

Optimalisasi Program Kampus Mengajar 6 Melalui Literasi Numerasi Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Di SDN Kedungdoro V Surabaya

Optimization of Campus Teaching Programs Through Numeracy Literacy with a Playful Approach for Students at SDN Kedungdoro V Surabaya

Reza Maharani Putri Tizaka¹, Hasan Ismail²

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: rezaputri999@gmail.com¹, hasanismail@untag-sby.ac.id²

Article History:

Received: December 04, 2023;

Accepted: January 05, 2024;

Published: February 29, 2024

Keywords: numeracy literacy, elementary education, campus teaching program, educational games.

Abstract: Education plays a crucial role in shaping the character and quality of a nation's human resources. This community service program addresses the challenges of numeracy literacy at SDN Kedungdoro V Surabaya and involves the implementation of the Edugame program as an effort to enhance students' interest and understanding of numeracy literacy. The program evaluation reveals several significant findings, indicating the need to improve students' understanding of numeracy literacy. Nevertheless, the program successfully increased student participation, strengthened collaboration within groups, and created an enjoyable learning atmosphere. The in-depth evaluation involves analyzing student involvement, numeracy literacy understanding, and the achievement of learning goals. Challenges in organizing students, the lack of parental attention, and students' difficulties in understanding numeracy literacy concepts are identified as obstacles in the community service process. The conclusion emphasizes that collaboration between educational institutions, students, and parents is key to strengthening numeracy literacy, with a commitment to continuously improve the program for optimal results

Abstrak

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Program pengabdian ini membahas tantangan dalam literasi numerasi di SDN Kedungdoro V Surabaya dan melibatkan implementasi program Game Edukasi sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap literasi numerasi. Evaluasi program ini mengungkapkan beberapa temuan signifikan, termasuk adanya kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman literasi numerasi siswa. Meskipun demikian, program berhasil meningkatkan partisipasi siswa, menguatkan kolaborasi dalam kelompok, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi mendalam melibatkan analisis keterlibatan siswa, pemahaman literasi numerasi, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Kendala dalam mengatur siswa, kurangnya perhatian orang tua, dan tantangan pemahaman siswa terhadap konsep literasi numerasi diungkapkan sebagai hambatan dalam proses pengabdian. Kesimpulan menegaskan bahwa kolaborasi antara lembaga pendidikan, siswa, dan orang tua menjadi kunci untuk memperkuat literasi dan numerasi, dengan komitmen untuk terus memperbaiki program guna mencapai hasil optimal.

Kata kunci: literasi numerasi, pendidikan dasar, program kampus mengajar, game edukasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia di suatu bangsa. Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk terus mengembangkan dan meningkatkan program-program dalam mengajar dengan penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan inovatif sebagai kunci keberhasilan dalam mencetak generasi muda yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di SDN Kedungdoro V Surabaya, ditemukan beberapa tantangan dalam proses pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep literasi numerasi. Literasi dan numerasi merupakan dua pilar utama yang membentuk dasar pengetahuan dan pemahaman siswa dalam memasuki dunia pendidikan. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan siswa untuk memahami dan menginterpretasikan informasi. Literasi dasar yang perlu ditanamkan dan dibudayakan pada siswa Indonesia melibatkan beberapa aspek, seperti literasi membaca-tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Literasi membaca mencakup kemampuan untuk memahami teks tertulis, mengenali kata-kata, dan memahami makna kalimat serta paragraf; hal ini juga melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi informasi penting dalam teks. Literasi menulis melibatkan keterampilan mengekspresikan ide dan gagasan secara tertulis dengan jelas dan efektif, termasuk kemampuan untuk mengorganisir pemikiran menggunakan tata bahasa yang benar, sehingga menghasilkan teks yang dapat dipahami oleh pembaca. Literasi berbicara mencakup keterampilan berkomunikasi lisan dengan jelas dan efektif, melibatkan penggunaan bahasa yang sesuai, pemahaman konteks komunikasi, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Literasi mendengarkan melibatkan kemampuan untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain melalui percakapan, ceramah, atau media audio (Fadhil et al., 2023).

