

Submitted: April	Revised: Juni	Accepted: Oktober
------------------	---------------	-------------------

**Sosialisasi Dan Pelaksanaan Media Literasi Numerasi Berbasis Permainan Indoor (Program Kampus Mengajar Di Sdn Sarang Burung)**

**Sri Indriani Harianja<sup>1)</sup>, M.Willi Kurniawan<sup>2)</sup>, Tesya Angelina Titiantri<sup>3)</sup>**

**<sup>1</sup>sriindrianiharianja@unja.ac.id**

<sup>123</sup> Universitas Jambi

**ABSTRAK:** Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program yang direncanakan oleh Kementerian Dinas Pendidikan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dan kemampuan literasi numerasi pada peserta didik yang masih berada di lingkungan sekolah. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu bentuk pelaksanaan Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka (MBKM) berupa kegiatan mengajar, adaptasi teknologi, dan Administrasi dengan memberdayakan mahasiswa dalam membantu proses pembelajaran di lembaga sekolah. Salah satunya di SDN Sarang Burung 212 yang bertempat di jalan Pematang Bedaro, Simpang Limo Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi Provinsi. Ruang lingkup pelaksanaan kampus mengajar menitik beratkan pada kemampuan literasi numerasi siswa, dengan menyusun dan merencanakan program berdasarkan temuan masalah di sekolah. Diharapkan program tersebut menjadi solusi bagi sekolah pada bidang pemahaman literasi dan numerasi siswa-siswi khususnya melalui permainan *indoor*. Permainan *indoor* merupakan permainan yang dapat dilaksanakan diberbagai jenjang pendidikan. Program ini diharapkan memberikan dampak positif bagi guru dan siswa-siswi terhadap minat dan motivasi belajar anak khususnya mengenai literasi numerasi. Selain memberikan dampak bagi pihak sekolah, program ini memberikan kesempatan kepada peserta program kampus mengajar seperti dapat mengembangkan, meningkatkan, merasakan langsung kegiatan yang erat hubungannya dengan nuansa proses belajar mengajar.

Kata kunci : Media Literasi Numerasi, Permainan *Indoor*

*Abstrac: The Teaching Campus Program is one of the programs planned by the Ministry of Education to improve students' abilities and numeracy literacy skills for students who are still in the school environment. The Teaching Campus Program is a form of implementing Merdeka-Learning-Campus-Merdeka (MBKM) in the form of teaching activities, technology adaptation, and Administration by providing students with assistance in the learning process in school institutions. One of them is at Sarang Burung 212 Elementary School which is located in Pematang Bedaro Simpang Limo, District Jambi Luar Kota, Regency Muaro Jambi Provinsi Jambi The scope of campus teaching focuses on students' numeracy literacy skills, by compiling and planning programs based on findings of problems at school. The program is expected to be a solution for schools in the field of understanding literacy and numeracy for students, especially through indoor games. Indoor games are games that can be implemented at various levels of education. This program is expected to have a positive impact on teachers and students on children's learning interest and motivation, especially regarding numeracy literacy. In addition to having an impact on the school, this program provides opportunities for participants in the campus teaching program such as being able to develop, improve, experience directly activities that are closely related to the nuances of the teaching and learning process.*

