



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

# Implementasi *Literacy Camp* dalam Meningkatkan Hasil AKM Siswa Kelas V SD Negeri Geritan

Junita Dwi Fransiska<sup>1)</sup>, Moh. Farizqo Irvan<sup>2)</sup>✉

<sup>1)</sup> Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

E-mail: [jnitadwfrans@students.unnes.ac.id](mailto:jnitadwfrans@students.unnes.ac.id)

✉<sup>2)</sup> Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

E-mail: [farizqo@mail.unnes.ac.id](mailto:farizqo@mail.unnes.ac.id)

✉ Correspondence Author

## Article Information:

Received 06 09, 2025

Revised 07 17, 2025

Accepted 01 09, 2026

**Keywords:** Literacy Camp; Minimum Competency Assessment; Grade V students

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## Abstract

This study aims to analyze the implementation of the Literacy Camp program in improving the Minimum Competency Assessment results of grade V students at SDN Geritan, Pati District, Central Java. The background of this study is based on the low literacy and numeracy skills of students, as indicated by the pre-test results, which showed 70% for literacy and 43% for numeracy. The Literacy Camp program was designed as a strategic intervention involving various creative and interactive learning activities, including reading sessions, educational games, and group discussions. This study employed a qualitative approach with descriptive methods, involving 28 Grade V students as research subjects. Data were collected through interviews, observation, documentation, and pre-test and post-test. The results showed that after participating in the Literacy Camp program, there was a significant increase in students' minimum competency assessment results. Specifically, the percentage of students able to answer literacy questions correctly increased to 77%, and the percentage of students able to answer numeracy questions correctly rose to 72%. These findings suggest that the Literacy Camp program is effective in enhancing students' literacy and numeracy skills while also offering a fun and engaging learning experience. This study is expected to serve as a reference for the development of similar programs in other schools to improve the quality of basic education in Indonesia.

**How to cite:** Fransiska, J., & Irvan, M. (2026). Implementasi Literacy Camp dalam Meningkatkan Hasil AKM Siswa Kelas V SD Negeri Geritan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 12-35. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i1.7233>

## INTRODUCTION

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki kepribadian yang mandiri dan tangguh. Dalam kerangka pembangunan karakter dan intelektual, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang cerdas, kreatif, terampil, dan beretika tinggi. Pendidikan juga menanamkan kedisiplinan, tanggung jawab, dan sikap profesional sebagai landasan dalam kehidupan bermasyarakat. Terlebih lagi, pendidikan mendorong terciptanya manusia yang produktif serta sehat secara jasmani dan rohani sehingga mampu

menghadapi dinamika kehidupan dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam kaitannya mencerdaskan kehidupan bangsa (Hadi et al., 2020). Dunia pendidikan setelah memasuki era revolusi industri 4.0 dihadapkan pada tuntutan penguasaan literasi dan numerasi secara terpadu. Literasi dan numerasi merupakan dua aspek esensial dalam dunia pendidikan yang berperan penting dalam perkembangan individu maupun masyarakat secara luas (Novita et al., 2023). Literasi dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola dan memberi makna terhadap berbagai informasi dan pengetahuan yang diperoleh. Sementara itu, numerasi mencakup kemampuan, rasa percaya diri, serta kemauan untuk menggunakan data kuantitatif atau spasial dalam pengambilan keputusan yang tepat dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari (Andri, 2023). Kedua keterampilan ini tidak hanya menjadi faktor kunci dalam pencapaian akademik, tetapi juga sangat menentukan kemampuan seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dan efektif dalam masyarakat modern yang semakin mengandalkan pengetahuan dan teknologi.

Demi memaksimalkan penguasaan tersebut diperlukan terobosan baru dengan menerapkan suatu media atau program pembelajaran di sekolah yang mampu meningkatkan kompetensi dari sisi kemampuan berpikir kritis (*soft skills*) maupun keterampilan teknis (*hard skills*), sehingga para siswa lebih siap menghadapi tuntutan zaman dan berperan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang bermutu tinggi, berakhlak baik, dan berintegritas (Suhartoyo et al., 2020). Teori pembelajaran audiovisual yang dikemukakan oleh Edgar Dale menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Dalam konsepnya yang dikenal sebagai "Kerucut Pengalaman" (*Cone of Experience*), Dale menggambarkan bahwa pembelajaran yang dialami siswa dapat diperoleh melalui berbagai cara, mulai dari melakukan atau mengalami secara langsung, menyimak dan memperhatikan melalui media atau hanya mencermati melalui bahasa saja. Semakin banyak siswa belajar dengan cara yang konkret melalui pengalaman langsung, maka semakin kaya pula pengalaman yang diperoleh. Sebaliknya, jika pengalaman yang diperoleh bersifat lebih abstrak, misalnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka pengalaman yang didapatkan cenderung lebih sedikit dan kurang mendalam (Sari et al., 2024).

Proses pembelajaran senantiasa mendorong munculnya ide-ide kreatif dan inovatif seiring perkembangan zaman. Salah satu strategi utama untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui pengembangan kurikulum, sebab kurikulum berperan sebagai "jantung" penyelenggaraan pendidikan (Munandar, 2017). Kehadiran Kurikulum Merdeka saat ini mencerminkan upaya pemerintah dalam memperkuat fleksibilitas dan relevansi pendidikan melalui penekanan pada pengembangan kompetensi serta karakteristik unik setiap peserta didik. Namun di tengah dinamika tersebut, guru dan siswa menghadapi sejumlah tantangan yang harus diatasi. Kebijakan yang meniadakan siswa tinggal kelas (naik kelas otomatis) dalam Kurikulum Merdeka menimbulkan kesenjangan penguasaan materi, lantaran siswa yang melanjutkan ke jenjang berikutnya tanpa penguasaan tuntas terhadap materi sebelumnya berisiko mengalami kesulitan akademik. Kondisi ini teridentifikasi pada beberapa peserta didik kelas V SD Negeri Geritan, di mana observasi awal menunjukkan adanya ketidaklancaran dalam keterampilan literasi dan numerasi. Permasalahan tersebut diduga timbul akibat minimnya kebiasaan membaca dan latihan berhitung secara konsisten, baik di lingkungan

rumah maupun sekolah, sehingga kemampuan dasar tidak terbentuk dengan optimal. Adapun transformasi digital dalam praktik pembelajaran di sekolah ini masih terbatas baik dari segi infrastruktur maupun kompetensi guru sehingga praktik pembelajaran cenderung mengandalkan pada media konvensional yang sudah familiar. Minimnya integrasi teknologi tersebut berkontribusi pada rutinitas pembelajaran yang monoton dan menurunnya minat belajar siswa. Akibatnya tidak hanya hasil akademik yang terdampak, tetapi juga motivasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi.

