

Peningkatan Kompetensi Pembelajaran melalui Pelatihan Media dan Metode Pembelajaran pada Program Kampus Mengajar Angkatan III di SDN 002 Benai, Kuantan Singingi, Riau

(Improving Learning Competence through Media and Learning Method Training in the Campus Teaching Program Batch III at SDN 002 Benai, Kuantan Singingi, Riau)

Irfandi^{1*}, Ikrima Mailani², Wirsu Andani³, Winda Ningsih⁴, Nur Azima⁵, M. Rendi⁶

¹Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Kuantan Singingi, Teluk Kuantan, Riau.

^{2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi, Teluk Kuantan, Riau

Article history

Received: 16 November 2024

Revised: 11 April 2025

Accepted: 30 April 2025

*Corresponding Author:
Irfandi, email:
irfandi@uniks.ac.id

Abstract. *Independent Learning and Independent Campus is a program from the Ministry of Education and Culture that provides opportunities for students to learn outside the classroom and develop themselves according to their interests and talents. To help students prepare for their future careers, the independent campus aims to encourage them to master various scientific Methods used in this activity are interactive and participatory methods. This teaching campus program activity was held on September 27 – December 21. The location of the assignment is at SDN 002 Benai, Benai District, Kuantan Singingi Regency, Riau. The results of service activities while at school carried out by the 3rd batch of teaching campus students are literacy, numeracy, assessment, soft skills, current issues, national vision. This program is expected to have a positive influence on students so that they are better prepared to enter the world of work.*

Keywords: *Independent learning, teaching media, learning methods, students, student competencies*

Abstrak. Merdeka belajar dan Kampus merdeka adalah sebuah program dari Kemendikbud yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar diluar ruang kelas dan mengembangkan diri sesuai minat dan bakat. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu mahasiswa mempersiapkan karir mereka di masa depan, kampus merdeka bertujuan untuk mendorong mereka menguasai berbagai keilmuan Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu metode interaktif dan partisipatif. Kegiatan program kampus mengajar ini dilaksanakan pada 27 September – 21 Desember 2024. Lokasi penugasan yaitu di SDN 002 Benai, Kecamatan Benai, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Hasil kegiatan pengabdian selama berada disekolah yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar angkatan 3 yaitu program literasi, numerasi, asesmen, softskill, isu terkini, dan visi nasional. Program ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif untuk mahasiswa sehingga lebih siap untuk terjun ke dunia kerja.

Kata Kunci: Merdeka belajar, media ajar, metode pembelajaran, siswa, kompetensi siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting masa depan generasi Indonesia, hal ini telah diatur didalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai pendidikan Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar mereka menjadi manusia yang taat kepada tuhan yang maha esa. Pendidikan menjadi patokan dalam peningkatan taraf hidup masyarakat dalam suatu generasi, termasuk di Indonesia. Terkait permasalahan distribusi tenaga pengajar yang tidak merata,

pemerintah sebenarnya sudah mengambil langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Namun upaya tersebut tampaknya belum cukup. Oleh karena itu, di tengah arus globalisasi yang berkembang pesat, kualitas pendidikan di Indonesia semakin menurun (Santoso et al., 2023). Dengan demikian, pendidikan memainkan peran yang penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Perguruan tinggi harus siap terhadap perubahan yang terjadi di bidang ekonomi, sosial dan budaya, serta teknologi yang terus

melaju cepat dan melakukan perubahan pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang unggul, berbakat, dan berbudaya yang siap menghadapi tantangan zaman (Siregar et al., 2020).

Divisi Pendidikan Tinggi menyusun program Kampus Mengajar Perintis. Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka merupakan sekolah Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik yang memberikan peluang kepada pelajar dan sarjana Indonesia untuk meningkatkan keterampilan sesuai bakat dan minatnya agar mahasiswa terbiasa untuk terjun ke dunia kerja (Manurung, 2022). Merdeka belajar menawarkan program yang dapat diselesaikan mahasiswa di luar kampus. Program-program tersebut meliputi magang dan penempatan kerja, proyek sekolah, pertukaran pelajar, penelitian dan pengkajian, kegiatan kewirausahaan, penelitian independen, dan proyek kemanusiaan (Kemendikbud, 2021).