Keyword : Numerical Literacy Media, Indoor Games

## **PENDAHULUAN**

Penerapan literasi numerasi pada program kampus mengajar menjadi salah satu program yang dicanangkan oleh Kementerian Dinas Pendidikan. MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) menjadi bagian dari berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa, beberapa program tersebut ialah melakukan kegiatan peningkatan literasi numerasi pada siswa, merasakan kesempatan melakukan kegiatan mentransfer pengetahuan, memberikan solusi ke sekolah berdasarkan masalah yang ditemui, serta membantu sekolah untuk melakukan pembenahan dari segala sesuatu yang ingin diperbaiki dengan cara melakukan implementasi dari program yang direncanakan. Kampus mengajar menjadi salah satu bagian dari Program Kampus Merdeka yang memberikan keterlibatan mahasiswa pada setiap perguruan tinggi yang berada di Indonesia. Kesempatan tersebut dapat dirasakan mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan potensi diri melalui kegiatan-kegiatan yang berada di luar kelas. Pada Kampus Mengajar 5 tahun 2023 merencanakan dan melakukan program pada sekolah-sekolah. Cakupan dari Kampus Mengajar mengarah kepada literasi, numerasi, adaptasi teknologi, serta bantuan administrasi manajerial sekolah. Hal ini diharapkan memberikan pengharapan akan perubahan dan pengalaman yang dapat diperoleh dan dirasakan oleh mahasiswa, siswa, sekolah, bahkan masyarakat luas.

Kampus Mengajar dalam implementasinya melibatkan mahasiswa yang berada pada Perguruan Tinggi baik yang berada pada naungan Negeri ataupun Swasta. (Rahman & Triristina, 2021) mengatakan kampus mengajar memberikan keterlibatan mahasiswa-mahasiswi yang berlatar belakang pendidikan yang berbeda-beda dan perguruan tinggi yang berbeda juga. Keterlibatan mahasiswa dari berbagai jurusan dan universitas diharapkan memberikan dampak perubahan ke arah yang lebih baik di bidang pendidikan. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mengembangkan potensi diri dengan cara melakukan aktivitas di luar kelas perkuliahan, memberikan bantuan program yang kreatif dan inovatif kepada sekolah secara optimal serta seluruh peserta didik di Sekolah Dasar yang memiliki keterbatasan merupakan tujuan dari Kampus Merdeka diselenggarakan (Jusmaniar et al., 2021).

Fokus utama dari Kampus Mengajar adalah pembenahan literasi numerasi. Hal ini dipengaruhi oleh minat baca yang ditemui di masyarakat masih berada pada level rendah. Menurut (Rahman & Triristina, 2021) mengungkapkan kemampuan literasi

memiliki peran penting bagi pertumbuhan intelektual dari setiap individu. Keterampilan peserta didik pada saat melakukan penguasaan akan literasi numerasi menjadi hal penting dan kebutuhan didalam masyarakat yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan ini sangat dibutuhkan, salah satu contoh yang sederhana adalah pada saat kegiatan transaksi jual beli suatu barang, saat membaca suatu buku, merencanakan suatu rencana yang membutuhkan keterampilan literasi numerasi. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 yang berisikan tentang Rencana Strategis akan perwujudan dari pelajar Indonesia yang memiliki slogan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Point literasi numerasi sebagai *basic skill* bagi siswa yang berada di jenjang dasar dan jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi masalah yang tidak terselesaikan. Hal ini dikarenakan budaya literasi numerasi belum menjadi pembiasaan pada generasi dan menumbuhkan rasa cinta terhadap literasi numerasi, terutama bagi pelajar. Lingkungan terdekat dapat dijadikan upaya dalam mengembangkan dan menumbuhkan minat anak terhadap kegiatan literasi baca tulis dan literasi numerasi. Lingkungan terdekat tersebut adalah lembaga pendidikan berupa sekolah.

Gerakan Literasi Sekolah atau dikenal dengan singkatan (GLS) sudah ada sejak tahun 2015 yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 mengenai Penumbuhan Budi Pekerti. GLS menindak lanjuti pemahaman mengenai budaya literasi. Budaya literasi tersebut dapat berbentuk memahami, menggunakan sesuatu yang cerdas melalui berbagai kegiatan (membaca, mendengar, menulis, berbicara, dan melihat), mengakses suatu informasi. Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan perantara Kampus Mengajar yang melibatkan seluruh kalangan masyarakat dengan point pelaksanaan yaitu program GLS. Selain GLS, program kampus mengajar juga bergerak pada program pemerintah yaitu AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). AKM ini dilaksanakan oleh mahasiswa untuk melihat kemampuan literasi numerasi pada siswa yang berada di sekolah. (Ainur Rokhim et al., 2021) memberikan ungkapan mengenai pengertian AKM, yaitu suatu alat yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif anak melalui kegiatan mengukur. Salah satu keterampilan yang dapat digunakan pada AKM ini adalah literasi membaca dan literasi numerasi (matematika).

