

Development Of Monoedu Media In Teaching Campus For Increasing Numeration Literacy [Pengembangan Media MonoEdu dalam Kampus Mengajar Untuk Peningkatan Literasi Numerasi]

Rizky Mubarak Daha¹⁾, Dr. Anita Puji Astutik., S.Pd., M.Pd.I²⁾.

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
anitapujiaastutik@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to determine the role of campus students in teaching students' literacy and numeracy, which is based on Nidhomuddin Taman Junior High School which is located on the outskirts of the district. good and correct literacy and numeracy such as two-digit multiplication or division using porogapit and then using good and correct language when meeting friends or older people. therefore teaching campus students play a very important role in increasing literacy and numeracy which is done with grounded theory using an interactive approach.

Keywords – *Teaching campus; Literacy and Numerasi*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran mahasiswa kampus mengajar terhadap literasi dan numerasi peserta didik, yang mana ini dilatarbelakangi dari Sekolah menengah pertama Nidhomuddin Taman yang berlokasi di pinggiran kabupaten. Hasil observasi peneliti memberikan kesimpulan bahwa observasi awal, peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang memahami dan mempraktikkan literasi dan numerasi yang baik dan benar seperti perkalian dua digit ataupun pembagian menggunakan porogapit lalu penggunaan bahasa yang baik dan benar ketika bertemu dengan teman ataupun orang yang lebih tua. Maka dari itu mahasiswa kampus mengajar sangat berperan dalam peningkatan literasi dan numerasi yang dilakukan dengan grounded theory menggunakan pendekatan interaktif.

Kata Kunci -; *Kampus Mengajar; Literasi dan Numerasi*

I. PENDAHULUAN

Inisiatif Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM), pemerintah Indonesia telah memperkenalkan beberapa program yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air. Salah satu program tersebut adalah Kampus Mengajar, dimana mahasiswa menjadi pengajar di sekolah atau satuan pendidikan binaan. Program ini bertujuan untuk memajukan kualitas pendidikan di Indonesia dengan melibatkan mahasiswa dalam manajemen administrasi sekolah dan memberi mereka kesempatan untuk mendapatkan pengalaman praktis melalui pengajaran peserta didik, kerja lapangan, dan magang di sekolah atau lembaga pendidikan setempat.[1] Program Kampus Mengajar merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di satuan pendidikan dasar yang merupakan Satuan Belajar Merdeka (MBKM). MBKM merupakan satuan pembelajaran yang memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya serta bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam menciptakan lapangan kerja, bukan sekedar pencari kerja.[2]

Ringkasnya, kampus mengajar adalah program di bawah inisiatif MBKM yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan membekali mahasiswa dengan pengetahuan praktis dan keterampilan berharga untuk karir masa depan mereka. Kampus Mengajar merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa selama 1 (satu) semester untuk membantu peserta didik, guru dan kepala sekolah SD dan SMP dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdampak Pandemi. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa Sekolah Dasar melalui program kampus mengajar.

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengabdian kepada masyarakat. Mitra yang terlibat dalam pengabdian ini yakni siswa sekolah dasar, menengah pertama serta dewan guru. Pengabdian ini

dilaksanakan dalam tiga tahap yakni persiapan dengan mengikuti pembekalan, melakukan observasi sekolah penempatan, pelaksanaan program Kampus Mengajar, serta melakukan analisis hasil pelaksanaan program Kampus Mengajar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam teknik pengumpulan data, penulis menggunakan teknik dokumentasi dari setiap kegiatan yang dilaksanakan kemudian ditinjau dari beberapa daftar pustaka.[3]

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang baik bagi siswa, guru maupun sekolah seperti meningkatnya kualitas keterampilan dalam membaca siswa, meningkatnya kualitas numerasi yang berkaitan dengan belajar perkalian, pembagian, pengurangan dan penjumlahan, mewedahi kegiatan bermain sambil belajar, memfasilitasi ruang baca, melakukan pendampingan belajar serta membantu adaptasi teknologi dan keadminitrasian.[4] Masing- masing peserta didik terlihat antusias dan sungguh-sungguh dalam pelaksanaan kegiatan. Peserta didik terdorong untuk aktif dan terdorong dirinya untuk memacu semangat dan motivasi belajar.