Program kampus mengajar mempunyai ciri khas dimana program ini dijalankan oleh mahasiswa sebagai bagian dari pengabdian masyarakat dan ditujukan kepada para pelajar atau siswa. Berbeda dengan program kegiatan kemahasiswaan lain yang bertujuan untuk masyarakat umum (Rofieq et al., 2022). Mahasiswa yang mengikuti program kampus mengajar akan Ditempatkan di institusi yang telah disurvei oleh program kemendikbud atau program yang dilaksanakan oleh perguruan tinggi itu sendiri. Salah satu program Merdeka Belajar, yaitu Kampus Mengajar untuk memberikan kontribusi pada pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya yang jauh dari teknologi dan sulit dijangkau (Hamzah, 2021). Kampus mengajar dapat menjadi salah satu peluang untuk mempersiapkan karir mahasiswa di masa depan, kampus merdeka bertujuan untuk mendorong mahasiswa menguasai berbagai keilmuan. Dengan mengikuti berbagai program yang disediakan, mahasiswa

diharapkan dapat mengembangkan potensi diri mereka sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, hard skills, dan soft skill mahasiswa, sehingga dapat memiliki kemampuan yang lebih sesuai dengan kebutuhan zaman saat mahasiswa lulus. Program kampus mengajar adalah salah satu program kampus merdeka yang diteliti, karena memberi orang kesempatan untuk belajar bagaimana mengajar sambil mengembangkan potensi diri mahasiswa (Sudianto et al., 2023).

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan kampus mengajar mempunyai tanggung jawab yang penting. Hal ini mencakup beberapa aspek seperti mendukung kegiatan pembelajaran, mendukung manajemen sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, serta mendukung adaptasi teknologi (Islami & Imron, 2023). Teknologi pendidikan mengacu pada penggunaan alat dan aplikasi teknologi dalam lingkungan pendidikan. Peran mahasiswa sangat penting dalam mentransformasikan pendidikan modern. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Teknologi memberikan banyak cara untuk memperbanyak pengalaman belajar, termasuk penggunaan platform pembelajaran digital yang memungkinkan siswa mengakses konten pembelajaran secara lebih interaktif dan terstruktur (Hamzah, 2021).

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern, masyarakat kini semakin mengandalkan kecepatan, ketepatan, serta efisiensi. Kegiatan ini bertujuan agar sekolah beradaptasi dengan teknologi untuk memenuhi keperluan siswa dan guru. salah-satunya dengan inovasi teknologi agar pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. (Febriati et al., 2023). Mahasiswa ditantang untuk keluar dari zona nyaman dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi di sekolah. Hal ini dapat menyoroti

pentingnya pengetahuan yang diperoleh siswa selama program pendidikan di kampus. Mahasiswa harus bekerjasama dengan mahasiswa dari mata kuliah lain, guru sebagai mitra mengajar, dan kepala sekolah. Mahasiswa harus bisa beradaptasi dengan keberagaman siswa yang ditemui dibidangnya. Pembelajaran itulah yang membantu mengembangkan karakter peserta didik. Program pendidikan kampus memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berdasarkan minat dan bakat mahasiswa (Siregar et al., 2020).

Program kampus mengajar diyakini dapat saling menguntungkan antara sekolah dasar dan mahasiswa. Kementerian Pendidikan Kebudayaan berpendapat, bahwa mahasiswa yang mengikuti program ini akan berkesempatan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal sekaligus pengalaman mengajar. Serta siswa sekolah dasar berkesempatan untuk berinteraksi dan terinspirasi oleh mahasiswa pengajar yang mengikuti kegiatan kampus mengajar (Bangun et al., 2022). Berdasarkan hasil tinjauan yang dilakukan di SDN 002 Benai kegiatan belajar mengajar masih minim dalam penggunaan teknologi, dikarenakan terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu perlu dilaksanakannya program-program kampus mengajar ini untuk meningkatkan inovasi pembelajaran.

METODE KEGIATAN

Kegiatan program kampus mengajar ini dilaksanakan pada 27 September – 21 Desember 2024. Lokasi penugasan yaitu di SDN 002 Benai, Kecamatan Benai, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu pendekatan interaktif dan partisipatif. Mahasiswa dapat melakukan kolaborasi dengan pihak sekolah

untuk menjalankan program yang sudah dirancang sebelumnya. Program ini dijalankan dengan memperdayakan secara langsung melalui langkah-langkah kegiatan program yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan analisis hasil adalah bagian dari proses kegiatan.