Kenyataan yang ditemukan di lapangan setelah dilakukan adanya penilaian *pre-test* Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, khususnya di kelas V yang dihitung persentase mampu menjawab benar pada soal literasi sekitar 70% dan pada soal numerasi hanya sekitar 43%. Fakta tersebut memberikan alasan bahwa intervensi yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Salah satu upaya yang dirancang untuk mencapai tujuan ini adalah program *Literacy Camp*. Program ini sekaligus bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, dengan demikian siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar serta memahami konsep-konsep dasar dalam literasi dan numerasi. Program tersebut mencakup rangkaian kegiatan berkesinambungan yang rutin dilaksanakan setiap minggunya sehingga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terus mengasah dan memperdalam keterampilan literasinya dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Beberapa studi kasus juga memaparkan keefektifan program tersebut, salah satunya dari kajian yang ditulis (Dahniar et al., 2024), berjudul “*Transformasi Literasi melalui Program Literacy Camp Kampus Mengajar: Strategi Inovatif Perkembangan Multi Literasi Siswa Sekolah Dasar di Sulawesi Selatan*”. Tinjauan tersebut membahas tentang program *Literacy Camp* yang dirancang sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan perkembangan multi literasi siswa, yang meliputi literasi baca tulis, literasi digital, literasi sains, literasi numerasi, dan literasi finansial. Lewat pendekatan partisipatif dan kolaboratif, program tersebut melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator yang membantu guru dalam mengimplementasikan metode pengajaran yang kreatif dan interaktif. Temuan kajian menunjukkan bahwa *Literacy Camp* efektif dalam meningkatkan minat baca, pemahaman konsep sains, kemampuan numerasi, kesadaran digital di kalangan siswa, terlebih lagi membantu meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama antara siswa, guru, serta mahasiswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka dalam penelitian ini pemilihan program *Literacy Camp* didasarkan pada pendekatan yang memungkinkan adaptasi secara fleksibel terhadap karakteristik peserta didik serta kondisi dan jadwal lingkungan di SD Negeri Geritan. Selain itu, program ini dirancang dengan mempertimbangkan efisiensi anggaran guna meminimalisir biaya tanpa mengurangi kualitas dan efektivitas pelaksanaan kegiatan. Hal ini diwujudkan melalui pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah secara optimal, sehingga program dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa.

## **METHODS**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam proses implementasi program *Literacy Camp* dan maknanya dalam upaya meningkatkan hasil AKM di sekolah dasar. Lokasi penelitian berada di SD Negeri Geritan,

Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Studi ini dilaksanakan secara simultan dengan partisipasi dalam program MBKM Kampus Mengajar, di mana peneliti mengintegrasikan aktivitas pengumpulan data lapangan, observasi, dan analisis literatur dengan pelaksanaan tugas pedagogis serta pendampingan komunitas sekolah. Selama periode 26 Februari hingga 16 Juni 2024, setiap sesi pengajaran dilakukan secara bertahap sesuai rencana aksi kolaborasi dan fokus program yang tercantum pada kajian ini ditekankan mulai 25 Maret – 2 Mei 2024. Subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas V, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan, serta kepala sekolah dan guru kelas V sebagai informan tambahan. Penetapan subjek ini dipilih terutama pada kelas V secara akademis adalah fase penting sebelum siswa naik ke kelas VI serta dalam persiapan menghadapi ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) sehingga memerlukan intervensi lebih lanjut dalam penguatan literasi dan numerasi.

Variabel penelitian ini meliputi variabel bebas, yaitu implementasi program *Literacy Camp*, dan variabel terikat, yaitu hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) siswa. Peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data, yaitu melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru yang berperan penting dalam mendampingi, memfasilitasi *sharing session* sekaligus mengarahkan segala proses perizinan di sekolah, beserta para siswa untuk mendapatkan keterangan yang terperinci mengenai implementasi program dan dampaknya. Observasi dilakukan secara langsung terhadap kegiatan *Literacy Camp* dan interaksi siswa selama program berlangsung, sementara dokumentasi mencakup data dari dokumen resmi, foto-foto kegiatan, serta hasil *pre-test* dan *post-test* AKM siswa.

Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan meringkas dan memilih informasi yang relevan, sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi yang jelas untuk memudahkan pemahaman. Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan akurasi data, serta dependability, transferability, dan confirmability untuk menjaga konsistensi dan objektivitas penelitian. Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai implementasi program *Literacy Camp* dan dampaknya terhadap hasil AKM siswa kelas V di SD Negeri Geritan.

## RESULT AND DISCUSSION

### 1. Implementasi Program *Literacy Camp* di Sekolah Dasar

Studi ini diarahkan untuk mengkaji bagaimana program *Literacy Camp* diimplementasikan dalam rangka meningkatkan literasi dan numerasi di SD Negeri Geritan. Peneliti memutuskan untuk menerapkan program ini karena melihat situasi dan kondisi siswa di sekolah tersebut, utamanya pada siswa kelas V masih memerlukan perhatian khusus dalam peningkatan literasi dan numerasi. *Literacy Camp* merupakan salah satu program yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui kegiatan yang sistematis dan terstruktur. Implementasi *Literacy Camp* di sekolah dasar melibatkan berbagai strategi, termasuk pembelajaran berbasis proyek, pemanfaatan teknologi digital, dan keterlibatan aktif siswa dalam mendukung rangkaian kegiatan. Tujuan adanya program tersebut tidak hanya sekadar mengajarkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga untuk menginspirasi minat dan motivasi belajar peserta didik, mendapatkan perkembangan ke arah yang

lebih baik, memperluas wawasan, serta mengintegrasikan aspek-aspek kritis seperti literasi digital, literasi numerasi, dan literasi visual.

Pelaksanaan program *Literacy Camp* di SD Negeri Geritan telah dimonitoring dan dievaluasi melalui serangkaian instrumen penelitian yang mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi sebelum dan setelah implementasi program, baik dalam aspek pembelajaran, fasilitas sekolah, maupun tingkat pemahaman siswa terhadap literasi dan numerasi. Berikut merupakan dokumentasi hasil evaluasi sebagai bagian dari *Literacy Camp* yang menggambarkan perubahan kondisi di SD Negeri Geritan:

Tabel 1. Perubahan kondisi sebelum dan sesudah adanya penerapan *Literacy Camp*

Variabel	Sebelum	Sesudah
<b>Implementasi <i>Literacy Camp</i></b>		
	Perpustakaan jarang digunakan dan belum ada jadwal kunjungan	Revitalisasi perpustakaan dengan membuat pohon literasi
		
	Belum banyak bahan bacaan yang terpasang di dinding kelas	Pemasangan poster sebagai bahan literasi siswa di kelas
		
	Pembelajaran hanya melalui metode konvensional	Penggunaan adaptasi teknologi dalam pembelajaran
		
	Mading sekolah masih perlu perbaikan	Pembuatan mading dengan menempelkan hasil karya siswa

Kepala SD Negeri Geritan mengungkapkan dalam wawancaranya yang dilaksanakan pada Jumat, 3 Mei 2024. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait sebelum dan setelah adanya penerapan program *Literacy Camp* di sekolah. Kepala Sekolah memberikan tanggapan positif setelah mengetahui bahwa program tersebut mampu mengoptimalkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Menurut Kepala Sekolah saat diwawancarai mengemukakan bahwa:

*“Sebelumnya pernah ada pembiasaan seperti GLS (Gerakan Literasi Sekolah) yang membaca buku sebelum pembelajaran dimulai. Namun semenjak Covid-19 sudah mulai berhenti dan dialihkan pada pembiasaan membaca Asmaul Husna dan Shalat Dhuha setiap pagi di Masjid samping sekolah. Sekolah kami menyediakan perpustakaan dan pojok baca di setiap kelas untuk tempat literasi siswa namun tidak setiap hari pembiasaan literasi tersebut dijalankan karena keterbatasan waktu dan minat baca siswa yang kurang. Di dalam kelas terdapat beberapa poster bertema pendidikan karakter yang terpasang di dinding, namun sebagian sudah rusak dan perlu ditambahkan lagi sebagai bahan literasi siswa. Setelah adanya Literacy Camp, mahasiswa berupaya mengadakan kegiatan-kegiatan baru yang sebelumnya belum pernah diterapkan di sekolah meskipun sering mengalami kendala dalam mempersiapkan sarana dan prasarannya. Beberapa bagian kelas dipasang poster dan perbaikan mading sekolah untuk menambah bahan bacaan siswa. Para siswa juga senang mengikuti berbagai inovasi kegiatan yang dirancang oleh mahasiswa untuk menumbuhkan minat literasi dan numerasi siswa. Menurut saya, program Literacy Camp efektif untuk diterapkan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta kondisi sekolah sehingga mampu untuk dikembangkan secara optimal.” (3/05/2024).*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut sebelum adanya *Literacy Camp*, program pembiasaan literasi seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS) belum diterapkan secara maksimal. Pembiasaan membaca lebih banyak difokuskan pada membaca Asmaul Husna dan Shalat Dhuha setiap pagi, sementara minat baca siswa masih rendah akibat keterbatasan bahan bacaan dan kurangnya dorongan dalam kegiatan literasi. Setelah implementasi program, sekolah mulai menyediakan pojok baca di setiap kelas dan revitalisasi perpustakaan, serta menambahkan kegiatan inovatif berbasis literasi dan numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kepala sekolah juga menilai bahwa program ini efektif dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut, terutama dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah.

Pendapat serupa dikemukakan juga oleh guru kelas V ketika dimintai keterangan tentang adanya perubahan setelah implementasi *Literacy Camp* sudah berjalan. Sebab guru kelas V pada saat itu merupakan guru pamong yang turut memantau proses rencana aksi kolaborasi program dengan sekolah. Peneliti diberikan kesempatan untuk melakukan inovasi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diterapkan di kelas V. Sebagaimana yang dikatakan oleh guru kelas V SD Negeri Geritan bahwa:

*“Sebelum adanya program Literacy Camp ini, saya sering menerapkan metode pembelajaran berbasis ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan proyek. Pada penggunaan adaptasi teknologi belum saya terapkan karena merasa ragu dan takut melakukan kesalahan atau tidak familiar dengan perangkatnya. Setelah adanya Literacy Camp, saya merasa terbantu oleh mahasiswa yang kreatif dalam memanfaatkan fasilitas teknologi digital di sekolah.*

*Penggunaan chromebook dan proyektor LCD sebagai alternatif dalam menarik minat belajar siswa agar pembelajaran tidak terasa monoton.” (3/05/2024).*

Jawaban tersebut maka dapat disimpulkan jika pengajaran saat itu masih bersifat konvensional. Guru mengakui adanya keraguan dalam menggunakan perangkat teknologi, sehingga integrasi media digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Namun setelah *Literacy Camp*, guru merasa terbantu karena siswa mempunyai kesempatan untuk memanfaatkan media berbasis digital dalam pembelajaran, yang memberikan variasi metode belajar dan meningkatkan minat sekaligus keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun pernyataan lain juga diungkapkan oleh beberapa siswa dari kelas V. Peneliti meminta perwakilan tiga siswa untuk menyampaikan tanggapannya setelah mengikuti rangkaian kegiatan *Literacy Camp*. Beberapa diantaranya menyatakan bahwa jarang sekali membaca buku di perpustakaan dan tidak terbiasa menggunakan *chromebook* meskipun sekolah memiliki fasilitas. Sehingga adanya program *Literacy Camp* ini menjadikan siswa supaya terbiasa membaca buku dan memberikan pengalaman baru untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di luar kelas agar lebih termotivasi dalam belajar. Para siswa juga menikmati seluruh kegiatan yang berlangsung dengan semangat antusias terlebih lagi ketika memasuki acara perlombaan yang diadakan di sekolah.

*Literacy Camp* diterapkan melalui berbagai kegiatan yang dirancang untuk menumbuhkan minat baca, berhitung, dan keterampilan menulis siswa. Sebelum memasuki puncak acara, siswa akan diarahkan untuk melakukan pembiasaan berdasarkan jadwal yang telah direncanakan sebelumnya ataupun fleksibel menyesuaikan waktu di sekolah agar lebih efisien. Beberapa kegiatan yang meliputi program kerja dari *Literacy Camp* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Rutinitas kegiatan dalam *Literacy Camp*

No	Nama Kegiatan	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan
1.	 Pohon Literasi	Program yang mengarahkan peserta didik untuk menuliskan kesimpulan dari buku yang telah dibaca pada selembar kertas origami untuk kemudian ditempel pada pohon literasi yang sudah dibuat di ruang perpustakaan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minggu ke-4 bulan Maret</li> <li>➤ Minggu ke-2 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-4 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-1 bulan Mei</li> </ul>
2.	 Short Movie	Kegiatan menonton beberapa film pendek dengan durasi singkat yang mengangkat nilai-nilai positif supaya siswa dapat menarik kesimpulan dan mengambil pesan moral yang bermakna dari film tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minggu ke-4 bulan Maret</li> <li>➤ Minggu ke-1 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-3 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-1 bulan Mei</li> </ul>

- |    |  |   |  |
|----|--|---|--|
| 3. |   | <p>Situs yang dirancang sebagai permainan edukatif untuk pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, serta menyenangkan dengan menggunakan <i>chromebook</i> untuk kemudian diakses melalui website <a href="http://www.coolmath4kids.com">www.coolmath4kids.com</a></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minggu ke-1 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-2 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-3 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-4 bulan April</li> </ul> |
| 4. |   | <p>Permainan edukatif dengan konsep ular tangga yang mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar kemudian diberikan tantangan menjawab soal operasi hitung matematika sederhana.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minggu ke-2 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-3 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-4 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-1 bulan Mei</li> </ul>   |
| 5. |  | <p>Kegiatan pemanfaatan platform pembelajaran online yang dirancang untuk membuat dan berbagi aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki silang, kartu kata, dan lain-lain.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Minggu ke-1 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-3 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-4 bulan April</li> <li>➤ Minggu ke-1 bulan Mei</li> </ul>   |

