

Peran Perguruan Tinggi Mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam Mewujudkan Insan Literat

Renita Astri^{1✉}, Ahmad Kamal², Faradika³

^{1,3}Sistem Informasi, Universitas Dharma Andalas

²Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia
rethakamal@unidha.ac.id

Abstract

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) is a strategic initiative to improve the literacy skills of students from an early age, which aims to create a sustainable reading and writing culture. To support GLS, universities can play an important role through community service. This article describes community service activities carried out by Dharma Andalas University with a focus on training high school ICT MGMP teachers in Padang City to improve teacher competence in designing Android-based educational game applications using Quick App Ninja. Conducted on September 10, 2024 at Dharma Andalas University, it consists of four main methods: (1) Socialization Method, which includes a presentation on the importance of literacy and the potential of educational games; (2) Application Design and Build Method, which involves designing and building a prototype educational game application; (3) Training and Mentoring Method, which provides technical training to teachers; and (4) Simulation and Evaluation Method to test the effectiveness of the application and collect feedback. With this training, it is expected that teachers can utilize technology to support a more interactive and engaging learning process, while strengthening students' literacy skills. This article aims to show how universities collaborate with education groups to support GLS and realize literate people throughout life

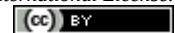
Keywords: android, educational games, literacy, teachers, training.

Abstrak

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan inisiatif strategis untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik sejak dini, yang bertujuan menciptakan budaya membaca dan menulis yang berkelanjutan. Untuk mendukung GLS, perguruan tinggi dapat memainkan peran penting melalui pengabdian kepada masyarakat. Artikel ini menguraikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Universitas Dharma Andalas dengan fokus pada pelatihan guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang aplikasi game edukasi berbasis Android menggunakan Quick App Ninja. Dilaksanakan pada tanggal 10 September 2024 di Universitas Dharma Andalas, terdiri dari empat metode utama: (1) Metode Sosialisasi, mencakup pemaparan tentang pentingnya literasi dan potensi game edukasi; (2) Metode Rancangan Bangun Aplikasi yang melibatkan perancangan dan pembuatan prototipe aplikasi game edukasi; (3) Metode Pelatihan dan Pendampingan yang memberikan pelatihan teknis kepada para guru; dan (4) Metode Simulasi dan Evaluasi untuk menguji efektivitas aplikasi dan mengumpulkan umpan balik. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus memperkuat keterampilan literasi siswa. Artikel ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana perguruan tinggi berkolaborasi dengan kelompok pendidikan untuk mendukung GLS dan mewujudkan insan literat sepanjang hidup

Kata kunci : android, game edukasi, guru, literasi, pelatihan.

Majalah Ilmiah UPI YPTK is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Literasi merupakan fondasi utama bagi individu dalam membentuk karakter dan kemampuan intelektual. Dalam era informasi yang berkembang pesat ini, kemampuan literasi yang kuat menjadi semakin penting, tidak hanya untuk kesuksesan akademis tetapi juga untuk kehidupan sehari-hari [1]. Di Indonesia, gerakan literasi sekolah (GLS) telah diperkenalkan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik sejak dini [2]. Gerakan Literasi bertujuan untuk menghasilkan budaya literasi yang mendalam di

lingkungan sekolah [3], yang tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga membentuk karakter mereka menjadi insan literat sepanjang hayat [4] sehingga gerakan Literasi Sekolah memperkuat gerakan pembangunan karakter [4], [5].

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam mendukung dan memperkuat gerakan Literasi ini. Sebagai lembaga pendidikan tinggi, perguruan tinggi memiliki kapasitas dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mengimplementasikan program-program literasi yang efektif [6]. Perguruan tinggi dapat berkontribusi melalui berbagai cara, mulai dari

pengembangan kurikulum berbasis literasi, pelatihan bagi pendidik, hingga penelitian dan evaluasi terhadap efektivitas program literasi yang ada [7]. Perguruan tinggi, dengan kapasitas dan keahlian yang dimilikinya, memainkan peran strategis dalam mendukung gerakan ini [8]. Perguruan tinggi berkontribusi besar dalam peningkatan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) karena PT memiliki andil yang besar sebagai pusat inovasi pengembangan ilmu dan teknologi, pemecahan masalah yang berkembang di masyarakat, penghasil teknologi tepat guna dalam menjawab kebutuhan masyarakat, dan lain sebagainya [9], [10], [11].

