

**PERAN MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR 7 MELALUI INOVASI  
PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI  
DAN NUMERASI SISWA KELAS VIII DI SMP NURUL KHALIL**

Elvina Camelia<sup>1</sup>, Lutfiatul Fuddah<sup>2</sup>, Febi Lusiana Marta<sup>3</sup>, Alicia Dewi Nazarina<sup>4</sup>,  
Rina Tut Jayati<sup>5</sup>, Zainur Rasyid Ridlo<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6</sup> S-1 Pendidikan IPA Universitas Jember  
Alamat e-mail : [elvinacamelia2@gmail.com](mailto:elvinacamelia2@gmail.com)<sup>1</sup>, [lutfiatul.fuddah@gmail.com](mailto:lutfiatul.fuddah@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[febbylusiana2@gmail.com](mailto:febbylusiana2@gmail.com)<sup>3</sup>, [alyciadewinazarina93@gmail.com](mailto:alyciadewinazarina93@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[rinatjee08@gmail.com](mailto:rinatjee08@gmail.com)<sup>5</sup>, [zainur.fkip@unej.ac.id](mailto:zainur.fkip@unej.ac.id)<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

*Technology has fundamentally altered how we obtain, distribute, and utilize information. Technology makes learning more flexible and adaptive in the classroom, which creates the potential for more innovative and successful teaching strategies. Through campus teaching programs, among other means, students are anticipated to be able to actively contribute to the improvement of Indonesian education as change agents. After around four years in operation, the campus teaching program has generated seven classes. This study examines the potential impact of campus students teaching seven at Nurul Khalil Middle School on the reading and numeracy proficiency of the student body, as measured by the grade 8 students' AKM test results. The primary focus of this research, which is being conducted utilizing a classroom action research paradigm, is the pupils of Nurul Khalil Middle School. We ascertain the level of pupils' literacy and numeracy ability through the use of documentation, observation techniques, and the AKM test. Together with tables and graphs showing the research findings, we also explain the data acquired using descriptive approaches.*

*Keywords: Campus Teaching, Innovation, Digital Learning, Literacy Skills, Numeracy*

**ABSTRAK**

Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses, berbagi, dan menggunakan informasi. Dalam konteks pendidikan, teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif, membuka peluang bagi metode pengajaran yang lebih kreatif dan efektif. Mahasiswa sebagai agen perubahan diharapkan mampu berperan aktif dalam memajukan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya melalui program kampus mengajar. Program kampus mengajar telah berjalan selama kurang lebih 4 tahun dan telah menghasilkan 7 angkatan. Pada penelitian ini kami menganalisis bagaimana peran mahasiswa kampus mengajar 7 di SMP Nurul Khalil dapat membawa perubahan terhadap tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa - siswi di sekolah ini yang dilihat melalui hasil tes AKM yang diikuti oleh siswa - siswi kelas 8. Dalam pelaksanaan penelitian ini kami menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang sasaran utamanya adalah siswa - siswi di SMP Nurul Khalil. Kami mengumpulkan data dengan teknik observasi, dokumentasi serta melalui tes AKM untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa. Serta kami

memaparkan hasil data yang diperoleh menggunakan metode deskriptif yang disertai dengan tabel dan grafik hasil penelitian.

**Kata Kunci:** Kampus Mengajar, Inovasi, Pembelajaran Digital, Kemampuan Literasi, Numerasi

### **A. Pendahuluan**

Zaman digital yang maju seperti sekarang membuat teknologi menyentuh berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi menghadirkan peluang besar untuk melakukan inovasi, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, paradigma pembelajaran tradisional telah mengalami transformasi besar menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi (Sundari., 2024). Pendidikan terus mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, begitu pula dengan ilmu pengetahuannya. Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi menjadi topik yang sering dibahas (Julita & Purnasari., 2022). Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita mengakses, berbagi, dan menggunakan informasi. Dalam konteks pendidikan, teknologi

memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif, membuka peluang bagi metode pengajaran yang lebih kreatif dan efektif. Selain itu, integrasi teknologi dalam pendidikan dapat mempercepat inovasi kurikulum, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di era digital (Hakim & Abidin., 2024).

