

# HKI Rizky Mubarak Daha

*by* Cek Turnitin

---

**Submission date:** 22-Feb-2024 08:08PM (UTC-0600)

**Submission ID:** 2302075287

**File name:** HKI\_Rizky\_Mubarak\_Daha.docx (634.22K)

**Word count:** 2584

**Character count:** 17475

## PENGEMBANGAN MEDIA MONOEDU DALAM KAMPUS MENGAJAR UNTUK PENINGKATAN LITERASI NUMERASI

## DEVELOPMENT OF MONOEDU MEDIA IN TEACHING CAMPUS FOR INCREASING NUMERATION LITERACY

Rizky Mubarak Doha<sup>1)</sup>, Dr. Anita Puji Astutik, S.Pd., M.Pd.I<sup>2)</sup>.

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
[rizkydaha2@gmail.com](mailto:rizkydaha2@gmail.com) [anitapujiastutik@umsida.ac.id](mailto:anitapujiastutik@umsida.ac.id)

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

**Keywords** – *Teaching campus; Literacy and Numerasi*

**Abstrak.** Penelitian ini mempunyai tujuan guna memahami 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 program yang ditujukan guna memperbaiki 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 guna mendorong mutu pendidikan di Indonesia dengan mengikutsertakan 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 ialah aspek dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di satuan pendidikan dasar Satuan Belajar Merdeka (MBKM). MBKM merupakan satuan pembelajaran yang memberikan pendidikan serta pelatihan pada siswa sesuai dengan minat juga bakatnya serta mempunyai tujuan guna memperoleh lulusan yang mempunyai kemampuan menciptakan lapangan kerja, bukan sekedar pencari kerja.[2]

Ringkasnya, kampus mengajar adalah program di bawah inisiatif MBKM yang mempunyai tujuan guna memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia dengan membekali mahasiswa dengan pengetahuan praktis dan keterampilan berharga untuk karir masa depan mereka. Kampus Mengajar Penting untuk strategi Kesempatan Belajar oleh Dinas Pelatihan, Kebudayaan, Eksplorasi dan Inovasi yang memberikan kesempatan kepada siswa selama 1 (satu) semester untuk membantu siswa, pendidik, dan administrator sekolah dasar dan pusat dalam menyelesaikan latihan pembelajaran terkena dampak pandemi ini. Tujuan dari ujian ini adalah untuk melatih kemampuan pendidikan dan berhitung siswa sekolah dasar melalui program kampus mengajar.

Penelitian ini dinamakan jenis penelitian pengabdian masyarakat. Mitra yang terlibat dalam layanan ini adalah siswa dan pendidik sekolah dasar dan pusat. Pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu penyusunan dengan cara wawancara, memperhatikan kondisi sekolah, melaksanakan program Kampus Mengajar, dan menguraikan

dampak dari pelaksanaan program Kampus Mengajar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan strategi deskriptif. Dalam teknik pengumpulan data, pencipta melibatkan teknik dokumentasi untuk setiap tindakan yang dilakukan dan kemudian mengauditnya dari beberapa daftar sumber.

Dampak dari pengabdian ini menunjukkan adanya perubahan yang besar bagi siswa, pendidik dan sekolah, misalnya memperluas sifat kemampuan pemahaman siswa, memperluas sifat berhitung yang berhubungan dengan pembelajaran augmented, pembagian, deduksi dan perluasan, mengerjakan latihan bermain. sambil membiasakan diri, bekerja dengan ruang pemahaman, memberikan bantuan pembelajaran serta membantu variasi inovatif dan manajerial.[3] Setiap siswa terlihat energik dan serius dalam menyelesaikan latihan. Siswa didesak untuk bersikap dinamis dan mendorong diri mereka sendiri untuk membangkitkan semangat dan inspirasi untuk 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. [4] 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.[5] Kelompok belajar memfasilitasi pembelajaran peer-to-peer, mendorong partisipasi aktif, dan menyediakan platform bagasiswa 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 era revolusi 4.0 modern, terdapat kebutuhan penting untuk memahami kemahiran dan berhitung yang terkoordinasi.[6] Untuk mendongkrak dominasi tersebut, diperlukan kemajuan lain di bidang pelatihan. Kecanggihan Kemendikbud yang dimulai pada tahun 2021 adalah Kampus Merdeka yang salah satu proyeknya adalah Kampus Mengajar yang melibatkan mahasiswa dari seluruh Perguruan Tinggi Negeri. Siswa diberi tugas untuk memberikan dukungan dalam kemajuan pendidikan dengan bekerja sama dengan pendidik dan 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. 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 melibatkan siswa yang bekerja sama dengan sekolah. Melalui program pengajaran kampus, siswa mempunyai latihan-latihan yang bertugas membantu latihan pembelajaran, membantu variasi inovasi, dan membantu organisasi di sekolah tempat mereka ditugaskan. [7] Luasnya pembelajaran di kampus pengajaran mengingat pembelajaran untuk semua mata pelajaran yang memperhatikan pendidikan dan berhitung. Variasi inovasi dengan membantu pelaksanaan pembelajaran berbasis inovasi 4.0 seperti pemanfaatan kegunaan dalam pembelajaran internet. Serta meliputi hal-hal yang berkaitan dengan organisasi pembelajaran dan organisasi sekolah.