Meski terdapat beberapa Perguruan Tinggi yang mengambil andil dalam peningkatan literasi siswa di Indonesia, hasilnya masih belum dapat dikatakan maksimal [12], [13]. Hal tersebut disebabkan kurangnya jumlah Perguruan Tinggi yang berperan aktif dalam peningkatan literasi; sasaran peningkatan literasi (sekolah) yang masih belum maksimal; dan koordinasi PT dengan pemangku kebijakan daerah yang rendah dalam peningkatan literasi sekolah [14], [15].

Salah satu bentuk kontribusi yang dapat dilakukan adalah melalui pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang melibatkan pelatihan dan pengembangan bagi tenaga pendidik. Dalam konteks ini, pelatihan bagi kelompok guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang menjadi fokus utama. MGMP TIK, sebagai kelompok profesi yang memiliki peran penting dalam penerapan teknologi di pendidikan, berpotensi besar untuk mengintegrasikan literasi dengan inovasi teknologi.

Saat ini penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia Pendidikan itu sendiri [16], [17]. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya. Di era ini proses pembelajaran tidak lagi hanya menggunakan cara konvensional dimana hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa [18], [19].

Artikel ini akan membahas peran signifikan perguruan tinggi dalam mendukung gerakan literasi sekolah (GLS) dan bagaimana mereka dapat berkolaborasi dengan sekolah untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan literasi peserta didik. Melalui pendekatan holistik dan kerjasama yang erat, perguruan tinggi diharapkan dapat berkontribusi dalam mewujudkan insan literat yang tidak hanya kompeten dalam membaca dan menulis, tetapi juga memiliki kemampuan kritis dan kreatif yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global di masa depan. Artikel ini juga akan menguraikan bagaimana perguruan tinggi dapat berkontribusi dalam mendukung GLS melalui pelatihan spesifik yang diberikan kepada guru-guru

MGMP TIK SMA Kota Padang. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan aplikasi Quick App Ninja dalam merancang aplikasi game edukasi berbasis Android. Game edukasi yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, serta memperkuat kompetensi literasi mereka. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang inovatif, diharapkan akan tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendukung terwujudnya insan literat sepanjang hayat.

2. Metode Kegiatan

Dalam rangka mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui pengembangan aplikasi game edukasi berbasis Android, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan dengan empat metode utama. Berikut adalah penjelasan rinci dari setiap metode yang akan diterapkan:

1. Metode Sosialisasi

Metode ini digunakan tim PKM 2024 yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengedukasi para peserta tentang pentingnya literasi dan peran teknologi dalam mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Kegiatan sosialisasi ini akan dilakukan melalui seminar, workshop, dan diskusi panel yang melibatkan para akademisi, praktisi pendidikan, dan pihak-pihak terkait. Sosialisasi ini juga akan mencakup:

- a) Penyampaian informasi mengenai tujuan dan manfaat GLS,
- b) Penjelasan mengenai potensi aplikasi game edukasi dalam meningkatkan literasi peserta didik,
- c) Perkenalan terhadap alat dan teknologi yang akan digunakan dalam pelatihan, yaitu aplikasi Quick App Ninja.

2. Metode Rancangan Bangun Aplikasi,

Setelah sosialisasi, langkah berikutnya adalah merancang dan membangun aplikasi game edukasi. Metode ini melibatkan:

- a) Identifikasi kebutuhan dan tujuan spesifik dari aplikasi game edukasi yang akan dikembangkan,
- b) Penyusunan desain dan fitur aplikasi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan literasi siswa,
- c) Penggunaan aplikasi Quick App Ninja untuk merancang aplikasi, dengan fokus pada pembuatan prototipe awal yang dapat diuji dan disempurnakan,
- d) Kolaborasi antara tim pengembang dari perguruan tinggi dan guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang dalam merancang konten yang edukatif dan menarik.