Sementara itu, numerasi merupakan kemampuan untuk menggunakan, memahami, dan berpikir secara kritis terhadap konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kedua aspek ini perlu diperkuat secara bersamaan untuk membangun dasar pengetahuan yang kokoh pada siswa. Pendekatan bermain dianggap sebagai salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Bermain tidak hanya memberikan pengalaman menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan interaktif. Kemampuan numerasi yang kuat memiliki dampak positif pada kemampuan

seseorang dalam membuat keputusan yang informatif dan ekonomis dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini memungkinkan partisipasi aktif dalam dunia modern yang sangat tergantung pada data dan informasi numerik. Oleh karena itu, pendidikan matematika menjadi bagian penting dalam pengembangan numerasi seseorang yang tidak hanya berfokus pada keterampilan berhitung tetapi juga pada kemampuan analisis menggunakan angka-angka. Literasi dan numerasi bukan hanya sekadar keterampilan dasar, keduanya merupakan fondasi penting yang membantu individu mengakses program pendidikan lebih luas dan membekali para siswa dengan keterampilan pokok untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan (Fadhil et al., 2023).

Kampus Mengajar Merupakan bagian kegiatan pembelajaran dan pengajaran di satuan pendidikan dasar dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Tujuan dari program ini yaitu untuk mengatasi masalah terkait dengan pembaharuan atau pengembangan pendidikan masyarakat. Selama delapan belas tahun terakhir, skor kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia berada di peringkat yang rendah (Kemendikbud, 2022). Untuk mengatasi hal ini, kegiatan kampus mengajar diperkenalkan dengan tujuan meningkatkan wawasan dan pengalaman siswa. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kepemimpinan, kreativitas, dan keterampilan interpersonal siswa, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk berkontribusi aktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, kegiatan ini dirancang khusus untuk membantu guru dalam menjalankan pembelajaran, terutama dalam melatih keterampilan literasi dan numerasi siswa (Satrio et al., 2023). Metode edutainment merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Metode ini melibatkan siswa secara aktif, sementara peran guru lebih sebagai fasilitator (Fadlillah et al., 2014). Dari perspektif terminologi, edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang secara cermat sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (Hamruni, 2009). Humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi biasanya digunakan sebagai metode pengajaran yang menghibur dan menarik. Dengan mengacu pada konsep edutainment tersebut, mahasiswa telah merancang sebuah program kerja yang diberi nama "Game Edukasi" di mana pembelajaran dilakukan sambil bermain di luar kelas. Tujuan dari program ini adalah membantu siswa khususnya di SDN Kedungdoro V Surabaya dengan memberikan pengetahuan dan pemahaman agar mereka dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka. Permasalahan prioritas dalam kegiatan ini yaitu, pemahaman siswa SDN Kedungdoro V Kota Surabaya dalam program literasi numerasi masih rendah.

Peningkatan kemampuan di sini tidak hanya berkaitan dengan pencapaian kemampuan kognitif yang meningkat atau pencapaian nilai yang baik dalam mata pelajaran tertentu. Lebih dari itu, peningkatan kemampuan mencakup pembentukan kebiasaan baik yang akan terus membekas dan terbawa oleh siswa meskipun mereka telah lulus dari jenjang dasar dalam satuan pendidikan tersebut. Dalam jangka panjang, kegiatan literasi sebagai kebiasaan akan berkontribusi pada peningkatan sumber daya manusia yang lebih baik.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Optimalisasi Program Kampus Mengajar Melalui Literasi Numerasi Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa Di SDN Kedungdoro V Surabaya yang dilaksanakan pada kelas 5 menggunakan beberapa tahapan atau proses yang telah ditentukan. tahapan metode pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan yaitu :

Persiapan

Tahap pertama game edukasi ini dilakukan secara berkelompok yang berisi 4 anggota. Aturan pada permainan ini adalah terdapat 1 anak sebagai perwakilan yang berada di area permainan, dan 3 anggota lainnya berada diluar area permainan. Ketiga anggota ini akan menjawab pertanyaan yang telah diambil dari kotak oleh perwakilan kelompok. Pembentukan tim bertujuan untuk membagi tugas kepada setiap anggota, memastikan bahwa setiap anggota memiliki tanggung jawab yang terbagi dengan adil saat pelaksanaan.

Pelaksanaan

Games edukasi ini berupa banner ukuran 5m x 3m dengan 4 rintangan. Tantangan pertama adalah melompat sesuai tanda pada banner, diikuti dengan menjawab pertanyaan acak. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar dapat melanjutkan ke tantangan berikutnya, sementara yang tidak dapat menjawab akan tertinggal. Tantangan kedua melibatkan lari estafet 2 kali sebelum menjawab pertanyaan, sedangkan tantangan ketiga meminta siswa berlari zig-zag. Tantangan terakhir adalah melompat sesuai tanda kaki pada banner, di mana gambar kaki kanan meminta melompat dengan kaki kanan, kaki kiri dengan kaki kiri, dan gambar kedua kaki meminta melompat dengan kedua kaki. Program ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman literasi numerasi siswa secara interaktif.

