunia Amazing" dan poster infografis "BerJaSa" dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Dalam pembelajaran literasi, media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca, menulis, dan berbicara siswa melalui kegiatan yang menyenangkan dan informatif. Sementara itu, dalam pembelajaran numerasi, media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep matematika, melatih keterampilan perhitungan, dan mendorong kreativitas dalam pemecahan masalah numerik. Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, pendekatan pembelajaran literasi dan numerasi dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memperkuat kemampuan siswa dalam kedua aspek tersebut.

Hasil penelitian memiliki relevansi kuat di tingkat nasional atau regional. Prinsip-prinsip umum yang ditemukan dalam penelitian ini dapat diterapkan di wilayah lain dengan modifikasi sesuai dengan budaya, konteks, dan kebutuhan lokal. Namun, konteks penelitian tersebut mungkin spesifik untuk lokasi atau situasi tertentu, seperti penggunaan aksara Jawa, kegiatan cerita, atau sejarah kota. Misalnya, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *flash card*, tangram, *game*, atau poster infografis, dapat digunakan secara luas dalam pendekatan pembelajaran literasi dan numerasi di berbagai lingkungan. Di tingkat nasional atau regional, strategi umum seperti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, memanfaatkan teknologi, dan mendorong kreativitas siswa juga sangat dapat diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengembangan kemampuan siswa secara lebih luas.

## KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi capaian kemajuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat ditarik kesimpulan bahwa program Kampus Mengajar dapat memberikan wawasan dan praktik baik bagi peserta program, keterlibatan mahasiswa dalam program kampus mengajar membantu guru dalam mengakselerasi kemampuan guru terhadap kemampuan adaptasi teknologi (komputer, penggunaan google form, google meet, Zoom dan aplikasi lainnya), proses penyampaian kegiatan edutainment yang terjadi yaitu: proses pembelajaran interaksi antara siswa dan pendidik terbangun suasana menyenangkan, fleksibilitas pendidik dalam menyampaikan materi menyesuaikan dengan emosi peserta didik, hubungan keakraban dan persahabatan sebagaimana teman sendiri dan pendidik memberikan kebebasan berekspresi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran dan metode pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran edutainment sangatlah cocok untuk dapat diterapkan dalam konsep pendidikan di sekolah dasar, dengan landasan bahwa metode ini memiliki konsep dasarnya yaitu memberikan perasaan nyaman, perasaan menyenangkan ketika anak-anak belajar di dalam kelas. Pembelajaran Edutainment jika disajikan dengan baik dan tepat, tentu akan sangat dapat



menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik, khususnya sebagai dasar pembelajaran tentang literasi dan numerasi.

15

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak Kemendikbud-dikti dalam program Kampus Mengajar yang berfokus pada peningkatan standar pendidikan yang ditawarkan kepada siswa di sekolah dasar; Pihak Kepala sekolah dan guru serta peserta didik SDN Wonorejo V Surabaya sebagai objek pengabdian masyarakat dalam artikel ini; Tim Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 5 di SDN Wonorejo V Surabaya karena telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi Jawa Barat: CV Jejak.
- Anugrah, T. M. F. (2021). Implementasi Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 1 Terdampak Pandemi Covid-19. *Akselerasi: Jurnal Ilmiah Nasional*, 3(3), 38-47. <https://doi.org/10.54783/Jin.V3i3.458>
- Anwar, R.N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Kewirausahaan*, 9(1), 210-220, <https://dx.doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221>.
- Chandra, J. & Kartadinata, E. (2018). Hubungan Antara Durasi Aktivitas Membaca Dengan Astenopia Pada Mahasiswa. *J Biomedika Dan Kesehatan*, 1(3), 185-90. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2018.V1.185-190>
- Charlesworth, R & Lind, K.K. (2010). *Math And Science for Young Children*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Coleman, James C. 2008. *Dasar-Dasar Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media
- Damanhuri & Juwandi, R. (2020). Studi Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Praktik Kewarganegaraan Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Literasi Digital Warga Negara Di Provinsi Banten. *Untirta Civic Education Journal*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.30870/Ucej.V5i2.10509>
- Damarjati, S. & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/Anargya.V4i2.6442>
- Electiana, F. R., Nurpratiwi, R., & Haryono, B. S. (2016). Analisis Efektivitas Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal (Studi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pujon Kabupaten Malang). *Wacana Journal of Social*, 19(4), 223-233
- Fadillah, M. (2017). Aliran Progresivisme Dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.24269/Dpp.V5i1.322>
- Fatmawati, D.A., Chumdari, Daryanto, J. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Nglegena Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Djawa Indria*, 6(7).
- Hamruni. (2009). *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga
- Han, et. al. (2017). *Materi Pendukung Literasi Dan Numerasi*. Jakarta: Jumaris.