Menurut (Azhar et al., 2023) Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi aspek fundamental dalam menyikapi perkembangan saat ini. Sehingga dalam konteks pembelajaran, integrasi teknologi dinilai tidak hanya sebagai inovasi, namun juga merupakan kebutuhan untuk memperluas cakupan pendidikan dan meningkatkan efektivitasnya. Penerapan teknologi dalam pendidikan tidak hanya menggantikan alat bantu pembelajaran konvensional, tetapi juga membuka peluang untuk metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien. Dengan perkembangan

teknologi yang semakin maju, sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda (Yaumi., 2018; Munawar et al.,2021)

Perkembangan di era modern ini menimbulkan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Tantangan tersebut diantaranya yaitu bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan data International School Assessment Test (PISA) Tahun 2018, siswa Indonesia menduduki peringkat ke-74 dari 79 negara dalam bidang literasi dan peringkat ke-73 dalam bidang numerasi. Literasi dan numerasi siswa masih menjadi isu utama di Indonesia (Ayu et al., 2018; Marwah & Pertiwi., 2024). Hal ini menunjukkan masih banyak yang harus dilakukan untuk meningkatkan kedua keterampilan tersebut. Kemampuan literasi dan numerasi merupakan dua aspek penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai landasan bagi pengembangan berpikir kritis dan pemecahan masalah(Fitriana & Ridlwan., 2021). Seiring dengan kemajuan era digital

di abad ke-21, kemampuan literasi numerasi akan menjadi lebih menarik jika dilengkapi dengan kemampuan literasi digital, sehingga dapat memperkuat keterampilan peserta didik untuk bersaing secara global. Generasi yang tumbuh dengan akses tanpa batas ke teknologi digital akan memiliki pola pikir yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Faridah et al.,2022). Literasi dan numerasi merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam menentukan kualitas suatu negara. Melalui bidang pendidikan, kompetensi literasi dan numerasi dijadikan sebagai fokus dalam pembelajaran dan ditetapkan sebagai standar kompetensi yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik (Rahmadanik & Fisabillillah., 2022).

Penggunaan internet sebagai salah satu media pembelajaran yang dikenal luas oleh masyarakat dan mengalami peningkatan secara signifikan setiap tahunnya. Pengguna internet di Indonesia mengalami perkembangan pengguna yang signifikan dan menghabiskan sedikitnya tiga jam per hari untuk browsing di internet (Adiarsi et al., 2015). Pembelajaran tidak lagi hanya dilakukan dalam ruang kelas namun

juga di ruang maya yakni secara virtual. Konsep pembelajaran seperti ini dapat memfasilitasi kendala jarak sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak terbatas, peserta didik dapat mencari sendiri sumber belajar yang dibutuhkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang berbasis adaptasi teknologi juga membuat siswa lebih antusias sehingga pembelajaran terkesan lebih aktif. Mengingat sistem pendidikan zaman dahulu hanya berpaku pada pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku dan sistem hafalan yang terkesan monoton bagi peserta didik. Oleh karena itu, dampak dari era digitalisasi khususnya di bidang pendidikan mengharuskan tenaga pendidik untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif. Ambarwati et al., (2020), menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan menciptakan kondisi belajar yang kondusif karena dapat mempermudah pekerjaan peserta didik, serta mampu meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan kemajuan teknologi.

Kampus Mengajar merupakan bagian dari implementasi kebijakan Kampus Merdeka yakni program strategis yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan potensi mahasiswa. Kampus Mengajar memberikan peran mahasiswa sebagai partner guru untuk melakukan kreativitas dan juga inovasi pembelajaran di suatu instansi pendidikan. Melalui interaksi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kepedulian, sikap kepemimpinan, pemecahan masalah, berpikir kritis, meningkatkan jiwa sosial dan juga soft skill bagi bagi seluruh pihak yang terlibat (Kemendikbud Ristek, 2021).