Evaluasi dan Pelaporan

Dalam kegiatan evaluasi dan pelaporan tim dapat melakukan persiapan yang lebih matang lagi, melakukan bimbingan insetif mengenai literasi numerasi dan melatih agar siswa dapat lebih cepat dalam berpikir. Mahasiswa akan secara reguler melakukan pertemuan

evaluasi untuk membahas kendala yang mungkin muncul selama pelaksanaan program, dan merencanakan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.

HASIL

1. Persiapan

Pada tahap awal, tim pengabdian melaksanakan observasi terkait pemahaman literasi numerasi siswa. Setelah memahami sejauh mana pemahaman siswa mengenai literasi numerasi, tim melanjutkan dengan mengobservasi metode pembelajaran dan penyampaian materi agar siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Tim telah mengidentifikasi kelemahan pemahaman siswa terhadap literasi numerasi, tim pengabdian merancang sebuah program kerja yang akan diimplementasikan di SDN Kedungdoro V Surabaya. Dalam persiapan pelaksanaan, tim membuat media pembelajaran yang menarik, mengingat kecenderungan siswa di sekolah tersebut yang lebih menyukai pembelajaran sambil bermain. Dengan mempertimbangkan pilihan tersebut, tim membuat sebuah program game edukasi yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Program ini dirancang untuk memuat unsur literasi numerasi, menggabungkan pembelajaran yang menyenangkan dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi numerasi. Persiapan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas 5 di sekolah dasar. Sekolah adalah tempat di mana siswa mencari ilmu, sehingga peningkatan pemahaman literasi numerasi dianggap sebagai langkah penting. Dengan memperdalam pemahaman literasi dan numerasi, diharapkan dapat memberikan dorongan kepada orangtua atau wali murid untuk lebih baik dalam membimbing anak-anak mereka. Saat ini, perkembangan zaman terus berkembang, namun minat dan motivasi anak-anak dalam pembelajaran semakin cenderung menurun karena kemajuan teknologi yang memicu ketergantungan pada perangkat gadget. Selain itu, peran orangtua dalam mendidik anak di rumah juga kurang optimal, dengan kecenderungan bergantung pada pihak sekolah, khususnya guru kelas. Maka dari itu, tim pengabdian berusaha membantu meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi dengan menghadirkan program Game Edukasi. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dengan adanya program Game Edukasi ini harapan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi numerasi sangat besar, dengan keyakinan bahwa melalui pendekatan yang inovatif dan menarik ini, pemahaman literasi dan numerasi siswa kelas 5 di sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan. Program ini diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa, mengatasi tantangan perkembangan teknologi yang dapat mengalihkan perhatian

anak-anak. Dengan demikian, diharapkan program ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademis siswa, tetapi juga memberikan dampak positif dalam membentuk kebiasaan belajar yang baik, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan mendukung.

2. Pelaksanan Kegiatan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, program dilaksanakan di lapangan SDN Kedungdoro V Surabaya. Tim pengabdian telah menyiapkan banner permainan dengan ukuran 5m x 3m untuk mendukung pelaksanaan game edukasi. Game edukasi ini merupakan media pembelajaran di luar kelas yang menyertakan 4 rintangan, setiap rintangan menyajikan soal-soal dengan unsur literasi dan numerasi. Banner permainan tersebut bertujuan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat siswa dalam memahami konsep literasi dan numerasi. Tim telah menyiapkan sejumlah soal pertanyaan terkait literasi dan numerasi untuk melengkapi pengalaman pembelajaran yang interaktif ini. Pelaksanaan kegiatan ini sesuai dengan metode pelaksanaan yaitu dalam pembelajaran ini melibatkan pembentukan kelompok beranggotakan empat orang. Aturan permainan menetapkan satu anak sebagai perwakilan yang berada di dalam area permainan, sementara tiga anggota lainnya berada di luar area permainan. Tugas utama perwakilan adalah menyelesaikan tahapan permainan lalu mengambil pertanyaan dari kotak, yang nantinya akan dijawab oleh anggota kelompok di luar area. Proses ini dilakukan hingga empat tahap selesai. Dalam tantangan pertama, siswa diminta untuk melompat sesuai dengan tanda yang tertera pada banner. Setelah itu, mereka akan mengerjakan pertanyaan yang diambil secara acak. Jika kelompok berhasil menjawab dengan benar dan cepat, mereka dapat melanjutkan ke tantangan berikutnya. Namun, jika kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat, mereka akan tertinggal dan tidak bisa melanjutkan ke tantangan berikutnya. Tantangan kedua mengharuskan siswa berlari estafet sebanyak dua kali, lalu mengerjakan pertanyaan yang diambil. Pada tantangan ketiga, siswa diminta berlari zig-zag, lalu mengerjakan pertanyaan yang diambil. Tantangan terakhir melibatkan lompat sesuai dengan tanda kaki yang terdapat di banner. Apabila terdapat gambar kaki kanan, perwakilan kelompok harus melompat menggunakan kaki kanan. Sebaliknya, jika terdapat gambar kaki kiri, mereka harus melompat menggunakan kaki kiri. Jika pada banner terdapat gambar kedua kaki, perwakilan kelompok harus melompat menggunakan kedua kakinya, lalu mengerjakan pertanyaan yang diambil.