Mahasiswa memainkan peran penting dalam pengajaran program kampus dengan secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan dan berkontribusi pada lingkungan belajar secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa peran dan tanggung jawab utama mahasiswa dalam mengajar dan bimbingan sebaya: a) mahasiswa dapat berpartisipasi sebagai tutor sebaya atau mentor untuk membantu sesama siswa yang mungkin memerlukan dukungan akademik tambahan. b) Mereka dapat membantu dengan pertanyaan khusus mata pelajaran, menjelaskan konsep, dan memberikan panduan tentang teknik belajar. Peer tutoring memupuk komunitas belajar yang kolaboratif dan suportif di antara para siswa. c) Lokakarya dan Seminar yang Dipimpin mahasiswa: Mahasiswa dapat mengatur dan memimpin lokakarya dan seminar tentang mata pelajaran atau keterampilan tertentu. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi keahlian dan pengetahuan mereka dengan rekan-rekan mereka. [5] Sesi ini dapat mencakup berbagai topik seperti keterampilan belajar, metodologi penelitian, pengembangan karir, dan pertumbuhan pribadi. Kelompok Belajar yang Diprakarsai Siswa: Siswa dapat membentuk kelompok belajar untuk berkolaborasi dalam tugas, mengulas materi kursus, dan mendiskusikan topik yang kompleks.[6] Kelompok belajar memfasilitasi pembelajaran peer-to-peer, mendorong partisipasi aktif, dan menyediakan platform bagi siswa untuk mengklarifikasi keraguan dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Presentasi dan Diskusi Panel: Siswa dapat terlibat dalam memberikan presentasi atau berpartisipasi dalam diskusi panel selama acara akademik atau konferensi. Ini memungkinkan mereka untuk memamerkan penelitian, proyek, atau ide mereka, dan terlibat dalam diskusi akademik dengan anggota fakultas, pakar, dan sesama mahasiswa.

Di abad era revolusi insudtri 4.0 memiliki pokok kebutuhan yang harus memahami literasi dan numerasi terintegrasi.[7] Untuk memaksimalkan penguasaan tersebut maka diperlukan suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan. Terobosan yang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan cetuskan pada tahun 2021 adalah Kampus Merdeka yang salah satu programnya adalah Kampus Mengajar dimana mahasiswa dari semua Perguruan Tinggi Negeri terlibat. Mahasiswa diberi tugas untuk memberi penguatan dalam pembelajaran literasi dengan bekerjasama dengan guru dan juga sekolah.

Program Kampus Mengajar dilaksanakan selama satu semester penuh sebagai bukti cinta tanah air dan memantapkan diri dengan secara langsung menghadirkan diri sebagai agen pembawa perubahan dalam pendidikan terutama dalam aspek literasi Bahasa Indonesia serta Numerasi. [8] Program ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, bermoral dan beretika (Suhartoyo dkk.,2020).

Tujuan dilaksanakannya program kampus mengajar adalah untuk memberdayakan mahasiswa yang berkolaborasi bersama dengan sekolah. Melalui program kampus mengajar, mahasiswa memiliki kegiatan yang menjadi tanggung jawab dalam membantu kegiatan belajar, membantu adaptasi teknologi, dan membantu administrasi pada sekolah yang menjadi tempat penugasan. [9] Ruang lingkup pembelajaran pada kampus mengajar mencakup pembelajaran disemua mata pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi. Adaptasi teknologi dengan membantu penerapan sistem pembelajaran 4.0 yang berbasis teknologi seperti pemanfaatan

aplikasi dalam pembelajaran daring. Serta mencakup hal-hal yang terkait dengan administrasi pada pembelajaran maupun administrasi sekolah.

Program ini memberikan fenomena atau hal unik dimana mahasiswa yang boleh mengikuti program Kampus Merdeka tidak harus berlatangbelakangkan pendidikan atau keguruan, namun program ini menerima mahasiswa dari seluruh Perguruan Tinggi sehingga mahasiswa ditantang untuk menjadi aktor penggerak literasi dan mengajar siswa di sekolah.[10] Hal ini juga menjadi unik karena pelaksanaan program Kampus Mengajar berlangsung saat polemik pandemi Covid-19 dengan pembatasan belajar mengajar yang bersifat luring dengan kondisi belajar dari rumah serta kondisi sekolah yang terbatas dalam infrastruktur teknologi yaitu sinyal yang sulit dan tidak memadai pembelajaran daring.