3. Metode Pelatihan dan Pendampingan,

Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang dapat menggunakan aplikasi dengan efektif, metode pelatihan dan pendampingan akan diterapkan. Tahapan ini meliputi:

- a) Pelatihan intensif mengenai penggunaan aplikasi Quick App Ninja dan teknik pengembangan game edukasi oleh tim PKM 2024
- b) Workshop hands-on di mana guru-guru dapat langsung mempraktikkan pembuatan aplikasi dengan bimbingan dari tim PKM,
- c) Pendampingan berkelanjutan yang mencakup konsultasi dan dukungan teknis selama proses pembangunan dan implementasi aplikasi oleh tim PKM
- d) Penyediaan materi pelatihan, panduan, dan tutorial yang memudahkan guru dalam mengoperasikan dan memodifikasi aplikasi sesuai kebutuhan oleh tim PKM.

4. Metode Simulasi dan Evaluasi

Metode ini digunakan oleh tim PKM untuk memastikan efektivitas aplikasi game edukasi yang telah dikembangkan, metode simulasi dan evaluasi akan diterapkan sebagai berikut:

- a) Pelaksanaan simulasi penggunaan aplikasi dalam lingkungan sekolah dengan melibatkan siswa sebagai pengguna utama,
- b) Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru mengenai pengalaman penggunaan aplikasi, kesulitan yang dihadapi, dan aspek-aspek yang perlu diperbaiki,
- c) Analisis hasil evaluasi untuk menilai dampak aplikasi terhadap keterampilan literasi siswa dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan,
- d) Penyusunan laporan hasil evaluasi dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut atau penyesuaian aplikasi di masa depan.

Dengan penerapan metode-metode ini, diharapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan literasi di sekolah-sekolah serta memfasilitasi guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul "Peran Perguruan Tinggi Mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Bagi Peserta Didik Dalam Mewujudkan Insan Literat Sepanjang Hidup" dilaksanakan untuk memberikan pemahaman kepada mitra bahwa game edukasi dapat digunakan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan

perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini didahului dengan sosialisasi dan survey lokasi dimana hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya pendekatan dari tim dengan mitra yaitu kelompok guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang sedangkan survey bertujuan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi saat ini. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan akan tercipta iklim kerja yang kondusif antara tim dengan kelompok guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang dalam pelaksanaan pelatihan Game edukasi nantinya.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa saat ini Android merupakan jenis sistem operasi yang mayoritas digunakan pada media komunikasi *smartphone*. Sehingga Android juga menjadi pasar bagi para developer game dan aplikasi untuk menjajakan karyanya. Untuk membuat suatu game atau aplikasi seorang *developer* harus menguasai bahasa pemrograman dan juga menggunakan PC atau Laptop yang memiliki spesifikasi tinggi sebagai penunjang kerjanya. Namun saat ini siapapun dapat membuat sebuah game atau aplikasi tanpa harus memiliki keahlian di bidang pemrograman.

Game Edukasi yang dirancang menggunakan aplikasi Quick App Ninja, yaitu sebuah platform pembuat aplikasi game Android. Quick App Ninja banyak digunakan saat ini karena merupakan sebuah aplikasi pembuat game yang sangat user friendly. Quick App Ninja sangat populer dikalangan game developer karena mudah digunakan dan tidak memerlukan pengetahuan khusus tentang koding program.

Hal ini lah yang mendasari tim PKM memilih Quick App Ninja sebagai *software* pembangun game edukasi dalam kegiatan ini. Aplikasi Quick App Ninja dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 : Aplikasi Quick App Ninja

Kegiatan ini memberikan pemahaman tentang aplikasi Quick App Ninja oleh Tim PKM kepada guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang dimana QuickAppNinja adalah website untuk membuat aplikasi dan game secara gratis dan banyak fitur. App Ninja bisa dikatakan adalah app builder spesialis game quiz atau sejenisnya. Selain itu juga dijelaskan beberapa fitur tambahan yang berbasis bisnis dari Quick App Ninja ini yaitu:

1. *Konten multi-bahasa*, dimana Quick App Ninja memiliki daya dukung terhadap lebih dari 20 bahasa, sehingga developer dapat membuat game kuis unik sendiri dan rilis secara lokal.
2. *Reskin - fitur klon*, artinya hanya dalam beberapa klik, developer dapat menduplikasi game yang sudah dibuat, untuk membuat game baru dan daftar Google Play. Dengan fitur ini developer dapat melipatgandakan peluang untuk sukses di Google Play.
3. *Media pack*, bahwa dengan setiap game developer secara otomatis akan menerima berbagai gaya tangkapan layar, ikon game, spanduk fitur, dll. Serta semua grafis yang developer perlukan untuk mengunggah ke Google Play.
4. *Icon builder*, dengan ini developer dapat dengan mudah membuat ikon sendiri, tidak perlu keahlian desain.
5. *Level permainan di Cloud*, Untuk mengurangi ukuran game, level tambahan akan disimpan di cloud dan akan diunduh oleh gamer sesuai permintaan. Developer dapat menambah dan mengubah level tanpa mengunggah versi baru gamenya ke Google Play.
6. *In-app purchases*, Untuk menghasilkan lebih banyak uang dari permainan, developer dapat mengatur pembelian dalam aplikasi (menjual koin ke pemain) dan mendapatkan bayaran langsung dari Google Merchant.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quick App Ninja selain dapat digunakan untuk edukasi,, juga dapat dikembangkan untuk bisnis.

Kegiatan PKM ini berjalan dengan tertib dan lancar. Sesuai dengan agenda kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan peserta berjumlah 35 orang. Secara lengkap foto-foto kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2 : Foto Pembukaan Pelatihan



Gambar 3 : Tim dan Mitra PKM

Pada kegiatan pelatihan ini dihasilkan beberapa game edukasi yang nantinya dapat dibagikan dan dikembangkan lagi oleh mitra saat kembali ke sekolah masing-masing. Selama kegiatan pelatihan mitra kegiatan berhasil mendesain beberapa aplikasi game edukasi berbasis android yang menarik dan interaktif. Aplikasi game edukasi dengan tema pengenalan gambar Binatang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 : Game Edukasi dengan Tema Pengenalan Gambar Binatang

Gambar 4 merupakan sebuah desain game edukasi yang akan digunakan untuk pengenalan nama-nama Binatang dengan menggunakan Bahasa Inggris. Game ini akan digunakan mitra sebagai bahan ajar untuk matapelajaran Bahasa Inggris mengingat Bahasa Inggris adalah salah satu mata Pelajaran yang memiliki stigma menakutkan bagi beberapa siswa. Namun dengan memanfaatkan metode belajar berbasis permainan ini diharapkan mata Pelajaran Bahasa Inggris akan menjadi lebih disukai oleh siswa. Berikutnya game edukasi lain yang berhasil dibangun oleh mitra adalah game edukasi untuk pengenalan perangkat komputer, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5 : Game Edukasi dengan Tema Pengenalan Perangkat Komputer

Dari beberapa game edukasi yang dihasilkan pada kegiatan pelatihan ini, jelas terlihat bahwa guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang sangat antusias dan tertarik dengan metode pembelajaran yang diajarkan oleh tim. Dengan kombinasi kreatifitas dan imajinasi dari guru-guru mitra, dihasilkan beberapa game edukasi yang menarik, atraktif dan komunikatif untuk mendukung proses pembelajaran nantinya yang menarik, atraktif dan komunikatif untuk mendukung proses pembelajaran nantinya.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM telah menunjukkan potensi signifikan dari perguruan tinggi dalam mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Dengan melibatkan kelompok guru-guru MGMP TIK SMA Kota Padang, pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan penggunaan aplikasi Quick App Ninja untuk merancang game edukasi berbasis Android, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam

strategi pembelajaran mereka. Dari pelatihan ini, beberapa kesimpulan utama dapat diambil bahwa pelatihan ini menghasilkan : a) Peningkatan Kompetensi Guru, Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang aplikasi game edukasi, yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini juga memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar yang lebih interaktif dan menarik, b) Dukungan Terhadap GLS, Dengan mengadopsi teknologi dalam pembelajaran, kegiatan ini mendukung implementasi GLS dengan cara yang inovatif. Game edukasi yang dirancang dapat membantu menciptakan budaya literasi yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, c) Kolaborasi yang Produktif, Kegiatan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan pihak sekolah dalam mengatasi tantangan pendidikan. Perguruan tinggi dapat berperan sebagai mitra strategis dalam pengembangan dan implementasi solusi teknologi yang mendukung proses pembelajaran, d) Evaluasi dan Umpan Balik, Metode simulasi dan evaluasi yang diterapkan menunjukkan pentingnya umpan balik dari pengguna akhir untuk meningkatkan kualitas aplikasi yang dikembangkan. Hal ini juga menyoroti kebutuhan akan dukungan berkelanjutan dan perbaikan berkelanjutan untuk memastikan bahwa alat yang digunakan tetap relevan dan efektif. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa dengan memanfaatkan keahlian teknis dan sumber daya dari perguruan tinggi, pendidikan literasi dapat ditingkatkan secara signifikan. Melalui pendekatan yang terencana dan kolaboratif, diharapkan akan tercipta generasi peserta didik yang literat sepanjang hayat dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan yang lebih baik.