Tahap Perencanaan:

- a. Pembekalan, yaitu diberikan kepada mahasiswa, berupa suatu pembelajaran mengenai hal-hal apa saja yang akan terjadi dilapangan.
- b. Pengantaran, yang dilakukan oleh dosen pembimbing lapangan ke sekolah tujuan tempat pelaksanaan program dan penyerahan secara langsung kepada pihak sekolah.
- c. Observasi, yaitu pemantauan kondisi lingkungan serta pengenalan kepada seluruh pihak sekolah.
- d. Perencanaan program, yaitu merencanakan suatu kegiatan yang akan diterapkan selama pengabdian di sekolah tersebut.

Tahap Pelaksanaan

Setelah pengenalan dengan seluruh pihak sekolah dan izin dari kepala sekolah. Maka kegiatan yang sudah dirancang sebelumnya bisa dilaksanakan. Berupa kegiatan mengajar, menerapkan teknologi dalam pembelajaran serta manajemen sekolah.

Tahap Analisis Hasil

Tahap analisis hasil yaitu pembuatan laporan kegiatan yang sudah dilakukan, yang terdiri dari laporan mingguan dan laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan selama berada di sekolah yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar angkatan 3, agar tercapainya suatu tujuan di SDN 002 Benai, melalui kegiatan yang sudah kami laksanakan, diantaranya:

Program Literasi

Literasi merupakan sebuah pembiasaan yang sengaja dirancang untuk mensintesis suatu pemikiran atau inovasi baru dalam mengembangkan pengetahuan (Nunuk et al., 2018). Rahim (2005) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi literasi siswa diantaranya faktor fisiologis seperti kesehatan fisik, jenis kelamin, dan neurologis. Selain itu juga ada faktor intelektual, faktor lingkungan dan faktor psikologis. Kegiatan dalam program literasi ini dapat disajikan sebagai berikut:

a. Revitalisasi Perpustakaan

Kegiatan tersebut berkolaborasi bersama para dewan guru, peserta didik dan mahasiswa

kampus mengajar dalam memulihkan, memperbaiki dan membangun perpustakaan, baik itu membuat struktur organisasi perpustakaan, hiasan pendukung seperti menempelkan poster di dinding perpustakaan, menata buku sesuai dengan tema agar peserta didik mudah untuk membaca (Gambar 1). Serta mengawasi peserta didik dalam membaca buku. Hasil ini relevan dengan (Haidar & Sholeh, 2018) yang mengatakan bahwa perpustakaan menjadi wadah atau lembaga yang memiliki peran penting untuk menciptakan program literasi yang inovatif dan kreatif.



Gambar 1. Revitalisasi perpustakaan

b. Pembuatan poster

Poster merupakan media yang efektif untuk menyalurkan informasi. Yang menggunakan warna, gambar dan kata-kata

yang menarik. Poster hasil rancangan mahasiswa di kampus ditempel di dinding perpustakaan agar menarik perhatian pembaca (Gambar 2).



Gambar 2. Pembuatan Poster

c. MADCER (Mading Ceria)

Mading ceria berupa papan buletin yang dihias dengan berbagai informasi, foto, dan karya tulisan siswa. Siswa membuat poster

dengan tema intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan, kemudian ditempelkan di mading sekolah (Gambar 3).



Gambar 3. MADCER (mading ceria)

d. Pohon Literasi

Pohon literasi adalah media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat baca. Pohon literasi dibuat menggunakan cat

minyak, dan ditempelkan poster edukasi, supaya menjadi lebih menarik minat baca peserta didik (Gambar 4).



Gambar 4. Pohon Literasi

Program Kerja Numerasi

Numerasi menurut kemendikbudristek dalam Murtafia et al., (2023) merupakan pengetahuan dalam menggunakan berbagai bilangan atau symbol yang berkaitan dengan matematika yang berguna untuk memecahkan masalah paktis, menganalisis dan mengimplementasikan hasil tersebut menjadi sebuah keputusan. Selain itu Zaenal et al., (2022) juga mengatakan bahwa numerasi merupakan kemampuan dasar matematika yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbelanja dan lainnya.