Partisipasi mahasiswa pada program Kampus Mengajar dengan sistem belajar luring yang dilaksanakan diluar kelas menggunakan metode yang bervariasi agar menarik adalah cara untuk menyesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar siswa tertarik dan antusias sehingga dapat membantu keberhasilan pembelajaran. Siswa disekolah diberikan kesempatan untuk melakukan komunikasi kepada mahasiswa agar mampu menjalin hubungan yang baik sehingga dapat melakukan pembelajaran yang tidak kaku agar juga dapat menginspirasi siswa.[11]

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh K. Pemas dengan judul “Peran Mahasiswa sebagai Penggerak Literasi Bahasa dalam Program Kampus Mengajar di SD Negeri 02 Longkeyang” bahwa Pojok baca sebagai upaya peningkatan literasi, namun desain dari pojok baca dirasa kurang maksimal melihat daya minat peserta didik untuk memakai fasilitas tersebut.[9] Penelitian sebelumnya Nurul Lailatul Mufidah dengan judul “Peningkatan kemampuan literasi numerasi peserta didik melalui program kampus mengajar” bahwa pengabdian kepada masyarakat melalui program kampus mengajar telah memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa tentang proses pembelajaran sesungguhnya disekolah.[12] Selanjutnya penelitian Yorri Dudit Setyadi dengan judul “Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 2 sebagai Agent of change dan social control” bahwa mahasiswa memiliki andil pada negaranya dengan menghasilkan prestasi akademik maupun non akademik sebagai bentuk kecintaan pada Republik Indonesia.[13]

Pada artikel ini, kita akan mengeksplorasi peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi di dalam lembaga pendidikan dengan peningkatan media pembelajaran yang menarik. Ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran adalah hasil dari sejumlah faktor yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan memahami peran mahasiswa Kampus Mengajar dalam meningkatkan literasi dan numerasi, kita dapat lebih menghargai dampak inisiatif MBKM terhadap masa depan pendidikan di Indonesia.

II. Hasil dan Pembahasan

Peran kampus mengajar dalam pengembangan media pembelajaran sangat penting karena melibatkan mahasiswa dalam proses menciptakan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran serta untuk meningkatkan literasi dan numerasi. Mahasiswa sering kali memiliki pemikiran segar dan ide-ide kreatif. [14] Melalui program kampus mengajar, mereka dapat berperan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Mahasiswa dapat membantu dalam pengujian dan penyesuaian media pembelajaran yang sudah ada. Mereka dapat memberikan umpan balik langsung dari sudut pandang pengguna, yang dapat membantu memperbaiki dan meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Kampus mengajar dapat memfasilitasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan melibatkan mahasiswa yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut. Mahasiswa dapat membantu dalam pengembangan aplikasi, perangkat lunak, atau platform pembelajaran online.

Program kampus mengajar memberikan mahasiswa pengalaman praktis dalam mengaplikasikan konsep-konsep teoritis yang dipelajari dalam pembelajaran mereka. Hal ini meningkatkan pemahaman mereka tentang pembelajaran dan desain instruksional. Dengan melibatkan mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran, kampus dapat menciptakan lingkungan belajar yang berorientasi pada kolaborasi dan inovasi. Ini

juga memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa dalam bentuk pengalaman praktis dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja.

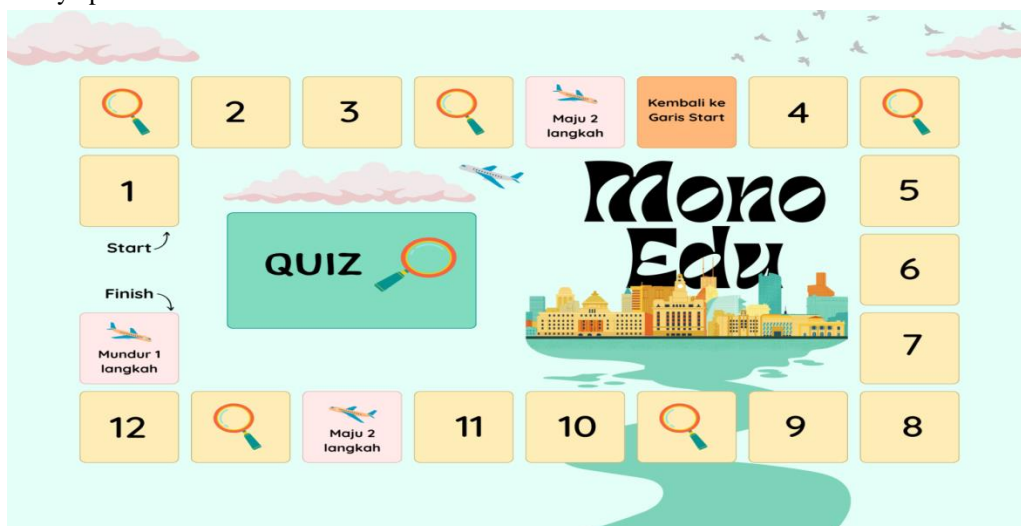
Ketertarikan peserta didik dalam media pembelajaran adalah hasil dari sejumlah faktor yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman peserta didik cenderung lebih menarik bagi mereka. Saat materi pembelajaran disajikan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau minat pribadi peserta didik, mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman peserta didik cenderung lebih menarik bagi mereka. Saat materi pembelajaran disajikan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau minat pribadi peserta didik, mereka akan lebih tertarik untuk belajar dengan ini peneliti mengambil media MonoEDU.