Program ini memberikan keistimewaan atau keunikan baru dimana mahasiswa yang diperbolehkan mengikuti program Kampus Merdeka tidak harus memiliki dasar dalam pelatihan atau pengajaran, namun program ini mengakui mahasiswa dari semua perguruan tinggi sehingga mahasiswa diuji untuk menjadi entertainer yang mahir

berkendara dan mengajar siswa di sekolah.[8] Hal ini juga patut dicatat karena pelaksanaan program Kampus Mengajar terjadi pada masa pandemi virus corona dengan pembatasan pengajaran dan pembelajaran yang terputus dengan syarat belajar dari rumah dan kondisi sekolah yang terbatas mengenai landasan inovatif, khususnya rambu-rambu yang sulit dan kurang untuk berbasis web.

Kerjasama pembelajaran pada program Kampus Mengajar dengan sistem pembelajaran tidak nyambung yang dilakukan di luar kelas dengan menggunakan teknik berfluktuasi agar menarik merupakan suatu cara untuk menyesuaikan diri dengan rutinitas siswa agar siswa tertarik dan bersemangat sehingga dapat membantu prestasi belajar. Siswa di bangku sekolah diberikan kesempatan untuk berbincang dengan siswa agar dapat menjalin koneksi yang baik sehingga dapat menyelesaikan pembelajaran yang tidak kaku sehingga juga dapat menggerakkan siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh K. Pemalang 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.[7] Penelitian sebelumnya Nunul 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 di sekolah.[9] Selanjutnya penelitian Yorri Didit Setyadi dengan judul “Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 2 sebagai Agent of change dan social control” bahwa Mahasiswa mempunyai kontribusi terhadap negaranya dengan menghasilkan prestasi akademik dan non-akademik sebagai wujud semangatnya pada Republik Indonesia.[10]

Pada artikel ini, kita akan mengeksplorasi peran mahasiswa Kampus Mengajar guna menaikkan literasi serta numerasi di dalam lembaga pendidikan dengan peningkatan media belajar yang menarik. Ketertarikan siswa pada media belajar adalah hasil dari sejumlah faktor yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dengan memahami peran mahasiswa Kampus Mengajar untuk menaikkan 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. 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 ide-ide hipotetis yang dipelajari dalam ujian mereka. Ini membangun pemahaman 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 belajar yang relevan dengan keperluan, minat, serta pengalaman siswa cenderung lebih menarik bagi mereka. Saat materi pembelajaran disajikan pada konteks relevan dengan minat pribadi peserta didik, mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Media yang relevan dengan keperluan, minat, serta pengalaman siswa cenderung lebih menarik bagi mereka. Saat materi pembelajaran disajikan pada

konteks relevan dengan minat pribadi peserta didik, mereka akan lebih tertarik untuk belajar dengan ini peneliti mengambil media MonoEDU.