Pendidik yang dikenal dengan sebutan guru menjadi sumber pembelajaran yang memiliki peran sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna sehingga memberikan dampak dari hasil belajar serta dapat diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan media pembelajaran menjadi sarana yang dapat dijadikan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media secara inovatif dan kreatif akan memberikan dampak bagi siswa pada saat kegiatan belajar, dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru, serta meningkatkan kepercayaan diri anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sutrisno, 2017) menemukan mayoritas anak-anak lebih tertarik menggunakan media permainan pada saat melakukan aktivitas belajar. Melalui penggunaan media, maka anak memiliki rasa semangat terhadap materi atau bahan yang disampaikan. Termasuk materi literasi numerasi.

Penyampaian materi literasi numerasi yang saat pengimplementasiannya menggunakan media permainan, memiliki tujuan agar siswa memberikan perhatian kepada informasi yang dipaparkan oleh guru. (Jenni & Samidi, 2013) yang mengemukakan penelitian di Harvard University mengungkapkan jika guru dalam melakukan aktivitas di dalam atau di luar kelas menggunakan media pembelajaran, maka dampak baik dari hal tersebut adalah anak-anak dengan mudah mengingat secara baik mengenai materi yang disajikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat peningkatan sebesar 14 % – 38 %, jika dibandingkan pada saat tidak menggunakan media. Penggunaan media akan menumbuhkan antusias dan rasa keingintahuan anak. Hal ini akan mempermudah pemahaman anak terhadap literasi numerasi. Program kegiatan bermain bagi peserta didik, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor sendiri pengetahuan yang diinginkan anak melalui dunia bermain. Pada umumnya peserta didik akan belajar melalui kegiatan permainan dalam lingkungan *outdoor* dan *indoor*. Permainan indoor dan outdoor menjadi permainan yang bisa dilakukan di lembaga pendidikan manapun dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Mitra dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Sengeti yang berlokasi di Jalan Pematang Bedaro. Simpang Limo Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. Adapun alasan sekolah tersebut dijadikan mitra dikarenakan telah menjalankan seleksi dari Kementerian Dinas Pendidikan Pusat. Dan sekolah tersebut merupakan sekolah yang memperoleh bantuan buku-buku bahan ajar

yang dapat digunakan oleh peserta didik. Dalam membangun budaya literasi numerasi, sekolah menyediakan pojok literasi dan perpustakaan. Namun, kondisinya kurang terawat dan pojok literasi tersebut tidak terlaksana sebagaimana mestinya. Hasil temuan awal tim kampus mengajar Angkatan 5, menyebutkan literasi baca tulis dan numerasi pada peserta didik berada pada level rendah-cukup. Hal ini dapat terlihat dari siswa yang seharusnya sudah mampu membaca namun masih belum bisa membaca dengan baik. Sebagai contoh yang ditemukan di sekolah, anak kelas tinggi diharapkan sudah cakap membaca, namun tidak demikian yang ditemukan di lapangan. Siswa masih membutuhkan dorongan serta stimulus yang tepat, lebih serta konsisten pada konteks membaca, menulis, dan menyimak dengan lancar. Berdasarkan observasi di lapangan, hal tersebut mendorong untuk melakukan dan melaksanakan program melalui kerjasama dengan Kampus Mengajar 5 di SDN Sarang Burung.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian Kampus Mengajar Angkatan 5 ini yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan juga Dosen pembimbing Lapangan (DPL) yang bertempat SDN 212 IX / Sarang Burung yang salah satu tujuannya untuk membantu pembelajaran literasi dan numerasi dan meningkatkan dan menumbuhkan minat baca peserta didik. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai sejak tanggal 1 Maret 2023 sampai dengan 16 April 2023 yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas 5 SDN 212 IX / Sarang Burung. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode yang bertahap, yakni tahap rencana kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi.