Oleh karena itu program literasi dalam pengabdian ini melibatkan aktifitas yang biasa dilakukan oleh siswa sehari-hari. Hasil kegiatan numerasi dapat dilihat sebagai berikut:

a. Engklek Numerasi

Engklek numerasi merupakan permainan tradisional yang dimainkan dengan melompat dari kotak satu ke kotak berikutnya (Gambar 5). Engklek numerasi dibuat menggunakan cat minyak dan didalam kotak tersebut terdapat angka-angka untuk melatih pemahaman numerasi mereka.



Gambar 5. Engklek Numerasi

b. Game Numerasi

Game numerasi adalah program berbentuk permainan yang dirancang untuk membantu siswa belajar numerasi. Game ini

akan dikolaborassikan dengan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan antar kelompok (Gambar 6). Dimana siswa akan di bagi menjadi beberapa

kelompok, lalu perwakilan kelompok akan lomba kelereng dalam sendok dan siapa yang paling awal sampai ke garis finis, maka baru

bisa menjawab soal numerasi yang dijawab secara berkelompok.



Gambar 6. Game Numerasi

c. ULTRASI (ular tangga numerasi)

Ular tangga numerasi adalah permainan edukatif yang menggabungkan permainan ular tangga dengan soal matematika. Permainan ini bisa digunakan sebagai media yang menyenangkan untuk pemahaman dan

motivasi belajar siswa dalam matematika (Gambar 7). Di dalam kotak ular tangga terdapat pertanyaan mengenai pembelajaran matematika. Siswa bermain secara bergiliran, dan setiap siswa yang sudah memutar dadu akan mendapatkan sebuah pertanyaan.



Gambar 7. ULTRASI (Ular Tangga Numerasi)

ASESMEN

a. Asesmen Numerasi

Asesmen numerasi adalah tes yang mengukur kemampuan seseorang dalam memahami dan menerapkan konsep dasar matematika (Gambar 8). Asesmen numerasi merupakan bagian Asesmen Kompetensi Minimum/AKM, salah satu instrumen

asesmen nasional yang sangat penting. Menyampaikan materi terkait pembelajaran matematika, setelah itu membagi siswa menjadi dua kelompok. Sebelum menjawab soal mereka melakukan lomba balap kelereng. Sesampainya di garis finis mereka mengerjakan soal numerasi.



Gambar 8. Asesmen Numerasi

b. Asesmen Kognitif

Asesmen kognitif adalah proses untuk mengukur dan mengevaluasi kemampuan kognitif seseorang seperti kemampuan verbal,

pemecahan masalah, perhatian memori dan kemampuan spesial (Gambar 9). Dimana disini, kami memberi soal objektif kepada siswa setelah kami menjelaskan materi.



Gambar 9. Asesmen Kognitif

Softskill

a. Cinestudy (menonton dan menganalisis film pendek)

Softskills merupakan keterampilan non-teknis seperti keterampilan perindividu, keterampilan komunikasi, keterampilan kepemimpinan, dan keterampilan pemecahan

masalah yang harus dimiliki oleh seorang siswa (Suardipa et al., 2021). Dalam kegiatan ini kami menerapkan metode video *based-learning*. Vidio tersebut mengenai pembelajaran, setelah itu siswa meminja menyimpulkan isi dari video tersebut (Gambar 10).



Gambar 10. Cinestudy

b. Kultum

Kultum (kuliah tujuh menit) yang merupakan istilah dalam bahasa Indonesia yang digunakan untuk menyebut ceramah singkat atau penyajian singkat yang umumnya disampaikan oleh seseorang, pada acara-acara keagamaan (Gambar 11). Biasanya yang

menjadi petugasnya adalah siswa, tetapi kali ini dipandu oleh mahasiswa kampus mengajar yang bertujuan untuk memberikan pengajaran agama, memberikan nasihat, memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kehidupan, memperkuat iman dan taqwa, serta menambah ilmu.



Gambar 11. Kultum (Kuliah tujuh menit)

Visi Nasional

a. Poster 3 Tema (intoleransi, kekerasan seksual, perundungan)

Poster merupakan sarana publikasi yang berisi tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya untuk memberikan pesan kepada

masyarakat. Disini kami mengambil siswa kelas 5 yang kami bagi menjadi 6 kelompok (Gambar 12). Masing-masing kelompok membuat poster sesuai tema yang telah diberikan.



Gambar 12. Poster 3 tema

b. Nobar Literasi

Kegiatan nobar literasi merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan dengan menonton film yang diadaptasi dari buku, film kartun, cerita pendek atau karya

sastra lainnya. Kemudian, akan diikuti diskusi atau sesi refleksi untuk mendiskusikan tema, karakter, dan makna yang terkandung dalam film (Gambar 13).



