
Peningkatan Literasi Siswa melalui Edugames dengan Mading Art Question

Khotim Fadhli^{1*}, M. Farid Nasrulloh², Moch. Faizul Huda³, Siti Latifah⁴, Binti Wasiatul C.⁵, Sania Eliza Putri⁶, Memey Ayu Prasasti⁷

^{1,7}Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{2,6}Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

^{3,4,5}Pendidikan Biologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: khotim@unwaha.ac.id

ABSTRACT

This community service activity aims to increase the literacy of Dukuharum Megaluh Jombang Elementary School students. Participants in this activity were all students from grades 4 to grade 6 at Dukuharum Megaluh Jombang State Elementary School, a total of 94 students. Community service activities in the form of mentoring and socialization of the application of educational games with mading art questions learning media to increase literacy for elementary school students are carried out through several stages, namely; design, implementation, and evaluation.

Based on the results, it is known that the application of educational games with mading art questions has a positive impact on increasing the learning interest of Dukuharum Megaluh Jombang Elementary School students in reading books and participating in the learning process in class. The implementation of educational games with mading art questions also had a positive impact on increasing the literacy of Dukuharum Megaluh Jombang Elementary School students in knowledge of mathematics and science. Thus, the application of educational games with mading art questions is appropriate to be reused and continued by class teachers at Dukuharum Megaluh Jombang Elementary School.

Keywords: *Improvement, Literacy, Edugames, Mading Art Questions.*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang. Peserta dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas 4 sampai dengan kelas 6 Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang yang berjumlah 94 siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan dan sosialisasi penerapan edugames dengan media pembelajaran mading art questions untuk meningkatkan literasi bagi siswa sekolah dasar ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni; perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil diketahui bahwa penerapan edugames dengan mading art questions ini berdampak positif pada bertambahnya minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang dalam membaca buku dan mengikuti proses belajar di kelas. Adanya penerapan edugames dengan mading art questions ini juga berdampak positif pada peningkatan literasi siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang dalam pengetahuan matematika dan sains. Sehingga, adanya penerapan edugames dengan mading art question layak digunakan kembali dan dilanjutkan oleh guru-guru kelas di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang.

Kata Kunci: *Peningkatan, Literasi, Edugames, Mading Art Questions*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia global selama kurang lebih 2 tahun ini berdampak serius pada tiap sektor kehidupan manusia. perubahan tersebut terjadi pada sektor ekonomi, sosial, hingga pendidikan yang juga mengalami perubahan sistem yang signifikan. Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar yang awalnya berlangsung di dalam kelas, pada masa WFH (Work From Home)

berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal dalam dunia pendidikan dengan singkatan PJJ atau pembelajaran dalam jaringan atau daring. Pembelajaran jarak jauh dijalankan melalui suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk media dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2021). Kebanyakan instansi pendidikan, khususnya di Indonesia menggunakan bantuan *smartphone* untuk dapat mengakses proses pembelajaran jarak jauh yang telah dirancang.

Pembelajaran dalam jaringan (*daring*) yang dimaksudkan tersebut tentu juga menemui beberapa hambatan yang menjadikan pembelajaran kurang efektif. Ada beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran *daring*, yakni kurangnya pemahaman pemanfaatan teknologi bagi para pendidik, serta yang sering dijumpai adalah kesulitan dalam mencapai akses internet (Nashoih et al., 2022). Bahkan banyak dijumpai hingga saat ini, peserta didik akan mendatangi warung *wifi* apabila sedang *daring* agar memperoleh sinyal internet yang baik. Model pembelajaran ini memang bukan pilihan utama karena perubahan kebiasaan guru / pendidik dengan peserta didik yang awalnya bertatap muka secara langsung, harus berubah menjadi memanfaatkan *smartphone*. Sampai akhirnya, para siswa mulai kecanduan menggunakan *smartphone* dan justru lebih banyak melakukan permainan / *game* di *smartphon*nya dibandingkan membaca materi yang diberikan dengan berbagai alasan yang diberikan (Mursid, 2015).