Tabell. Tahapan Metode Kegiatan Pengabdian

No	Tahapan Pengabdian	Kegiatan Pengabdian
1	Tahap I Rencana Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observasi, mengamati kondisi lingkungan sekolah serta partisipasi warga sekolah dalam kegiatan literasi dan numerasi</li> <li>2. Berkoordinasi bersama pihak sekolah terkait pelaksanaan literasi yang sudah dilaksanakan sebelumnya</li> </ol>
2	Tahap II Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan materi untuk kegiatan sosialisasi literasi dan numerasi.</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Sosialisasi program kegiatan literasi numerasi</li> <li>3. Pelaksanaan program permainan <i>indoor</i>.</li> <li>4. Pengumpulan hasil kegiatan literasi numerasi oleh peserta didik</li> </ol>
3	Tahap III Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi kegiatan literasi numerasi</li> </ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Membantu pembelajaran akan literasi numerasi menjadi bagian penting yang harus diperhatikan oleh masyarakat. Menurut pemahamannya literasi merupakan kemampuan atau potensi yang dianggap penting dan harus dimiliki semua siswa. Hal ini dikarenakan literasi menjadi suatu kebutuhan yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan maka pemahaman atau kemampuan literasi sangat dibutuhkan. Ada enam literasi yang harus dimiliki anak, yaitu literasi membaca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi budaya, literasi digital, dan yang terakhir literasi finansial. Pengabdian ini mengarah kepada literasi membaca dan tulis; literasi numerasi.

Dilihat dari pengertiannya numerasi merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam hal melakukan analisis dengan menggunakan angka-angka. Arti lain dari numerasi menurut (Jenni & Samidi, 2013) adalah penggunaan akan matematika dengan percaya diri dan dilakukan secara efektif yang memberikan kebermanfaatan pada saat memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Numerasi membantu pembentukan awal dari penalaran rasional dan teknik pelajaran. Numerasi juga bukan sekedar berbicara angka melainkan memahami waktu, pola, dan aktivitas yang membutuhkan formulir seperti menyiapkan makanan, membaca struk, melihat arah/*maps*, menunjau petunjuk, dan lain sebagainya.

Kemampuan numerasi merupakan jenis kemampuan dalam mengimplikasikan berbagai angka, simbol pada matematika untuk memecahkan suatu masalah. Numerasi membantu seseorang untuk melakukan analisis dari berbagai informasi, menyajikannya dalam bentuk representasi dan menginterpretasikan hasil analisis tersebut pada saat pengambilan keputusan (Kemdikbud, 2017).

Begitu juga dengan kemampuan literasi yang harus dimiliki oleh anak untuk menjalankan kehidupan di lingkungan masyarakat. Pengembangan atau peningkatan kemampuan literasi dapat diperoleh melalui lingkungan terdekat anak, seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat. Namun stimulus dan perhatian yang lebih untuk literasi numerasi sudah memperoleh dukungan dari pemerintah, hanya saja guru sebagai peran penting masih mengabaikan kemampuan literasi numerasi. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan membaca yang belum dimiliki padahal seharusnya sudah dimiliki oleh anak dengan jenjang pendidikan tinggi. Selain itu, tahapan dalam pemahaman mengenai matematika masih belum bertahap.

Menurut (Christina, 2008) mengungkapkan dalam pengenalan kata yang disusun dalam kalimat ataupun bentuk gambar atau media yang diimplementasikan melalui kegiatan permainan pada siswa untuk mendukung gerakan literasi maka memberikan manfaat untuk melatih anak memusatkan perhatian pada saat kegiatan belajar berlangsung. Sehingga pencapaian maksimal dari suatu pengenalan literasi tidak terjadi dengan sia-sia. Siswa dapat maksimal mengembangkan kemampuan literasi tersebut ketika anak mulai bereksplorasi.