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Game Edukasi

Setelah berhasil melewati semua rintangan dan menjawab soal-soal yang diberikan, kelompok tersebut diberi izin untuk mengumpulkan jawaban yang telah dikerjakan. Selanjutnya, jawaban mereka akan dinilai dengan tujuan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman mereka mengenai literasi dan numerasi. Pembentukan tim ini memiliki tujuan untuk membagi tugas secara merata kepada setiap anggota dan memastikan bahwa tanggung jawab mereka terbagi dengan adil selama pelaksanaan permainan. Dengan demikian, kolaborasi dalam kelompok menjadi kunci penting untuk kesuksesan permainan ini, di mana setiap anggota memiliki peran yang jelas untuk mencapai tujuan bersama.

3. Evaluasi dan Pelaporan

Tahap evaluasi dan pelaporan merupakan proses penilaian untuk menilai sejauh mana pelaksanaan program kerja telah mencapai tujuannya dengan efektif. Tahap evaluasi dan pelaporan dalam game edukasi melibatkan analisis terhadap pencapaian siswa selama berlangsungnya kegiatan. Tim evaluasi telah mengumpulkan data mengenai keterlibatan siswa, tingkat pemahaman literasi dan numerasi, serta sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dan beberapa di antaranya tidak aktif dalam membantu kelompok mereka dalam menyelesaikan soal literasi numerasi. Kemungkinan besar, hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep tersebut. Menyikapi hal ini, tim pengabdian perlu memberikan bimbingan yang lebih mendalam terkait konsep literasi numerasi. Hal ini bertujuan agar siswa yang masih mengalami kesulitan dapat lebih memahami dan mengaitkan konsep tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, hasil evaluasi tersebut akan dirinci dalam laporan yang mencakup temuan kunci, rekomendasi untuk perbaikan, dan saran-saran strategis. Laporan ini tidak hanya menjadi alat untuk mengevaluasi efektivitas game edukasi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai panduan untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih baik di masa selanjutnya.

Diskusi

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait program game edukasi sebagai salah satu upaya meningkatkan kompetensi, terutama dalam pemahaman literasi numerasi pada siswa, terdapat beberapa temuan signifikan. Dalam aspek peningkatan pemahaman literasi numerasi, perkembangan pengetahuan dan keterampilan literasi numerasi pada siswa masih menunjukkan kebutuhan untuk peningkatan lebih lanjut. Setelah mengikuti program ini, siswa belum sepenuhnya mampu berpikir secara cepat dan tepat khususnya pada pemahaman membaca dan mencerna soal-soal yang telah diberikan agar mendapatkan jawaban yang tepat. Selain itu, masih terdapat kelompok-kelompok yang terlibat dalam kecurangan dengan bantuan kelompok lain saat mengerjakan soal literasi numerasi, menimbulkan rasa iri di antara kelompok-kelompok tersebut. Di sisi lain, partisipasi siswa dalam melaksanakan program ini dinilai sangat baik. Mereka merasa senang dan tertarik saat pembelajaran sambil bermain, menganggap bahwa metode pembelajaran ini menyajikan pengalaman yang menyenangkan dan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Program ini juga berhasil menyatukan kekompakan siswa saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, meningkatkan interaksi antar siswa, dan menekankan pentingnya kolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas literasi dan numerasi. Meskipun masih terdapat kelemahan, upaya terus dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan program guna mencapai hasil yang lebih optimal.