Pelaksanaan pembiasaan tersebut berlangsung mulai tanggal 25 Maret 2024 sampai pada 2 Mei 2024 di puncak acara *Literacy Camp*. Rangkaian kegiatan ini dilakukan secara rutin setidaknya satu sampai dua kali dalam seminggu dengan tujuan membangun kebiasaan membaca dan berhitung secara konsisten. Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah pembuatan pohon literasi, yaitu metode visual yang digunakan untuk mendokumentasikan buku-buku yang telah dibaca oleh peserta didik. Setiap peserta didik menuliskan judul buku yang telah mereka baca pada media kertas origami, yang kemudian ditempelkan pada pohon literasi di perpustakaan sekolah. Metode ini mampu meningkatkan motivasi membaca peserta didik, karena dapat melihat perkembangan literasi mereka sendiri serta termotivasi oleh teman-temannya yang telah membaca lebih banyak buku. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian milik (Moi et al., 2024) yang mengaplikasikan media pembelajaran berupa pohon literasi dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca serta kemampuan literasi peserta didik. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai sarana untuk merangsang kreativitas siswa melalui kegiatan pembuatan dan pemasangan pohon literasi di dalam kelas. Penelitian tersebut dilaksanakan di UPTD SDN Damu dan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung telah mencapai tujuan awal yang ditetapkan, terutama dalam hal peningkatan kemampuan membaca siswa. Pada awalnya, sejumlah peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca, namun setelah penerapan

media pohon literasi, mayoritas siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam kemampuan membaca, meskipun beberapa masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri. Temuan dari literatur lain yang dikemukakan oleh (Chyalutfa et al., 2022) juga membahas topik serupa mengenai penerapan pohon literasi sebagai suatu media yang memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Gugus 01 Darek. Adanya perbedaan signifikan dibuktikan dari hasil analisis data menemukan perubahan nilai *mean* sebelum dan sesudah penerapan media tersebut, yang menunjukkan adanya pengaruh positif. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tampak lebih kreatif dan ekspresif jika dikomparasikan dengan metode pembelajaran biasa tanpa media pendukung. Demikian pula, (Rosmiati et al., 2023) melakukan penelitian mengenai efektivitas gerakan literasi sekolah melalui pohon literasi sebagai sebuah inovasi media untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Adapun penelitian lain juga ditemukan oleh (Rosdiani & Puspitasari, 2022) terkait media pohon literasi yang diberi sebutan POLICINDO (Pohon Literasi Cinta Produk Indonesia). POLICINDO digunakan sebagai media pohon literasi yang tidak hanya menstimulasi minat membaca peserta didik, tetapi juga menyajikan wawasan mengenai keanekaragaman produk lokal Indonesia. Selanjutnya, penerapan pohon numerasi juga telah dilakukan dalam rangka mengoptimalkan literasi numerasi melalui program Kampus Mengajar di SDN 4 Bringin (Kusumastuti et al., 2023). Hasil evaluasi menunjukkan respon siswa yang sangat positif terhadap penggunaan media pohon numerasi, dengan total skor 197 dan tingkat kepuasan mencapai 98%. Angka tersebut menggambarkan keberhasilan media pohon numerasi dalam memenuhi ekspektasi dan kebutuhan siswa, sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan memuaskan, khususnya dalam pengembangan literasi numerasi.

Selain kegiatan membaca, program ini juga mencakup *short movie* atau pemutaran film pendek yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Film yang ditayangkan mengandung nilai edukatif yang berkaitan dengan aspek moral pencegahan 3 dosa pendidikan, yakni meliputi perundungan, intoleransi, dan kekerasan seksual. Dalam wawancara bersama peserta didik mengungkapkan bahwasanya metode tersebut memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran secara lebih efektif, khususnya bagi siswa yang memiliki preferensi gaya belajar visual dan auditori. Setelah sesi pemutaran film, diadakan diskusi kelompok untuk menggali pemahaman peserta didik mengenai isi film, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Diskusi ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyampaikan pendapat secara sistematis. Hal tersebut juga dibahas dalam penelitian (Sari et al., 2024) yang menganalisis tentang bagaimana penggunaan media film dapat menumbuhkan karakter peserta didik dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, dalam temuan (Ramadhan et al., 2024) merancang sebuah program pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan media *short movie* yang menampilkan penggunaan kata baku dalam situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa. Berbeda dengan penelitian dari (Risnaini et al., 2023) memiliki inovasi tersendiri dengan berfokus pada pengembangan film pendek tari kontemporer berjudul Renung sebagai media refleksi diri untuk meningkatkan nilai moral Generasi Z. Ada pula penelitian dari (Oktavia & Jupri, 2022) bertujuan untuk mengetahui dampak pemanfaatan media film berupa animasi kartun terhadap kemampuan menyimak cerita, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Mampang 3, Depok, Jawa Barat. Dari ranah internasional, penelitian oleh (Aksoy, 2021) yang

berjudul “*THE EFFECT OF SHORT FILMS AS ADVANCE ORGANIZER ON READING COMPREHENSION AND SELF-EFFICACY PERCEPTION*” bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan film pendek sebagai *advance organizer* terhadap kemampuan membaca dan persepsi efikasi diri siswa. Penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa penggunaan media visual seperti film pendek dapat menjadi strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan pemahaman membaca, terutama bagi siswa dari latar belakang ekonomi yang kurang beruntung. Film pendek yang dikemas sebagai *advance organizer*, mampu mengaktifkan skema pengetahuan awal dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses membaca serta memperkuat rasa percaya diri dalam menghadapi tugas membaca, terutama bagi yang sebelumnya kurang yakin dengan kemampuannya.

Setelah aspek literasi, program lain juga menekankan pada penguatan numerasi melalui berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan pemecahan masalah. Salah satu media pembelajaran yang diterapkan adalah *Math Games*, yaitu permainan matematika berbasis platform digital yang dapat diakses melalui *chromebook*. Dalam kegiatan ini, peserta didik menggunakan berbagai situs penyedia permainan edukatif matematika yang dirancang untuk melatih pemahaman konsep-konsep numerasi secara interaktif. Penggunaan *Math Games* membantu peserta didik lebih memahami operasi hitung dasar, pola bilangan, dan pemecahan masalah dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran numerasi juga meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Ferasol et al., 2024) di Filipina mengambil tempat di Sohoton Elementary School dan melibatkan 40 siswa sekolah dasar dari berbagai latar belakang sosial ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak dari program MathGALING (*Games, Activities, and Lectures to Improve Numeracy Grasp*), yaitu sebuah pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. Sedangkan penelitian oleh (Hui & Mahmud, 2023) dari Universiti Kebangsaan Malaysia yang berjudul “*Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review*” merupakan sebuah tinjauan sistematis (*systematic review*) yang membahas pengaruh pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*/GBL) dalam pendidikan matematika terhadap ranah kognitif dan afektif siswa. Hasil tinjauan sistematis itu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap dua ranah utama, yaitu pada ranah kognitif terbukti dapat meningkatkan pengetahuan matematika dan kompetensi matematis peserta didik mencakup kecakapan dalam merumuskan serta menyelesaikan permasalahan, sekaligus menerapkan pola pikir kritis. Sementara pada ranah afektif, GBL berpengaruh pada pencapaian siswa, sikap positif terhadap matematika, motivasi belajar, minat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Temuan lain yang relevan ada pada artikel yang diteliti (Lobo et al., 2024) mengkaji peningkatan kompetensi numerasi siswa kelas V SDI Utaseko dalam penggunaan media elektronik melalui aplikasi *math games* yang hasilnya memang terbukti efektif. Sama halnya dengan penelitian dari (Pitanti, 2023) yang berfokus pada pengembangan media game edukasi bernama “*Monster Math Game*” untuk mengoptimalkan literasi dan numerasi siswa kelas III sekolah dasar. Program serupa juga ditemukan pada penelitian (Fransiska Yunitai Litau et al., 2023) di kelas IV Yayasan Pendidikan Amir Hamzah, dapat disimpulkan bahwa pengenalan media pembelajaran berbasis game matematika atau “*Math Games*” efektif dalam meningkatkan

keterampilan operasi hitung dasar pada siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini membantu guru dalam mengelola pembelajaran dengan lebih efektif dan menjadi alat bantu yang memudahkan penyampaian materi serta evaluasi pemahaman siswa.