Hal ini dapat memberikan manfaat untuk mengenalkan kata, kalimat ataupun gambar pada anak sebagai penunjang literasi dini mereka, setelah melihat begitu besarnya dampak dari media permainan pada literasi anak, maka media permainan banyak dipilih sebagai salah satu cara untuk melatih anak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung dimana anak akan mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan

Peran guru yang begitu penting menjadi salah satu alasan untuk melakukan kegiatan sosialisasi di SDN 212 IX / Sarang Burung. Guru yang memiliki kemampuan dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan membuat anak untuk berpikir kritis, sehingga suasana proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa, maka dapat dikatakan guru tersebut berhasil menjadi guru yang dibutuhkan oleh peserta didiknya (Teguh, 2017).

Oleh karena itu, tujuan dari program adalah membantu guru-guru dalam menciptakan permainan *indoor* untuk literasi numerasi dan membantu siswa SDN 212 IX / Sarang Burung untuk memiliki kemampuan membaca, memahami bacaan, mengenai dunia matematika melalui kegiatan pengenalan angka yang menarik. Pengabdian ini tidak

semata untuk tercapainya kemampuan kognitif, namun menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan literasi numerasi pada anak, sehingga anak menjadi pelajar sepanjang hayat serta menciptakan suasana sekolah pada setiap ruangan menjadi menarik bagi anak.

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, diikuti oleh seluruh guru yang berada di SDN 212/ IX Sarang Burung. Langkah awal dari kegiatan adalah menyampaikan program kegiatan pembiasaan literasi numerasi yang akan diimplementasi di SDN 212/ IX Sarang Burung. Kegiatan tersebut berupa diskusi dengan guru-guru mengenai pelaksanaan kegiatan literasi numerasi yang telah dilaksanakan oleh SDN 212/ IX Sarang Burung. Pada gambar 1, berdasarkan diskusi tersebut, diketahui bahwa pelaksanaan literasi numerasi hanya membaca di kelas namun jarang menerima pendampingan dari guru secara mendalam dan tidak memanfaatkan fasilitas perpustakaan



Gambar 1. Berkoordinasi dengan guru terkait program literasi dan numerasi

Dari hasil diskusi dengan pihak sekolah mengenai pelaksanaan kegiatan sosialisasi media literasi numerasi berbasis permainan *indoor*. Sosialisasi ini diharapkan dapat membangkitkan kembali kegiatan literasi numerasi di SDN 212/ IX Sarang Burung yang telah lama tidak terlaksana. Pelaksanaan program dimulai dengan menggunakan cara AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Pelaksanaan ini dilakukan dengan dua tahap yaitu uji literasi dan uji numerasi pada siswa. Penilaian Asesmen Nasional terdiri dari Asesmen kompetensi minimum, survey karakter, dan survey lingkungan belajar (Novita et al., 2021). Pada pengabdian ini, menggunakan asesmen kompetensi minimum

yang memiliki pemahaman untuk menilai kompetensi yang mendasar. Kegiatan AKM di SDN 212/ IX Sarang Burung, telah dilakukan dan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Melakukan pelaksanaan AKM literasi numerasi

Dalam melaksanakan pada proses pelaksanaan pengabdian, mahasiswa kampus mengajar 5 melakukan persiapan terhadap program yang akan disosialisasikan baik materi ataupun bentuk permainan yang akan diimplementasikan di SDN 212/ IX Sarang Burung Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Menyiapkan materi yang akan disosialisasi berdasarkan observasi.