Akibat dari masalah ini, para siswa cenderung menginginkan sesuatu yang instan. Sama halnya seperti menjawab pertanyaan, mereka hanya terfokus pada jawaban tanpa harus membaca keseluruhan dan memahami bacaan sehingga tingkat literasi siswa / peserta didik semakin rendah. Berdasarkan hasil tes studi PISA (*Programme for International Student Assessment*), baik literasi matematika maupun literasi sains siswa Indonesia mendapat skor rendah dari rata-rata skor internasional (Masfufah & Afriansyah, 2021). Beberapa jenis literasi dasar yakni baca tulis, matematis, dan sains

Berdasarkan hasil penggalian informasi awal melalui wawancara dan koordinasi awal kepada mitra, yakni Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh, ternyata kondisi siswa sekolah dasar tersebut cukup memperhatikan dari sisi literasi, termasuk kemampuan sains dan matematika. hal ini dinyatakan oleh mitra yang melakukan evaluasi pada siswanya dan hasilnya menunjukkan bahwa pasca diberlakukannya pembelajaran *daring* dengan memanfaatkan *smartphone*, justru mengakibatkan literasi siswa mengalami penurunan.

Literasi merupakan istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa (Nudiati & Sudiapermana, 2020).

Dalam bahasa Latin, istilah literasi disebut sebagai *literatus*, artinya adalah orang yang belajar. Selanjutnya, National Institute for Literacy menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Education Development Center (EDC) juga turut menjabarkan pengertian dari literasi, yakni kemampuan individu menggunakan potensi yang dimilikinya, dan tidak sebatas kemampuan baca tulis saja (Nudiati & Sudiapermana, 2020).

UNESCO juga menjelaskan bahwa literasi adalah seperangkat keterampilan yang nyata, khususnya keterampilan kognitif dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks di mana keterampilan yang dimaksud diperoleh, dari siapa keterampilan tersebut diperoleh dan bagaimana cara memperolehnya. Menurut UNESCO, pemahaman seseorang mengenai literasi ini akan dipengaruhi oleh kompetensi bidang akademik, konteks nasional, institusi, nilai-nilai budaya serta pengalaman. Kemudian, di dalam kamus online Merriam-Webster, dijelaskan bahwa literasi adalah kemampuan atau kualitas melek aksara di mana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis, dan mengenali serta memahami ide-ide secara visual.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan di lapangan, maka diketahui antara tim pengabdian kepada masyarakat dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah bersama mitra (Sekolah Dasar Negeri Dukuharum), terdapat kesepakatan permasalahan yang perlu ditangani bersama, yakni:

- Rendahnya kemampuan literasi matematika siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum.
- Rendahnya kemampuan literasi sains siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan untuk meningkatkan literasi bagi siswa sekolah dasar ini dilakukan melalui beberapa tahap, yakni:

- **Perancangan**
Perancangan merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan dosen dan mahasiswa untuk menggali informasi terkait kebutuhan dari mitra (Sekolah Dasar Negeri Dukuharum). Kegiatan ini dilaksanakan sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa peningkatan literasi bagi siswa dalam bentuk edugames dengan media mading art question. pada prakegiatan ini dilakukan diskusi bersama guru Sekolah Dasar Negeri Dukuharum terkait kebutuhan mitra yang mungkin bisa dicarikan solusinya, dan penetapan bersama model pendampingan yang dilaksanakan.
- **Pelaksanaan Kegiatan**
Pelaksanaan kegiatan merupakan pelaksanaan pendampingan sebagai upaya meningkatkan literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk edugames dengan media mading art question. Dalam kegiatan ini terdapat metode dalam upaya literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk edugames dengan media mading art question dan mensialisasikan tentang edugames dengan media mading art question sebagai bahan untuk kegiatan bersama siswa. Pendampingan ini menggunakan teori Asset Based Community Development (ABCD), yang mengutamakan pemanfaatan aset dan potensi yang dimiliki mitra untuk kemudian digunakan sebagai bahan yang memperdayakan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung pada bulan November 2022, bertempat di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum dengan peserta siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum.
- **Evaluasi**
Evaluasi pasca kegiatan merupakan tahapan pasca dilaksanakannya pendampingan sebagai upaya meningkatkan literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk edugames dengan media mading art question. Kegiatan ini dilakukan evaluasi dari pendampingan peningkatan literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk edugames dengan media mading art question, juga evaluasi dari beberapa hal yang terkait program ini, yakni terkait apakah proses dan dampak dari pendampingan peningkatan literasi siswa sekolah dasar dalam bentuk edugames dengan media mading art question yang dilaksanakan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan tim dan mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi (Nudiati & Sudiapermana, 2020) merupakan sebuah istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi berusaha dibentuk dan ditingkatkan melalui berbagai lembaga pendidikan, baik di tingkat dasar, menengah, maupun lembaga pendidikan tinggi.