Program selanjutnya adalah permainan ular tangga numerasi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Permainan ini memiliki mekanisme yang serupa dengan permainan ular tangga konvensional, tetapi setiap kotak yang dilewati mengandung tantangan numerasi yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Prosedur permainan ini diawali dengan peserta didik yang bermain secara berkelompok dan melempar dadu secara bergiliran untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh di papan permainan. Setiap peserta didik yang berhenti pada kotak tertentu akan diberikan soal cerita matematika yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar. Soal cerita tersebut mencakup berbagai topik, seperti operasi hitung dasar, pengukuran, perbandingan, dan pemecahan masalah kontekstual. Jika peserta didik berhasil menjawab soal dengan benar, mereka dapat melanjutkan permainan dengan kesempatan tambahan untuk melempar dadu. Namun, jika jawaban salah, mereka harus tetap berada di kotak tersebut hingga giliran berikutnya. Hal yang sama juga diterapkan di SDN Pemurus Dalam 6, sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di Banjarmasin, Kalimantan Selatan (Djamilah & Ulfah, 2025). Penelitian ini bermula karena rendahnya kemampuan numerasi siswa di Indonesia, khususnya di sekolah tersebut. Salah satu penyebab utama adalah minimnya motivasi belajar matematika di kalangan siswa. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, para peneliti melaksanakan program pembelajaran berbasis permainan matematika melalui Kampus Mengajar. Permainan matematika yang diterapkan meliputi game 3-6-9, *Mission X*, ular tangga matematika, dan *role play*. Upaya selanjutnya juga dikembangkan oleh (Suratman & Pranata, 2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar”. Pada tahap disseminate, media BALI diuji coba langsung di kelas II dengan melibatkan 25 siswa, dan menghasilkan respon positif dengan tingkat kelayakan sebesar 82%. Kemudian tidak jauh berbeda dengan penelitian (Andriana et al., 2023) mengambil tempat di SDN Secang Serang, dengan fokus pada peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Intervensi dalam program ini diwujudkan melalui sinergi pembelajaran model kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) yang dikombinasikan dengan elemen permainan ular tangga. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, (Andriani & Wahyudi, 2023) juga mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis permainan ular tangga berupa misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian dari (Halidah et al., 2024) juga bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dalam format permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa kelas I di MIN 2 Kota Surabaya pada konsep penjumlahan.

Selanjutnya penggunaan *Wordwall* dalam program *Literacy Camp* berperan penting dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi peserta didik melalui pendekatan digital yang interaktif. *Wordwall* adalah sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan berbagai jenis kuis atau latihan soal dalam permainan edukatif, seperti teka-teki kata, pencocokan pasangan, anagram, serta pilihan ganda yang berkaitan dengan materi literasi dan numerasi. Peserta didik dapat mengakses *Wordwall* melalui *chromebook* ataupun menyimak melalui layar proyektor. Kelebihan platform ini adalah kemampuannya dalam memberikan umpan balik langsung, sehingga

peserta didik dapat mengetahui jawaban yang benar serta memahami kesalahan mereka secara *real-time*. Fitur gamifikasi yang terdapat dalam *Wordwall*, seperti sistem poin dan papan peringkat juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka terdorong untuk menyelesaikan tantangan dengan lebih baik. Terdapat banyak sekali kajian literatur yang mendukung strategi tersebut diantaranya adalah penelitian dari (Ariyanto et al., 2023) meninjau penggunaan gamifikasi melalui platform *Wordwall* sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Para peneliti melihat fenomena banyaknya anak yang gemar bermain game online sebagai peluang untuk mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Kasus yang sama juga dibawakan oleh (Annisaul & Refiona, 2024) melakukan analisis kebutuhan di tiga sekolah dasar di Bukittinggi dan menemukan bahwa penggunaan media digital masih sangat minim. Hasil yang diperoleh dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* sangat valid dengan skor validasi materi sebesar 93,33%, validasi bahasa 96%, dan validasi media 86,71%. Dari segi kepraktisan, respon guru mendapatkan skor 91,25% dan respon siswa 94,66%, keduanya masuk kategori sangat praktis. Uji efektivitas juga menunjukkan hasil sangat efektif dengan skor 93,35%. Maka demikian, media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika, serta membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik. Sumber berikutnya berasal dari jurnal internasional berjudul "*Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall*" yang berfokus pada pemanfaatan *Wordwall* sebagai alat digital untuk pembelajaran kosakata dalam pembelajaran bahasa di Hong Kong (Moorhouse & Kohnke, 2024). Hasil penelitian dari (Khasanah et al., 2024) memaparkan potensi kemahiran literasi numerasi mengalami kenaikan setelah penggunaan *Wordwall*, terkonfirmasi melalui analisis N-Gain dengan kategori peningkatan sedang ( $0,3 < 0,636 < 0,7$ ). Kemudian pada temuan kali ini berlokasi di SD Negeri Bhayangkari Kota Serang dan berfokus pada peserta didik kelas V. (Kirotul et al., 2023) menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan Borg and Gall, bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dan respon siswa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan web *Wordwall*. Respon siswa menunjukkan terhadap penggunaan *Wordwall* juga sangat positif, dengan hasil angket mencapai 96% dalam kategori sangat baik. Siswa merasa lebih antusias dan nyaman dalam mengikuti evaluasi yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan melalui *Wordwall*, dibandingkan metode konvensional yang selama ini dianggap menegangkan.

Sebagai bentuk keberlanjutan program *Literacy Camp*, puncak acara diselenggarakan pada 2 Mei 2024, bertepatan dengan Hari Pendidikan Nasional. Acara ini dirancang untuk merayakan semangat belajar siswa dengan menghadirkan berbagai kegiatan edukatif dan menyenangkan yang tidak hanya berfokus pada literasi dan numerasi, tetapi juga mengintegrasikan unsur kepramukaan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim dalam suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Agenda pertama dalam acara ini adalah sesi materi dan soal sandi Pramuka, di mana siswa diperkenalkan dengan berbagai macam sandi, seperti sandi Morse, sandi rumput, dan sandi semaphore. Setelah itu, siswa diberikan tantangan untuk memecahkan soal-soal yang menguji pemahaman mereka terhadap sandi-sandi tersebut, sehingga dapat meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Di samping itu, siswa juga diajak untuk memasang tenda, yang merupakan salah satu keterampilan dasar dalam kepramukaan. Kegiatan

ini bertujuan untuk melatih kemandirian, kerja sama tim, serta keterampilan bertahan dalam situasi luar ruangan.

Selain kegiatan berbasis kepramukaan, acara ini juga menghadirkan berbagai permainan edukatif, seperti permainan matematika dan lomba mencari benda tersembunyi dengan bantuan teka-teki kata. Permainan matematika dirancang untuk mengasah keterampilan numerasi siswa, sementara lomba mencari benda tersembunyi bertujuan untuk melatih daya ingat dan berpikir logis dalam memecahkan teka-teki yang diberikan. Selain itu, terdapat pula kunjungan perpustakaan sebagai bagian dari tindak lanjut kegiatan pohon literasi. Pada sesi ini, siswa diajak untuk menjelajahi koleksi buku yang tersedia, membaca bersama, serta mendiskusikan isi bacaan dengan teman-temannya. Ketika menjelang jeda waktu istirahat, diadakan pula berbagai perlombaan yang melatih koordinasi dan kerja sama tim, seperti lomba estafet sedotan dan lomba estafet balon air. Kedua perlombaan ini bertujuan untuk membangun keterampilan komunikasi, kekompakan, serta melatih ketangkasan siswa dalam menyelesaikan tantangan secara berkelompok. Sebagai puncak dari acara, siswa kelas V menampilkan pentas seni yang meliputi berbagai pertunjukan, seperti drama musikal, puisi berantai, pantomim, tarian tradisional, dan vokal grup. Aktivitas ini tidak hanya menjadi ajang ekspresi kreativitas siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan mereka dalam berkomunikasi di depan publik.