Media pembelajaran sangat berperan dalam keberhasilan proses belajar mengajar, terutama untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Jenis media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran [15]. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat [16]. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria yang diperlukan [17]. Sehubungan dengan kriteria pemilihan media ini, maka pemilihan media itu perlu dihubungkan dengan isi pembelajaran yang akan disajikan. Pada proses pembelajaran terdapat beberapa isi pembelajaran yang akan diajarkan yang meliputi fakta, prinsip, konsep dan prosedur [18]. Media pembelajaran bahwa efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan [19]. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan hal ini tentu akan menimbulkan dampak positif bagi hasil belajar [20].

A. Deskripsi

MonoEDU adalah monopoli edukatif sebuah permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi. MonoEdu ini seperti permainan monopoli anak pada umumnya yang menjadi pembeda adalah monoEdu terdapat soal literasi yang dimana nantinya peserta didik menjawab pertanyaan yang ada pada monoEdu. Di monoEdu juga terdapat bebas parkir, Quiz dan Rest Area.. Start akan memulai permainan dan finish permainan pemain telah selesai dan diberikan reawrd. Cara memainkan MonoEdu adalah

1. Seluruh pemain akan melakukan "Suit" sebagai penunjuk pemain pertama
2. Menyiapkan MonoEdu



Gambar 1

- Pemain akan memutar dadu, setelah mendapatkan nomor maka pemain menjalankan untuk melihat pertanyaan tersebut.



Gambar 2

- Setelah mendapatkan nomer, membuka pertanyaannya.



Gambar 3

- pemain bisa menjawab maka pemain akan terus berputar. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut akan mendapat hukuman.
- Jika sudah sampai finish maka pemain dinyatakan berhasil dan akan mendapatkan reward

B. Manfaat

Permainan Monopoli edukatif dapat memberikan sejumlah manfaat bagi pemain atau para peserta didik. Permainan Monopoli mendorong interaksi sosial dan komunikasi antar pemain. Anak-anak belajar berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Mereka juga dapat mengembangkan keterampilan mengelola konflik dan berbagi sumber daya. Permainan Monopoli dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Anak-anak dapat menciptakan strategi baru, menemukan cara untuk menghindari jebakan pertanyaan dan berpikir di luar kotak untuk mencapai tujuan dalam permainan. Permainan Monopoli mengajarkan anak-anak untuk memiliki ketahanan dan ketekunan dalam mencapai tujuan mereka.

Mereka juga belajar untuk mengikuti aturan permainan dan mematuhi keputusan yang diambil. Dengan demikian, permainan Monopoli edukatif tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan penting yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan.

III. KESIMPULAN

Monoedu dirancang untuk menjadi interaktif dan menarik bagi siswa. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. MonoEdu adalah permainan yang menarik dan kompetitif, yang bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena sifatnya yang interaktif, peserta didik cenderung lebih aktif terlibat dalam permainan dan oleh karena itu lebih fokus pada materi yang diajarkan. Konsep pembelajaran berbasis permainan telah terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi. Dalam permainan MonoEdu, peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan mereka. Menerapkan strategi yang tepat, penggunaan Media Monoedu dapat menjadi efektif sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa efektivitasnya bergantung pada bagaimana platform ini diintegrasikan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Media Monopoli edukatif biasanya menyediakan berbagai variasi permainan dan level kesulitan yang berbeda, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan peserta didik. Ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi permainan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang spesifik. Penting untuk diingat bahwa keberhasilan penggunaan Media Monopoli edukatif tergantung pada bagaimana permainan tersebut diintegrasikan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas dan didukung oleh strategi pengajaran yang tepat.