- Holis, A. (2017). Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Uniga*, 10(1), 23-37.
- Kemdikbud. (2020). *Literasi Dan Numerasi Adalah Kompetensi Yang Bersifat Mendasar*.
- Kemendikbud. (2021). *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*. In Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2021.
- Lee, C. W., Huang, J. K., Chou, W. S., Sun, H. H., Yeh, T. Y., Huang, M. J., & Chen, H. C. (2008). Development Of Ageometry Learning Game with Tangible User Interfaces. *Proceedings of the World Conference on Educational Multimedia. Hypermedia And Telecomm*.
- Maruka, S.R. (2018). Penggunaan Kalimat Efektif Dalam Poster pada Majalah Dinding di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako. *Bahasa Dan Sastra*, 3(1).
- Melendez, R.A.M., Zavala, G.G.Q., And Mendez, R.F. (2014). Teaching Speaking Strategies to Beginners. *European Scientific Journal*, 1. <https://doi.org/10.19044/Esj.2014.V10n7p%25p>
- Minardi. (2017). Menepis Ratu Adil Sebagai Ramalan Dan Menghadirkan Ratu Adil Sebagai Wacana Kepemimpinan. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(1), 79-104
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2012). *Qualitative Data Analysis : An Expanded Source Book*. Sage Publication, Inc.
- Nurhasanah, Wuriyanto, A.B., Dan Arifin, B. (2014). Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 1(4). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.V1i4.2798>
- Olkun, S., Altun, A., & Smith, G. (2005). Computers And 2d Geometric Learning of Turkish Fourth and Fifth Graders. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 317- 326
- Perdana, Ryzal & Suswandari, Meidawati. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*. 3(9), <https://dx.doi.org/10.32585/Absis.V3i1.1385>.
- Russell, D. S., & Bologna, E. M. (1982). Teaching Geometry with Tangrams. *Arithmetic Teacher*, 30(2), 34-38
- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 61-68.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional Vs Permainan Modern Dalam Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar. *Else: Elementary School Education Journal*, 1(1), 85-94.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Alfabeta.
- Sulaiman, S. (2012). Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/Lontar.091.2>
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tian, Xiaoxi. 2012. The Art and Mathematics of Tangram. *Proceedings Of Bridges 2012: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture*, 553-556
- Utami, R.W., Endaryono, B.T., & Djuhartono, T. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), <http://dx.doi.org/10.30998/Fjik.V7i1.5328>
- Widiyono, A., & Irfana, S. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 16(2), 102-107. <https://doi.org/10.17509/Md.V16i2.30125>
- Yang, J. C., & Chen, S. Y. (2010). Effects of Gender Differences and Spatial Abilities Within a Digital Pentominoes Game. *Computers In Education*, 55(3), 1220-1233.

# Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa: Menggabungkan Pendidikan dan Hiburan melalui Program Kampus Mengajar

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	2%
3	Submitted to umc Student Paper	1%
4	Vina Safaringga, Willyani Dwi Lestari, Ani Nur Aeni. "Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1%
5	<a href="https://journal.upgris.ac.id">journal.upgris.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://journal.ipts.ac.id">journal.ipts.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%

8	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1 %
9	www.slideshare.net Internet Source	1 %
10	abdidas.org Internet Source	1 %
11	jurnalp4i.com Internet Source	1 %
12	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	1 %
13	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1 %
14	jie.iain-jember.ac.id Internet Source	1 %
15	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
16	www.hotelsekitar.id Internet Source	1 %
17	buletin.k-pin.org Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