Acara tersebut ditutup dengan sesi penerimaan hadiah bagi para pemenang, sebagai bentuk apresiasi atas semangat dan usaha yang telah mereka tunjukkan dalam berbagai perlombaan dan kegiatan sepanjang acara. Penghargaan diberikan tidak hanya bagi pemenang lomba, tetapi juga kepada siswa yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Adanya puncak acara ini diharapkan mampu mendukung keberlanjutan program *Literacy Camp* dan menginspirasi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan literasi, numerasi, serta kecakapan hidup melalui pengalaman belajar yang lebih inovatif.

## 2. Peningkatan Hasil AKM Siswa Kelas V Setelah Penerapan Program

Berdasarkan hasil implementasi *Literacy Camp*, terdapat peningkatan yang signifikan pada Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) siswa kelas V, khususnya dalam aspek literasi dan numerasi. Dalam mengukur efektivitas program ini, dilakukan *pre-test* sebelum implementasi program dan *post-test* setelah program berjalan selama beberapa bulan. Pelaksanaan *pre-test* AKM tahap awal dilakukan pada siswa kelas V sebanyak 28 peserta didik, yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Berikut ini disajikan data hasil *pre-test* AKM literasi dan numerasi siswa kelas V di SD Negeri Geritan.

Tabel 3. Persentase Jawab Soal *Pre-test* Literasi

No	Bentuk Soal	Kompetensi	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	24	86%

2	Pilihan Ganda	Menyimpulkan perasaan serta karakter tokoh dan elemen intrinsik lain	24	86%
3	Benar atau Salah	Mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi tokoh cerita	24	86%
4	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	17	61%
5	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	21	75%
6	Benar atau Salah	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	2	7%
7	Pilihan Ganda Kompleks	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	21	75%
8	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	22	79%
9	Pilihan Ganda Kompleks	Menilai keselarasan antara ilustrasi dengan isi teks	26	93%
10	Pilihan Ganda Kompleks	Menyusun inferensi dalam menentukan relevansi pertanyaan	24	86%
11	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks fiksi	22	79%
12	Benar atau Salah	Mengidentifikasi konflik dalam teks fiksi	18	64%
13	Pilihan Ganda Kompleks	Mengidentifikasi konflik dalam teks fiksi	26	93%
14	Pencocokan	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	11	39%
15	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	9	32%
16	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	16	57%
17	Pilihan Ganda Kompleks	Menyimpulkan substansi dalam teks informasi	20	71%
18	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	22	79%
19	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	17	61%

20	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	24	86%
<b>Jumlah rata-rata</b>			69,75%	

Tabel 4. Persentase Jawab Soal *Pre-test* Numerasi

No	Bentuk Soal	Kompetensi	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Pencocokan	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi perkalian/pembagian	13	46%
2	Benar atau Salah	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi perkalian/pembagian	9	32%
3	Pilihan Ganda Kompleks	Mengidentifikasi ciri-ciri bangun ruang	19	68%
4	Benar atau Salah	Menghitung keliling serta luas persegi panjang	13	46%
5	Pilihan Ganda	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	18	64%
6	Pilihan Ganda Kompleks	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	20	71%
7	Pilihan Ganda	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	18	64%
8	Pilihan Ganda	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	7	25%
9	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	17	61%
10	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	18	64%
11	Benar atau Salah	Menentukan faktor bilangan cacah serta mengenal bilangan prima	3	11%
12	Pilihan Ganda	Memahami bilangan cacah	19	68%
13	Pilihan Ganda Kompleks	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	15	54%

14	Pilihan Ganda	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	1	4%
15	Benar atau Salah	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	4	14%
16	Pilihan Ganda Kompleks	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	16	57%
17	Benar atau Salah	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	2	7%
18	Pencocokan	Mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar	8	29%
19	Pilihan Ganda	Menentukan berat dan panjang benda dengan satuan baku	7	25%
20	Benar atau Salah	Menentukan berat dan panjang benda dengan satuan baku	12	43%
<b>Jumlah rata-rata</b>			42,65%	

Hasil *pre-test* AKM menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa mampu menjawab soal literasi dengan tepat, sedangkan hanya 43% yang berhasil menyelesaikan soal numerasi secara akurat. Temuan ini mengungkap bahwa mayoritas peserta didik masih menghadapi kendala dalam menafsirkan teks, mengidentifikasi informasi utama, serta menerapkan konsep numerasi pada masalah kontekstual. Berdasarkan data tersebut, peneliti merancang dan melaksanakan program kerja seperti *Literacy Camp* dengan rangkaian kegiatan untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa kelas V SD Negeri Geritan. Setelah serangkaian intervensi, peneliti kemudian melaksanakan *post-test* untuk memetakan perkembangan hasil AKM siswa. Berikut adalah data hasil *post-test* AKM literasi dan numerasi siswa kelas V:

Tabel 5. Persentase Jawab Soal *Post-test* Literasi

No	Bentuk Soal	Kompetensi	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	26	93%
2	Pilihan Ganda Kompleks	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	27	96%
3	Benar atau Salah	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	2	7%
4	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	19	68%

5	Benar atau Salah	Menemukan informasi tersurat dalam teks fiksi	14	50%
6	Pilihan Ganda Kompleks	Menilai keselarasan antara ilustrasi dengan isi teks fiksi	27	96%
7	Pilihan Ganda Kompleks	Menyimpulkan perasaan serta karakter tokoh dan elemen intrinsik lain	27	96%
8	Pilihan Ganda Kompleks	Menyusun inferensi dalam menentukan relevansi pertanyaan	22	79%
9	Benar atau Salah	Mengaitkan isi teks dengan pengalaman individu	4	14%
10	Benar atau Salah	Mengidentifikasi konflik dalam teks fiksi	18	64%
11	Pilihan Ganda Kompleks	Mengidentifikasi konflik dalam teks fiksi	24	86%
12	Pencocokan	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	24	86%
13	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	21	75%
14	Pilihan Ganda	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	28	100%
15	Pilihan Ganda Kompleks	Menemukan informasi tersurat dalam teks informasi	28	100%
16	Pilihan Ganda Kompleks	Menyusun inferensi dalam menentukan relevansi pertanyaan	24	86%
17	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	20	71%
18	Benar atau Salah	Membandingkan hal-hal utama pada teks informasi	24	86%
19	Benar atau Salah	Mengaitkan isi teks dengan pengalaman individu	28	100%
20	Pilihan Ganda Kompleks	Menjelaskan ide pokok dalam teks informasi	24	86%
<b>Jumlah rata-rata</b>			<b>76,95%</b>	