Proses pengabdian menghadapi beberapa hambatan yang perlu diatasi. Hambatan pertama timbul dari kesulitan dalam mengatur siswa, karena tingkat antusiasme mereka yang lebih tertuju pada keinginan mencoba permainan dalam game edukasi. Hal ini menyulitkan tim pengabdian dalam memberikan pengarahan mengenai tata cara pelaksanaan program kerja game edukasi. Selain itu, hambatan internal muncul dalam bentuk kesulitan pemahaman, terutama terkait dengan aspek kecerdasan siswa. Kecerdasan ini dapat terpengaruh oleh kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan, yang pada gilirannya berdampak negatif pada kegiatan belajar mereka. Selain itu, kurangnya perhatian dari orang tua disebabkan oleh kesibukan mereka dalam bekerja yang seringkali membuat mereka tidak dapat memberikan pendampingan saat anak belajar membaca di rumah. Salah satu contoh kekurangan perhatian ini terlihat saat siswa sedang belajar namun hanya didampingi oleh guru lesnya. Aktivitas siswa di luar sekolah memiliki dampak yang besar terhadap cara belajarnya di rumah. Analisis menunjukkan bahwa kebanyakan siswa menghabiskan waktu siang hari untuk bermain dengan teman-temannya, sementara sore harinya dihabiskan untuk kegiatan mengaji. Ketika siswa terlalu asyik bermain, mereka seringkali lupa untuk melanjutkan belajar. Keterlibatan yang

berlebihan dalam kegiatan siswa dapat mengurangi fokus mereka terhadap kewajiban belajar, sehingga penting bagi orang tua untuk memonitor kegiatan anak di luar sekolah. Hal ini khususnya mengingat pentingnya membiasakan belajar dan membiasakan penerapan literasi dan numerasi sejak dini. Terlalu banyaknya beban belajar juga bisa menyebabkan siswa menjadi kurang konsentrasi. Dari pembahasan ini, dapat dilihat bahwa tantangan awal dalam pembelajaran literasi dan numerasi menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses belajar.

KESIMPULAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia. Ditemukan sejumlah tantangan dalam proses pembelajaran literasi numerasi di SDN Kedungdoro V Surabaya. Literasi numerasi, sebagai dua pilar utama pembentukan dasar pengetahuan siswa, mencakup kemampuan membaca-tulis, berbicara, mendengarkan, serta kemampuan matematika dan analisis numerik. Program Game Edukasi yang diimplementasikan bertujuan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap literasi numerasi melalui pendekatan bermain di luar kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam pemahaman siswa terhadap konsep literasi numerasi, dan beberapa siswa kurang aktif dalam membantu kelompok mereka. Kendala lainnya termasuk kesulitan mengatur siswa dan perhatian yang kurang dari orang tua. Meskipun demikian, program ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat kolaborasi dalam kelompok, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi dan pelaporan menjadi langkah penting untuk menganalisis dampak nyata yang terjadi dalam masyarakat setelah pelaksanaan program, sekaligus memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang. Sebagai upaya berkelanjutan, tim pengabdian berkomitmen untuk terus memperbaiki program ini guna mencapai hasil yang lebih optimal dan membantu siswa mengatasi tantangan dalam literasi numerasi. Hasil dari pembahasan ini, pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan, siswa, dan orang tua dalam memperkuat literasi dan numerasi menjadi suatu hal yang penting untuk menjamin kualitas pendidikan yang lebih baik di masa depan.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Kemendikbud-dikti atas dukungan yang luar biasa dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar. Program ini secara khusus dirancang untuk meningkatkan standar pendidikan yang diberikan kepada siswa di Sekolah Dasar. Terima Kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan

seluruh peserta didik SDN Kedungdoro V Surabaya yang telah menjadi objek pengabdian masyarakat dalam tulisan ini. Tidak lupa juga terima kasih kepada tim Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 di SDN Kedungdoro V Surabaya karena telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah berperan aktif dalam mensukseskan kegiatan PKM dan turut serta dalam penyelesaian artikel ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada tim Jurnal yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menerbitkan artikel ini. Semua kontribusi dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak tersebut telah menjadi landasan kuat bagi penulis untuk menghasilkan karya ini. Terima kasih atas kolaborasi dan dedikasi yang telah diberikan demi meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Kedungdoro V Surabaya.

DAFTAR REFERENSI

- “Apa itu Kampus Mengajar?”. Pusat Informasi Kampus Merdeka. n. d. Desember 2023.
- 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](http://Dx.Doi.Org/10.24269/Dpp.V5i1.322)
- Hamruni. (2009). *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga
- Sidiq, F., Ayudia, I., Sarjani, T.M., & Juliati. ”Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa”. *Journal of Human and Education*, no.3 (2023): 69-75
- Sudarso, S., Pebrianggara, A., Pramesti, F.A., Sabrina, F.A., Sulistyono, E.S., Pramesuari, I.F., Rendianto, F.A. ”Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa: Menggabungkan Pendidikan dan Hiburan melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Solma*, no.2 (2023):442-458.