Pelaksanaan kegiatan, yang dilakukan tanggal 16 Maret 2023, mahasiswa kampus mengajar 5 bersama dosen pendamping lapangan, guru pamong, dan guru. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilakukan di ruang guru dan dihadiri oleh guru-guru sebagai peserta forum sosialisasi Literasi Numerasi Berbasis Permainan *Indoor*. Kegiatan sosialisasi akan

dilaksanakan dalam waktu satu hari, namun untuk pengimplementasian permainan *indoor* akan dilaksanakan oleh mahasiswa sampai bulan April 2023. Dalam melaksanakan implementasi permainan *indoor* melibatkan siswa kelas lima. Kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada gambar 4 dan kegiatan pelaksanaan permainan *indoor* berada pada gambar 5



Gambar 4. Kegiatan Sosialisasi Media Literasi Numerasi Berbasis Permainan  
*Indoor*



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Permainan *Indoor* Seperti *Fun Activity* Literasi



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan Permainan *Indoor* Seperti *Fun Activity* Numerasi

Pada penilaian hasil dari kegiatan permainan *indoor* untuk literasi numerasi, mahasiswa kampus mengajar 5 menilai dari tercapainya tujuan kegiatan setiap siswa. Tujuan dari penilaian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN 212/ IX Sarang Burung. Dari hasil pengamatan melalui kegiatan literasi numerasi ini, mahasiswa kampus mengajar 5 melakukan evaluasi kegiatan dan menentukan siswa yang aktif dalam melibatkan diri pada saat implementasi permainan *indoor*, baik itu pada *fun activity* numerasi dan *fun activity* literasi. Hasil dari kegiatan tersebut diharapkan

menciptakan lingkungan yang cerdas *general knowledge* serta membangun minat siswa akan gerakan literasi numerasi dengan kegiatan yang *fun* dan intelektual.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan program kampus mengajar angkatan 5 yang bertempat di SDN 212/ IX Sarang Burung berjalan dengan lancar dan sesuai dengan program apa yang telah direncanakan. Peserta didik dan guru bekerjasama secara penuh dengan penuh tanggungjawab dalam mengimplementasikan berbagai bentuk kegiatan literasi numerasi. Program ini juga turut membantu lembaga pendidikan yaitu sekolah SDN 212/ IX Sarang Burung dalam menerapkan literasi numerasi untuk membantu pemahaman anak akan literasi numerasi sehingga akan memberikan dampak bagi kehidupan bermasyarakat. Selain memberikan manfaat kepada siswa siswi yang berada di SDN 212/ IX Sarang Burung, kampus mengajar juga memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa, dari mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat dituangkan ke dalam program dan cara mengajar, menyampaikan materi kepeserta didik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis ucapkan terima kasih kepada segala pihak yang memberikan kesempatan. Ucapan terima kasih ditujukan ke Kementerian Dinas Pendidikan Pusat dan Daerah, SDN 212/ IX Sarang Burung, Mahasiswa yang berasal dari Universitas Jambi, dan masyarakat sekitar yang mendukung kegiatan ini agar dapat berjalan dengan baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ainur Rokhim, D., Nuriyati Rahayu, B., Nur Alfiah, L., Peni, R., Wahyudi, B., Wahyudi, A., & Retno Widarti, H. (2021). Analisis Kesiapan Peserta Didik Dan Guru Pada Asesmen Nasional (Asesmen Kompetensi Minimum, Survey Karakter, Dan Survey Lingkungan Belajar). In *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 4). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Christina, M. (2008). *Anak Bermain*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jenni, W., & Samidi. (2013). *Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Basa Krama Alus*.
- Jusmaniar, N., Syam, N., & Nurdiansyah, E. (2021). *Implementasi Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi, dan Teknologi di Masa Pandemi Covi19*.

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Gerakan Literasi Nasional. URL: <http://gln.kemdikbud.go.id>. Diakses tanggal 28 Oktober 2021
- Novita, N., Mellyzar, & Herizal. (2021). Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan Persepsi Calon Guru. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1), 172–179. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Rahman, A., & Triristina, N. (2021). Kampus Mengajar: Transformasi Budaya Belajar Siswa Dalam Adaptasi Kebiasaan Baru di Madura. *Jurnal NaCMa*, 1(1), 34–39.
- Sutrisno. (2017). *Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya Membangun Literas Dini*. Universitas Airlangga.
- Teguh, M. (2017). *Gerakan Literasi Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamarota*, 1(2), 18- 26