Sekolah Dasar Negeri Dukuharum merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang ada di desa Dukuharum kecamatan Megaluh kabupaten Jombang. Situasi literasi di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum dinilai mengalami penurunan sejak masa pandemi covid 19 mewabaha di Indonesia, sehingga kebiasaan baru dalam dunia pendidikan belum bisa sepenuhnya mengcover minat siswa untuk meningkatkan literasinya. Rendahnya kemampuan literasi matematika dan sains siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum ini menjadi problematika yang berusaha dicarikan solusi bersama antara tim pengabdian kepada masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah dengan mitra (Sekolah Dasar Negeri Dukuharum).

Ada beberapa solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya literasi siswa, dan salah satu yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah adalah dengan edugames melalui media mading art question. Adanya media belajar dianggap memiliki dampak yang baik bagi minat belajar siswa (Khotimah & Satiti, 2019), dan banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan (Fadhli et al., 2021). Media-media tersebut dimungkinkan memiliki potensi dapat meningkatkan literasi siswa.



Gambar 1. Sosialisasi penerapan edugames dengan mading art question

Pihak yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi kepala sekolah, guru, serta siswa-siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang. Pada kegiatan ini, dikenalkan produk yang bisa mulai diterapkan kepada siswa-siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum, yakni media mading art yang didesain dengan model belajar sambil bermain tanya jawab yang bisa disisipkan di desain mading tersebut.

Mekanisme pembuatan media mading art question sebagai upaya peningkatan literasi siswa yang dikemas dalam bentuk edugames, diantaranya dengan menyiapkan media mading art question yang terbuat dari bahan karton yang akan digunakan. kemudian dilaksanakan pembelajaran dengan edugames bersama para siswa di kelas dengan media mading art question yang telah dibuat. Mading sebagai media tersebut dihiasi dengan gambar sebagai visual dan daya tarik siswa agar lebih memiliki minat mengikuti pembelajaran (Herlinda et al., 2018).

Mading art questions berisi 5 kantong yang diisi dengan 10 soal. Tiap kantong berisi soal-soal yang berbeda. Kantong pertama diisi 10 soal matematika. Kantong kedua berisi 10 soal seputar Ilmu Pengetahuan Alam. Kantong ketiga berisi 10 soal seputar Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Dua kantong lainnya berisi 10 soal pengetahuan umum. Total soal yang dibuat adalah 50 soal yang selanjutnya dapat dikreasikan dengan kertas berbentuk, mulai dari awan, segi empat, hingga bentuk menyerupai catatan memo.

Media mading art questions dapat terbuat dari bahan dasar kertas karton yang memiliki ketebalan satu sentimeter yang berfungsi sebagai papan mading. Papan tersebut kemudian diberi kertas warna hitam sebagai warna dasar mading. Untuk kantong yang berisi soal-soal terbuat dari kertas origami yang ditempelkan pada karton tersebut dengan warna- warna yang berbeda agar terlihat menarik. Lima kantong tersebut ditata sedemikian rupa agar rapi. Agar menarik, tak lupa media mading art questions dihias dengan gambar-gambar makhluk hidup, seperti hewan, tumbuhan, dan tidak lupa bagian atas diberi nuansa awan. Soal-soal yang sudah disiapkan ditempelkan pada kertas origami yang di atasnya diberi kertas yang berguna untuk menarik soal dari dalam kantong. Berikut tampilan media mading art questions.



Gambar 2. Media mading art questions

Media mading art questions ini cukup mudah digunakan, baik oleh guru yang dampaknya bisa merubah suasana belajar siswa lebih menyenangkan karena dikemas bermain sambil belajar, maupun bagi

siswa yang dapat meningkatkan minat belajarnya. Edugames yang bisa digunakan dengan cara siswa diminta secara bergantian untuk maju satu persatu mengambil salah satu soal kemudian siswa tersebut wajib menjawab pertanyaan yang telah diambil dari mading art questions. Apabila siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan yang telah diambilnya, maka dapat meminta bantuan teman-temannya sehingga suasana belajar dapat lebih hidup.