Tabel 6. Persentase Jawab Soal *Post-test* Numerasi

No	Bentuk Soal	Kompetensi	Jumlah siswa menjawab benar	Persentase siswa menjawab benar
1	Pilihan Ganda	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	28	100%
2	Pilihan Ganda	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	20	71%
3	Pencocokan	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	28	100%
4	Pilihan Ganda Kompleks	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	21	75%
5	Pilihan Ganda	Menyelesaikan persamaan sederhana melalui operasi penjumlahan/pengurangan	25	89%
6	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	21	75%
7	Pilihan Ganda	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	10	36%
8	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	15	54%
9	Pilihan Ganda Kompleks	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	20	71%
10	Benar atau Salah	Menggunakan penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian dua bilangan cacah termasuk menghitung hasil operasi	19	68%
11	Pilihan Ganda	Memahami bilangan cacah	28	100%
12	Pencocokan	Memahami bilangan cacah	25	89%
13	Pilihan Ganda	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	17	61%
14	Pilihan Ganda	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	7	25%
15	Pilihan Ganda	Menganalisis data dalam bentuk diagram batang, piktogram, dan turus	26	93%
16	Pencocokan	Mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar	25	89%

17	Pilihan Ganda Kompleks	Menentukan berat dan panjang benda dengan satuan baku	22	79%
18	Benar atau Salah	Menjelaskan arah pergerakan dalam peta	13	46%
19	Pilihan Ganda Kompleks	Menjelaskan arah pergerakan dalam peta	25	89%
20	Pilihan Ganda	Menjelaskan arah pergerakan dalam peta	8	29%
<b>Jumlah rata-rata</b>			<b>71,95%</b>	

Setelah siswa mengikuti berbagai kegiatan dalam *Literacy Camp*, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 77% siswa mampu menjawab benar soal literasi, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 7% dibandingkan hasil *pre-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kebiasaan membaca dan berdiskusi yang dikembangkan melalui pohon literasi serta diskusi setelah *short movie* atau menonton film edukasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai jenis teks. Siswa tidak hanya lebih mampu mengidentifikasi informasi tersurat dan tersirat, tetapi juga lebih terampil dalam menganalisis isi bacaan serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Pada aspek numerasi, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Jika pada *pre-test* hanya 43% siswa yang mampu menyelesaikan soal dengan benar, maka setelah mengikuti *Literacy Camp*, persentase tersebut meningkat menjadi 72%, mengalami kenaikan sebesar 29%. Peningkatan ini berkaitan dengan berbagai strategi pembelajaran numerasi yang diterapkan, seperti *Math Games* berbasis platform digital dan permainan ular tangga numerasi dengan soal cerita matematika. Metode pembelajaran berbasis permainan yang interaktif ini memudahkan siswa dalam menginterpretasi konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan aplikatif. Seiring dengan adanya pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi dan percaya diri dalam menyelesaikan soal numerasi, terutama yang berkaitan dengan pemecahan masalah dan logika matematika.

Berdasarkan capaian hasil AKM yang signifikan baik dalam aspek literasi maupun numerasi, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Literacy Camp* memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan akademik siswa kelas V. Program ini tidak hanya menekankan pada peningkatan persentase keberhasilan siswa dalam menjawab soal, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang lebih baik dan lebih terstruktur. Selain meningkatkan keterampilan akademik, program ini juga berhasil membangun mental belajar yang lebih positif di kalangan siswa. Oleh karena itu, *Literacy Camp* layak dijadikan sebagai salah satu rencana aksi yang efektif untuk dikolaborasikan dalam mengoptimalkan keterampilan literasi serta numerasi di tingkat sekolah dasar.

Begitu pula dalam publikasi (Kedhi & Bhoke, 2023) terkait “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi dengan Menggunakan Metode AKM pada Siswa Kelas V SDN Radha*” menguraikan bahwa rendahnya kompetensi literasi dan numerasi peserta didik kelas V disebabkan oleh beberapa kendala, antara lain masih terdapat siswa di kelas rendah yang belum bisa membaca

dan di kelas tinggi pun masih kurang lancar bacanya. Bahkan penguasaan keempat operasi aritmatika dasar mencakup pengurangan, penjumlahan, pembagian, dan perkalian masih sangat terbatas di kedua tingkatan kelas. Hasil *pre-test* AKM memperlihatkan rata-rata skor literasi awal sebesar 53,44% dan numerasi sebesar 42,19%, menegaskan bahwa kemampuan dasar siswa masih tergolong rendah. Penanganan masalah tersebut diatasi dengan merancang dan melaksanakan beragam program kerja bertujuan meningkatkan literasi dan numerasi, yang akhirnya pada *post-test* AKM berhasil mendorong skor literasi menjadi 63,44% (kenaikan 10%) dan numerasi menjadi 47,19% (kenaikan 5%).

Keberhasilan dari program *Literacy Camp* ini tentu tidak luput dari segala tantangan dan kendala yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal. Secara internal, keterbatasan waktu efektif pembelajaran menghambat kelancaran pelaksanaan kegiatan, sebab prioritas jadwal kurikulum reguler menuntut penyesuaian intensif terhadap waktu pelaksanaan *Literacy Camp*. Selain itu, sarana dan prasarana meliputi perangkat digital serta ruang kelas yang representatif belum sepenuhnya mencukupi. Variasi karakteristik dan kapasitas siswa dari kepribadian ekstrovert maupun introvert, preferensi gaya belajar visual hingga kinestetik, hingga perbedaan motivasi serta daya tahan belajar juga menimbulkan kompleksitas dalam merancang aktivitas pembelajaran yang inklusif; sebagian memerlukan pendampingan lebih mendalam, sedangkan yang lain menyelesaikan tugas secara lebih cepat. Di sisi lain, keberagaman tingkat kesiapan dan kompetensi pendidik sebagai fasilitator menimbulkan disparitas dalam penerapan metode pembelajaran. Faktor eksternal, seperti minimnya keterlibatan orang tua dalam mendukung kegiatan literasi di rumah, turut memengaruhi keberlanjutan kebiasaan membaca dan menulis peserta didik pasca-program. Pemahaman komprehensif terhadap tantangan tersebut menjadi landasan bagi perumusan strategi perbaikan, peningkatan kapasitas fasilitator, serta penyesuaian metode pembelajaran yang lebih tepat sasaran sesuai karakteristik siswa.

## CONCLUSIONS

Penelitian ini mengevaluasi pelaksanaan *Literacy Camp* sebagai inisiatif pedagogis untuk mengoptimalkan skor Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada siswa kelas V SD Negeri Geritan. Latar studi ini muncul dari rendahnya kapabilitas literasi dan numerasi peserta didik, terbukti dari hasil *pre-test* AKM yang menunjukkan tingkat ketepatan rata-rata 70% untuk literasi dan 43% untuk numerasi. *Literacy Camp* diorganisir melalui rangkaian aktivitas kreatif dan interaktif, antara lain pembuatan pohon literasi, pemutaran *short movie*, pemanfaatan platform *Math Games* dan *Wordwall*, serta permainan ular tangga numerasi. Selain bertujuan memperkuat capaian akademik, program ini juga dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi siswa.