Gambar 13. Nobar (Nonton bareng)

Isu Terkini

a. Kelas Canva

Kelas canva adalah sebuah program yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menggunakan platform desain grafis serta bertujuan untuk menciptakan karya-karya

kreatif secara visual (Gambar 14). Pertama cara penggunaan canva akan dipandu oleh mahasiswa kampus mengajar, setelah itu siswa diajak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dengan merancang desain yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.



Gambar 14. Kelas Canva

b. Game Literasi Wordwall

Wordwall adalah fitur yang mempermudah pengajar dalam mengatur dan mengelola tugas-tugas pembelajaran secara

lebih efektif dengan wordwall pengajar dapat menyusun berbagai aktivitas belajar, seperti kuis, dan tugas dalam satu tempat yang terstruktur dengan baik (Gambar 15).



Gambar 15. Game literasi wordwall

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan diatas, pelaksanaan kampus mengajar angkatan 3 di SDN 002 Benai berjalan dengan baik. Bentuk kegiatan yang dijalankan dan dilaporkan oleh mahasiswa kampus mengajar selama menjalankan program yang disusun diantaranya yaitu program kerja literasi, numerasi, asesmen, softskill, visi nasional, isu terkini. Program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa kampus mengajar, begitu juga guru dan siswa di sekolah dasar tersebut.

Saran untuk perbaikan kedepannya adalah mempersiapkan program lebih matang lagi dan melibatkan lebih banyak stakeholder pendidikan agar berkesan dan bermanfaat bagi sekolah dalam waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

Bangun, A. A. R., Sihombing, D. I., Manik, E., Ginting, K., & Julius, J. (2022). Penguatan Literasi dan Numerasi pada Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 3 di SD Negeri 047176 Sirumbia. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 145–152.

Febriati, F., Haling, A., & Yusuf, R. A. (2023). Analisis Adaptasi Teknologi Program Kampus Mengajar Pada Kemampuan Mengoperasikan Microsoft Word Siswa Kelas Vi Sd Inpres 10/73 Pancaitana Kabupaten Bone. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2).

Haidar, A., & Sholeh, M. (2018). PROGRAM LITERASI SEKOLAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 639–647.

Hamzah, R. A. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan I program merdeka belajar kemdikbud di sekolah dasar. *Dedikasi*, 1(20), 1–8.

Islami, A. N., & Imron, M. (2023). Peran Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 dalam Meningkatkan Teknologi di SD Negeri 2 Sanggreman. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(4), 256–271.

Kemendikbud. (2021). *Panduan Program Kampus Mengajar Angkatan 1*. Kemendikbud.

Manurung, R. N. N. (2022). Peran Program Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kemandirian Mahasiswa melalui Kampus Mengajar. *Journal on Education*, 05(01), 591–600.

Murtafia, W., Krisdiana, I., Fitria, R. N., Ningrum, P. P., & Subeqi, E. F. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Untuk Penguatan Literasi Numerasi Siswa Melalui Proyek Kolaborasi. *Jurnal Abdimas Patikala*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/doi.org/10.51574/patikala.v2i3.722>

Nunuk, H., Syunu, T., & Haq, M. S. (2018). Optimalisasi Budaya Literasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Islamic Education Management*, 4(1), 91–104. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare>

Rahim, F. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Aksara.

Rofieq, A., Yuliani, S., Pertiwi, K., Ramdani, N., M, A. N., Marwah, S. S., & Mursyid, R. (2022). Tantangan Pelaksanaan Kampus Mengajar 2 Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 3 Cidahu Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Buana Pengabdian*, 4(2), 1–12.

Santoso, B., Muzakki, M., & Fathurrahman, M. T. (2023). Pelaksanaan Kampus Mengajar Di Daerah 3T: Program Asistensi Mengajar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

- Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 14–20.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157.
- Suardipa, I. ., Widiara, I. ., & Indrawati, N. . (2021). Urgensi Soft skill dalam Perspektif Teori Behavioristik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 63–74.
- Sudianto, S., Listyani, E., Maesaroh, N., Rofi, A., & Nurfaeda, S. M. (2023). Implementasi Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar. *Saniskala: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 66–73.
- Zaenal, R. M., Suryaman, O., & Sutisna, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning “Numet” Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2725. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6035>