#### 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

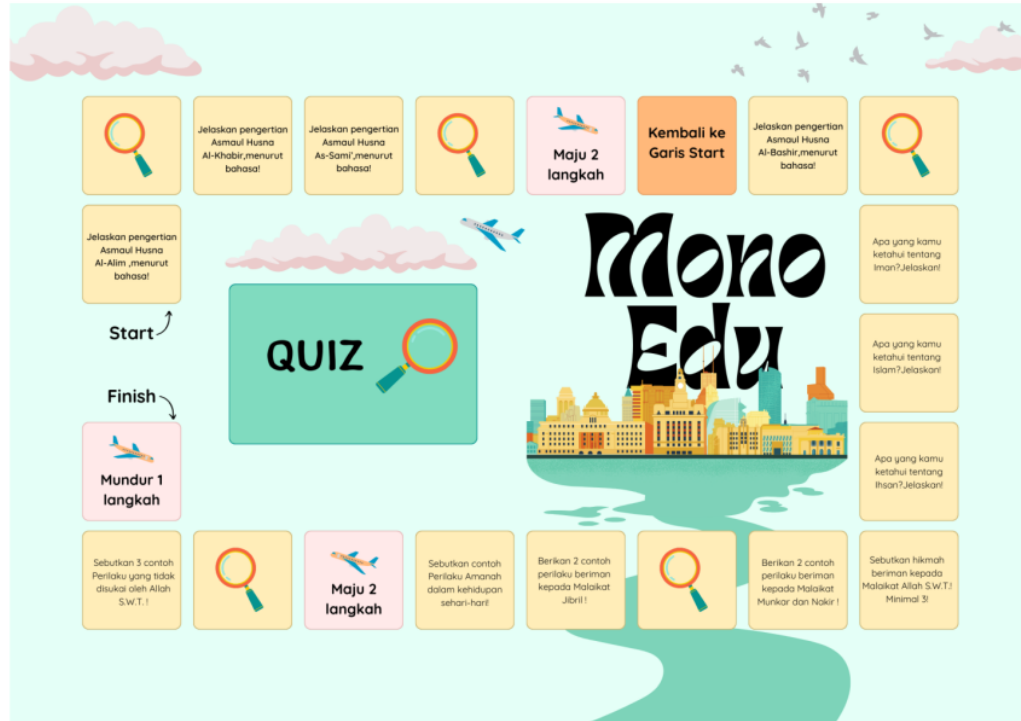


3. Pemain akan memutar dadu, setelah mendapatkan nomor maka pemain menjalankan untuk melihat pertanyaan tersebut.



4. Setelah mendapatkan nomer, membuka pertanyaannya.





5. pemain bisa menjawab maka pemain akan terus berputar. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut akan mendapat hukuman.
6. 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 tak hanya memberi hiburan, tapi menyediakan kesempatan untuk anak-anak untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan penting yang bisa diimplementasi pada 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 bisa menaikkan keterlibatan siswa pada pembelajaran. MonoEdu adalah permainan yang menarik dan kompetitif, yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa pada proses belajar. Karena sifatnya yang interaktif, siswa 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 belajar, yang bisa menaikkan pemahaman konsep serta 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 bisa disamakan dengan keperluan serta tingkat keterampilan siswa. Ini memungkinkan guru guna 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.

#### 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] A. Walidi, 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.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] 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>.
- [7] 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](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24805).
- [8] 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>.
- [9] 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.
- [10] Yorri Dedit 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.
- [11] Nadia Anisah fauziah, Hernadianto, Rina Yuniarti, and Mirra Sriwahyuni, “Peran Mahasiswa Dalam Mensukseskan Program Kampus Mengajar,” *J. Ilm. Mhs. Kuliah Kerja Nyata*, vol. 2, no. 2, pp. 434–441, 2022, doi: 10.36085/jimakukerta.v2i2.3873.

**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.*



# HKI Rizky Mubarak Daha

## ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	5%
2	Renita Saragih, Hanna Sitohang. "Kegiatan Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Peserta Didik Di SD Negeri 030352 Sipali-pali", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2022 Publication	1%
3	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://journal.unilak.ac.id">journal.unilak.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://cmsdata.iucn.org">cmsdata.iucn.org</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://jurnal.ar-raniry.ac.id">jurnal.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1%
8	<a href="http://journal.lppmunindra.ac.id">journal.lppmunindra.ac.id</a> Internet Source	

<1%

---

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On