Data *post-test* AKM mengindikasikan lonjakan signifikan, yakni persentase jawaban benar pada literasi meningkat menjadi 77% dan numerasi naik menjadi 72%. Temuan studi ini memberikan kontribusi berarti bagi pembelajaran mengenai efektivitas *Literacy Camp* dalam memperbaiki literasi dan numerasi. Demikian hasil penelitian diharapkan menjadi acuan bagi institusi pendidikan maupun peneliti lain dalam merancang dan menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif yang berdampak, khususnya di sekolah-sekolah yang memerlukan perhatian lebih pada pengembangan literasi dan numerasi. Secara keseluruhan, *Literacy Camp* terbukti sebagai metode efektif dalam meningkatkan hasil AKM siswa kelas V SD Negeri Geritan sekaligus mendukung optimalisasi kualitas pendidikan. Meski demikian, proses realisasi program ini juga dihadapkan pada kendala internal, meliputi waktu

dan sarana terbatas, keragaman karakter serta kapasitas siswa, variasi kompetensi pendidik, kemudian dari nsur eksternal yaitu minimnya dukungan orang tua. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah komunikasi antara pihak pelaksana, guru, dan peserta didik juga kerap menjadi kendala atau miskomunikasi yang dapat menghambat kelancaran pelaksanaan program. Tindakan dalam mengatasi tantangan-tantangan tersebut diperlukan kolaborasi yang kuat antara sekolah serta dukungan dari pemangku kepentingan lain, agar program *Literacy Camp* dapat berjalan efektif dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap peningkatan literasi dan numerasi siswa.

## CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik finansial, personal, maupun profesional, yang dapat memengaruhi penelitian atau temuan yang disajikan dalam artikel ini. Semua afiliasi, sumber pendanaan, dan dukungan eksternal telah diungkapkan secara transparan, dan tidak ada pihak manapun yang memberikan tekanan atau pengaruh yang tidak semestinya terhadap desain penelitian, pengumpulan data, analisis, interpretasi, maupun penyusunan naskah.

## AUTHOR CONTRIBUTIONS

Junita Dwi Fransiska sebagai penulis pertama berperan penuh dalam merancang penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyusun draf awal artikel ilmiah. Kemudian Moh. Farizqo Irvan sebagai Dosen pembimbing memberikan arahan konseptual, supervisi metodologis, serta melakukan peninjauan dan penyuntingan terhadap substansi dan struktur tulisan. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui isi naskah akhir serta turut bertanggung jawab atas keaslian dan integritas karya ilmiah ini.

## REFERENCES

- Aksoy, S. H. (2021). the Effect of Short Films As Advance Organizer on Reading Comprehension and Self-Efficacy Perception. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 8(3), 2131–2149. <https://iojet.org/index.php/IOJET>
- Andri Nurcahyono, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran. *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–29. <https://doi.org/10.33830/hexagon.v1i1.4924>.
- Andriana, E., Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Septiani, A. R. (2023). Keaktifan Siswa Dalam Pelajaran Matematika Dengan Permainan Ular Tangga Berbasis Model Tgt. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 997–1008. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2894>
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869–1875. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5743>
- Annisaul Mutmainnah, & Refiona Andika. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 175–190. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2447>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>

- Chyalutfah, U., Makki, M., & Syahrul Jiwandono, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82–86. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1913>
- Dahniar, S., Fahmi, N., Anugra, W., Hasan, M., Ekonomi, S. P., Makassar, U. N., Mengajar, P. K., Camp, L., Mengajar, K., & Selatan, S. (2024). *TRANSFORMASI LITERASI MELALUI PROGRAM LITERACY CAMP KAMPUS MENGAJAR: STRATEGI INOVATIF PERKEMBANGAN MULTI*. 2022, 1–10.
- Djamilah, S., & Ulfah, F. (2025). Implementation of Math Games to Develop Students' Motivation in Solving Numeracy Problems. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 9(1), 27–40. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v9i1.30882>
- Ferasol, M. J. R., Belencion, K. C., & Odango, A. M. B. (2024). *MathGALING (Games, Activities, and Lectures to Improve Numeracy Grasp) of Learners: Transformative Innovation in Elementary Mathematics*. 06(01), 78–82.
- Fransiska Yunitai Litau, Kristini Sinisuka, Nurlaili Afsarii Tanjung, Umami Ifroh, & Irma Novia Sari. (2023). Pengenalan “Math Games” Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(1), 129–132. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i1.3045>
- Hadi, S., Program, M., Manajemen, D., Islam, P., & Malang, U. (2020). Model Pengembangan Mutu Di Lembaga Pendidikan. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 321–347. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Halidah, F., Aini, I. I. N., Ernawati, N., Juhaeni, J., Faizah, L., & Safaruddin, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 64–74. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.306>
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14(2023). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>
- Kedhi, K., & Bhoke, W. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE AKM PADA SISWA KELAS V SDN RADHA. *Jurnal Citra Magang Dan Persekolahan*, 1(3), 124–136. <https://doi.org/10.38048/jcmp.v1i3.2641>
- Khasanah, F. U., Majid, A., & Fatiatun, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Lengkong Garung. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 3988–3996.
- Kirotul Umah, I. M., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui Web Wordwall Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 269–278. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2081>
- Kusumastuti, R. M., Zumrotun, E., & Sutriyani, W. (2023). OPTIMALISASI LITERASI NUMERASI PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR MELALUI IMPLEMENTASI POHON NUMERAS. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 14(2), 21. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v14i2.3902>

- Lobo, Y. S., Kaka, P. W., Qondias, D., & Sayangan, Y. V. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ELEKTRONIK APLIKASI MATH GAMES ELEKTRONIK DI KELAS 5 SDI UTASEKO. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17913>
- Moi, F. Y., Dupo, F. B., Dupo, F., & Dhiu, K. D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Pohon Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi di Sekolah Melalui Program Kampus Mengajar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4666–4669. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4415>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). Creating the Conditions for Vocabulary Learning with Wordwall. *RELC Journal*, 55(1), 234–239. <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Munandar, A. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema “Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif.” *Aula Handayani IKIP Mataram*, 130–143. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/ProsPen/article/view/299>
- Novita Putri, M. S., Bezaleel, M., & Prasida, T. A. S. (2023). Perancangan Video Pembelajaran Literasi Numerasi Kelas 1-2 SD Menggunakan Karakter Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(6), 628–641. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i6.1962>
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Pitanti, A. M. (2023). Revolutionizing Education: Enhancing Numeracy Skills with the Innovative Monster Math Game. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 12(2), 76–91. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v12i2.1573>
- Ramadhan, I. D., Mariati, P., Susanto, R. U., & Ghufron, S. (2024). *Penggunaan Media Short Movie dalam Pembelajaran Kata Baku Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tri Guna Bhakti Surabaya*. 5.
- Risnaini, S., Kosasih, N., Badaruddin, S., & Meirilani, W. (2023). *JDDDES : Journal of Dance and Dance Education Studies Short Dance Movie " Renung " as a Media for Self- Introspection in Increasing Moral Values*. 3(2), 145–158.
- Rosdiani, D., & Puspitasari, D. R. (2022). Media Policindo ( Pohon Literasi Cinta Produk Indonesia ) Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 152–161.
- Rosmiati, R., Umar, U., & Fahlia, F. (2023). Analisis Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah melalui Inovasi Media Pohon Literasi untuk meningkatkan Minat Baca Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 164–171. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.305>
- Sari, F. M., Andyni, M., Yulianti, Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA FILM DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PANCASILA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(4), 127–137. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/3500>
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020).

Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>

Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar*. 13(4), 5185–5194.