Top of Form

REFERENSI

- [1] I. Pasca Himawati and U. Habibah, "Pelaksanaan kampus mengajar dalam rangka meningkatkan peran mahasiswa Di SDN 95 Kabupaten Kaur, Bengkulu," *Unri Conf. Ser. Community Engagem.*, vol. 3, pp. 629–635, 2022, doi: 10.31258/unricsce.3.629-635.
- [2] A. Thanzani, "Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar di Daerah 3T (Tertinggal, Terluar, dan Terdepan)," *PSHPM Pros. Semin. Has. Kegiat.*, pp. 213–222, 2022, [Online]. Available: <https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/scfp/article/view/742>.
- [3] V. Safaringga, W. D. Lestari, and A. N. Aeni, "Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3514–3525, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2667.
- [4] A. Waldi, N. M. Putri, I. Indra, V. Ridalfich, D. Mulyani, and E. Mardianti, "Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat," *J. Civ. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 284–292, 2022, doi: 10.24036/jce.v5i3.725.
- [5] M. A. Yafi *et al.*, "Peran Mahasiswa Dalam Peningkatan Kapasitas Numerasi Dan Literasi Melalui Program Kampus Mengajar 3 Di Sd Negeri 04 Tuban," *GANESHA J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 71–76, 2023, doi: 10.36728/ganesha.v3i1.2401.
- [6] M. Helmi, L. Gaol, M. M. Siahaan, Y. Aryini, and R. Hutasoit, "Peran Mahasiswa dalam Penguatan Literasi Membaca di SD Negeri 173320 Siborutorop melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Pendahuluan Kampus mengajar adalah salah satu program merdeka belajar yang dicetuskan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan RI," vol. 5636, no. 3, pp. 270–274, 2022.
- [7] A. Amir, R. Linda, M. Sari Juane Sofiana, N. Satyahadewi, F. Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, and U. Tanjungpura, "PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN ADAPTASI TEKNOLOGI MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR No 5 SEJAJAH KABUPATEN BENGKAYANG," *J. Pendidik. Dasar Perkasa*, vol. 8, no. 2, pp. 163–172, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/JPDP8>.
- [8] R. Nuraeni *et al.*, "LANDASAN SOSIOLOGIS DALAM PENDIDIKAN," *Diponegoro J. Account.*, vol. 2, no. 1, pp. 2–6, 2017, [Online].
- [9] K. Pemalang *et al.*, "Peran Mahasiswa sebagai Penggerak Literasi Bahasa dalam Program Kampus Mengajar Di SD Negeri 02 Longkeyang," ... *Bahasa, Sastra, Dan*, vol. 1, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available: http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24805.
- [10] N. K. Ramadani, "Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa di Masa Pandemi," *Semin. Nas. Has. Pelaks. Progr.*, no. 23, pp. 472–478, 2022, [Online]. Available: <http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/6394>.
- [11] E. L. Utami, A. Mulyadiprana, and E. R. Saputra, "Peran Program Kampus Mengajar Angkatan 5 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 3, no. 02, pp. 302–312, 2023, doi: 10.47709/educendikia.v3i02.2550.
- [12] B. A. R. Rachman, Firyalita Sarah Fidaus, Nurul Lailatul Mufidah, Halimatus Sadiyah, and Ifit Novita Sari, "Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 6, pp. 1535–1541, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i6.8589.
- [13] Yorri Didit Setyadi, Dwi Wulandari, Lutfi Dwi Lestari, Wa Ode Meliasari, and Ifit Novita Sari, "Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Sebagai 'Agent Of Change dan Social Control,'" *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 6, pp. 1542–1547, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i6.8592.
- [14] M. R. Baharuddin, "Adaptasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi)," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 195–205, 2021, doi: 10.30605/jsgp.4.1.2021.591.
- [15] A. P. Astutik, R. S. Untari, and A. M. Putri, "Penggunaan Media Animasi 'Muroja'ah for Kids' untuk Meningkatkan Hafalan Anak," *Community Empower.*, vol. 6, no. 4, pp. 682–687, 2021, doi: 10.31603/ce.4579.
- [16] I. Istiqomah, D. Agustito, F. Sulistyowati, R. Yuliani, and M. Irsyad, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi)," *Community Empower.*, vol. 6, no. 3, pp. 464–471, 2021, doi: 10.31603/ce.4425.
- [17] M. Supartini, P. Ilmu, P. Sosial, and P. Sarjana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo," *J. Penelit. dan Pendidik. IPS*, vol. 10, no. 2, pp. 1858–4985, 2016, [Online].

- Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.
- [18] R. Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida J.*, vol. 4, no. 1, p. 35, 2017, doi: 10.22373/lj.v4i1.1866.
- [19] S. S. R. Septianingsih, D. Safitri, "Cendikia pendidikan," *Cendekia Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>.
- [20] M. R. Adzani and R. Salahuddin, "Flashcard Sentence As a Media for Increasing Elementary School Students' Literacy Understanding," *J. Pendidik. Islam*, vol. 05, no. 03, pp. 401–410, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/511> <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat/article/view/511>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.