Siswa yang tidak bisa menjawab dengan benar dari soal yang diambil, maka akan diberi hukuman yang menyenangkan. Hukuman tersebut dapat berupa menyanyikan lagu nasional atau menjawab pertanyaan lain yang lebih mudah dari guru. Pertanyaan tersebut seperti, sebutkan hewan yang dapat dipelihara, dan lain sebagainya. Dari kegiatan ini, siswa memperoleh wawasan baru tentang matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, serta pengetahuan umum. Selain itu kemampuan literasi membaca, mengingat, matematika, dan sains siswa meningkat setelah melakukan kegiatan ini. Kegiatan seperti ini diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang positif dan hasil yang dicapai pada kegiatan ini adalah adanya peningkatan kemampuan literasi siswa.

Pembelajaran melalui edugames dengan media mading art questions yang diterapkan dalam proses pembelajaran ini, siswa akan belajar mencerna dan memahami materi-materi yang ditanyakan melalui jawaban dari teman-temannya (Fortuna & Fitria, 2021). Pemahaman materi ini sangat berguna untuk keterlanjutan pembelajaran efektif di sekolah. Beberapa pertanyaan yang tidak bisa terjawab oleh siswa juga dibantu oleh guru sehingga dapat menambah wawasan siswa mengenai sains dan matematika. Hal ini sangat berdampak positif bagi peningkatan literasi siswa di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum, Megaluh, Jombang.

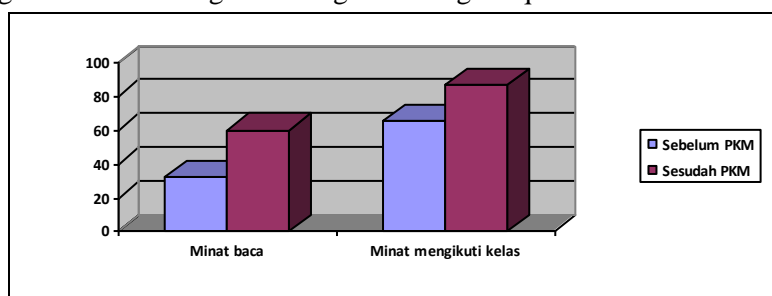
Salah satu metode evaluasi program menurut (Herlinda et al., 2018) adalah metode evaluasi program Context, Input, Process dan Product (CIPP). Evaluasi program merupakan suatu proses mendeskripsikan serta menilai suatu program dengan menggunakan kriteria tertentu dengan tujuan untuk membantu mengambil keputusan yang lebih baik. Adapun kriteria evaluasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Evaluasi

Komponen Evaluasi	Aspek	Kriteria Evaluasi
Context	<ul style="list-style-type: none">• Kebijakan• Tujuan• Sasaran	<ul style="list-style-type: none">• Adanya kebijakan dari pihak Sekolah Dasar Negeri Dukuharum terkait upaya peningkatan literasi siswa.• Tujuan yang ingin dicapai Sekolah Dasar Negeri Dukuharum yakni meningkatkan literasi siswanya.• Siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum, Megaluh, Jombang diupayakan dapat mengalami peningkatan wawasan atau literasi.
Input	<ul style="list-style-type: none">• Kesiapan SDM• Kesiapan siswa SDN Dukuharum	<ul style="list-style-type: none">• Adanya analisa antara potensi SDM yang ada baik dari Sekolah Dasar Negeri Dukuharum maupun tim pengabdian kepada masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.• Adanya kesiapan dari pihak Sekolah Dasar Negeri Dukuharum, khususnya siswa dalam kegiatan pendampingan dan sosialisasi program sebagai upaya peningkatan literasi siswa.
Process	<ul style="list-style-type: none">• Terlaksananya desain kegiatan yang dirancang• Keikutsertaan guru dan siswa SDN Dukuharum	<ul style="list-style-type: none">• Seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan dan sosialisasi edugames dengan mading art questions ini terlaksana dengan baik dan lancar dan dilaksanakan secara bertahap, mengungat animo mitra sangat tinggi.• Peserta dalam kegiatan ini adalah beberapa guru kelas dan siswa-siswi kelas 3, siswa-siswi kelas 4, siswa-siswi kelas 5, dan siswa-siswi kelas 6.
Product	<ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan minat	<ul style="list-style-type: none">• Adanya media mading art questions yang dapat