Ucapan Terimakasih

Tim PKM Universitas Dharma Andalas tahun 2024 mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah mendanai kegiatan PKM ini.
2. Bapak Prof. DR. Novesar Jamarun, MS selaku Rektor Universitas Dharma Andalas, yang telah memberikan dukungan moril terhadap kegiatan pengabdian ini.
3. Ibu DR. Yesi Elsandra ZH, S.E, M.Si selaku Ketua LPPM Universitas Dharma Andalas.
4. Ibu DR. Apt. Rustini, M.Si selaku Dekan Fakultas Farmasi Sains dan Teknologi Universitas Dharma Andalas

5. Bapak Zulfahmi, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dharma Andalas

Daftar Rujukan

- [1] S.C. Rawin, I.N. Sudiana, & I.G. Astawan. (2023). Peran Budaya Literasi Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 1–12. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1371
- [2] Kemendikbud, D. (2019). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)*.
- [3] Kartikasari, E. (2022). *Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Gerakan Literasi Sekolah*. 6(5).
- [4] Dwi Aryani, W., & Purnomo, H. (2023). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 5(2), 71–82. <https://doi.org/10.30599/jemari.v5i2.2682>
- [5] Hayun, M., & Haryati, T. (2020). *Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Siswa SD Lab School FIP UMI*. 4.
- [6] Mustika, D., Fitri, A. H., Ananda, A., Rusdinal, R., & Gistituati, N. (2022). Kajian Perbandingan Kebijakan Pendidikan Dasar di Indonesia dan Amerika Serikat. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4356–4362. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2799>
- [7] Anggraini, P., Astri, R., Mulya Prima, D., Zulfahmi, Faradika, Sularno, Kamal Ahmad, & Utsari Intan. (2024). Peningkatan Kemampuan Teknologi Pembelajaran Berbasis Entertainment Melalui Pemanfaatan Gamifikasi Bagi Siswa SMA. *Jurnal Pemberdayaan*, 3(1), 49–56.
- [8] Jasmine, D. F., Sunaengsih, C., & Syahid, A. A. (2024). Analisis Program Budaya Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(1), 80–89.
- [9] Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- [10] Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- [11] Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). *Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Pemulihan Pembelajaran*.
- [12] Hikmah, R. (2024). Peran Mahasiswa dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi dan Numerasi Siswa SMP pada Kampus Mengajar Angkatan 5. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1771–1780. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7469>
- [13] Faisal, V. I. A., & Adi, N. P. (2023). Digitalisasi ajaran Ki-Hadjar-Dewantara pada proses pembelajaran neo-guided inquiry untuk mengembangkan literasi dan numerasi mahasiswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1), 82–97. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i1.22182>
- [14] Nugraha, A. L., Susilo, A., & Rochman, C. (2021). Peran Perguruan Tinggi Pesantren dalam Implementasi Literasi Ekonomi. *Journal of Islamic Economics and Finance Studies*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.47700/jiefes.v2i2.3552>
- [15] Wulansari, A. (2021). Peran Pustakawan Perguruan Tinggi Dalam Mewujudkan Literare Society(Best practice Pustakawan Universitas Muhammadiyah Ponorogo). *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.175>
- [16] Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi it dalam mengatasi keterbatasan pendidikan di era 5.0 pada sekolah dasar. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/jjee.v5i1.3533>
- [17] Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., & Gaol, P. L. (2023). Tantangan Teknologi Artificial Intelligence Pada Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(9), 71–80. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i9.1174>
- [18] Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533.
- [19] Saman, S. (2023). Tinjauan Teoritis Media Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi Tiktok. *Jurnal Saintifik (Multi Science Journal)*, 21(2), 79–88. <https://doi.org/10.58222/js.v21i2.160>