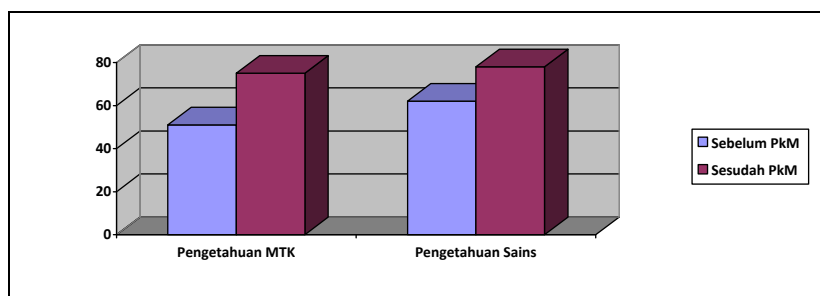
Komponen Evaluasi	Aspek	Kriteria Evaluasi
	belajar siswa melalui model dan media belajar yang dikenalkan <ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemampuan literasi siswa SDN Dukuharum 	memunculkan minat belajar siswa melalui edugames dengan mading art questions yang dapat dilihat dari data angket. <ul style="list-style-type: none"> Meningkatnya pemahaman literasi siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum yang dapat dilihat dari data angket.

Adanya kegiatan ini dengan pengenalan model belajar edugames memiliki respon yang positif. Berdasarkan sebaran angket yang diberikan kepada 94 siswa melalui pertanyaan sederhana yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan dan sesudah pelaksanaan kegiatan, hasilnya adalah dapat adanya kenaikan minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum dalam bentuk kemampuan membaca untuk mempersiapkan diri menjawab pertanyaan hari berikutnya, dan adanya kenaikan minat siswa mengikuti kelas dengan senang hati melalui edugames dengan mading art questions.



Grafik 1. Perubahan minat belajar

Selain itu, hasil dari kegiatan ini juga dapat meningkatkan pemahaman literasi siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum seperti yang diharapkan oleh mitra (Sekolah Dasar Negeri Dukuharum). Hasil angket menunjukkan bahwa adanya peningkatan literasi siswa dalam hal pengetahuan matematika dan sains.



Grafik 2. Peningkatan literasi siswa

Setelah diberikan model dan cara peningkatan literasi melalui edugames dengan mading art question kepada siswa, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah juga akan terus melakukan pengamatan untuk memastikan bahwa para siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, yakni dengan mengembangkan budaya literasi bersama guru melalui berbagai cara, diantaranya edugames dengan mading art question. Sehingga, dari beberapa kondisi di atas menunjukkan bahwa adanya edugames dengan mading art question layak digunakan kembali dan dilanjutkan oleh guru-guru kelas di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pendampingan dan sosialisasi penerapan edugames dengan media pembelajaran mading art questions sebagai upaya meningkatkan literasi siswa memiliki pengaruh dan dampak yang positif terhadap peningkatan literasi siswa Sekolah Dasar Negeri

Dukuharum Megaluh Jombang. Adanya penerapan edugames dengan mading art questions ini berdampak pada bertambahnya minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang dalam membaca buku dan mengikuti proses belajar di kelas. Adanya penerapan edugames dengan mading art questions ini juga meningkatkan literasi siswa Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang dalam pengetahuan matematika dan sains. Sehingga, adanya penerapan edugames dengan mading art question layak digunakan kembali dan dilanjutkan oleh guru-guru kelas di Sekolah Dasar Negeri Dukuharum Megaluh Jombang.

DAFTAR RUJUKAN

- Fadhli, K., Sholicha, N. N., Chasanah, U., & Anandita, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi ID (Inggris – Diniyah) Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Siswa SD Negeri Rejosopinggir. *JUMAT PENDIDIKAN*, 2(3), 160–167. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/2132>
- Fortuna, R. A., & Fitria, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring Akibat Covid-19. *BASICEDU*, 5(4), 2054–2061. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1034>
- Herlinda, H., Munirah, M., & Syakur, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas III Sd Inpres Bontokanang Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 508. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1417>
- Khotimah, K., & Satiti, W. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 99–105. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 291–300. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.825>
- Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nashoih, A. K., Fadhli, K., Taqiyuddin, A., Khorib, A., Sholikhah, I. N., & Putriningtyas, C. (2022). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu BiZi Bagi Guru Bahasa Arab Di Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i1.2285>
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Putra, I. A., Ismail, A. N., Wafqin, M. S. I., Nasrulloh, M. F., Fadhli, K., & Nikmatika, A. (2021). Analisis Keefektifan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pasca Pandemi Covid-19 di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. *SNASTEP: Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 518–527. <https://www.snastep.com/proceeding/index.php/snastep/article/view/2/53>