Adanya program kampus mengajar memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa dan siswa. Dimana bagi mahasiswa program ini bermanfaat untuk meningkatkan soft skill dan hard skill mereka terutama dalam kepemimpinan, inovasi serta memberikan pengalaman mengajar secara langsung sehingga mampu mengembangkan kemampuan interpersonal. Dimana menurut Hikmawati et al., (2021) yang mengatakan bahwa program komunitas mengajar memberikan manfaat positif bagi siswa seperti meningkatnya

minat belajar, meningkatnya keterampilan literasi terpadu dan juga numerasinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya mahasiswa Kampus Mengajar melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan literasi dan numerasi peserta didik di SMP Nurul Khalil melalui berbagai inovasi khususnya dalam pembelajaran adaptif menggunakan media ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan era digitalisasi.

## **B. Metode Penelitian**

Proses penelitian dari artikel ini dilakukan di (nama sekolah) dengan menggunakan siswa - siswi di kelas sebagai sasaran penelitian. Selaras dengan hal tersebut maka artikel ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Warso (2021), jenis penelitian ini merupakan model penelitian yang dikembangkan di kelas, yang bersifat reflektif oleh pelaksana kegiatan untuk memaksimalkan serta memperbaiki praktik - praktik pembelajaran yang dilaksanakan serta hasil yang diperoleh.

Selanjutnya untuk menyusun hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian ini kami menggunakan metode deskriptif, yang dipaparkan dalam bentuk tabel serta grafik hasil penelitian. Data yang dikumpulkan diperoleh melalui penggunaan teknik observasi, dokumentasi dan tes AKM (Asesmen Kompetensi Minimum). Tes ini adalah salah satu rangkaian dari program kampus mengajar yang wajib dilaksanakan di sekolah - sekolah penugasan, salah satunya seperti pada SMP Nurul Khalil yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan literasi dan numerasi siswa. Tes ini terdiri atas 2 sub bagian yaitu pre-test dan post-test (Ulfa et all, 2022).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Program kampus mengajar angkatan 7 merupakan salah satu program pemerintah dibidang pendidikan. Program ini berjalan selama kurang lebih 4 bulan terhitung sejak tanggal 26 Februari hingga 16 Juni 2024. Selama masa penugasan program ini, kami diharuskan untuk menyusun berbagai macam program kerja yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi di SMP Nurul Khalil.

Program kerja ini dilaksanakan di kelas dengan sasaran utama adalah peserta didik. Diantara program - program yang kami rancang terdapat beberapa program terkait proses pembelajaran IPA yang berkaitan dengan perkembangan teknologi saat ini. Pemilihan program kerja disesuaikan dengan hasil observasi di awal penugasan.

Salah satu inovasi pembelajaran yang kami gunakan berkaitan dengan teknologi, atau digitalisasi pembelajaran. Pada pembelajaran tersebut media yang kami gunakan adalah quizizz. Quizizz merupakan website untuk membuat dan mengerjakan kuis atau soal. Quizizz adalah situs game edukasi yang naratif dan fleksibel (Rahmawati dkk, 2022). Quizizz tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana pemberian materi, namun juga sebagai media penilaian isi pembelajaran yang menarik dan menghibur. Pemanfaatan quizizz menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan aktif membuat peserta didik tidak merasa bosan. Di awal pembelajaran kami menyajikan sebuah materi terlebih dahulu kepada peserta didik, di mana materi tersebut berupa materi tentang sistem tata

surya yang merupakan salah satu cabang keilmuan IPA. Di akhir pembelajaran, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal dengan mengakses quizizz melalui tautan atau website dan memasukkan token. Pada saat peserta didik mengerjakan soal, kami menampilkan peringat pengerjaan untuk memacu semangat dan jiwa kompetitif mereka sehingga peserta didik mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh.

Selain menggunakan media quizizz dalam proses pembelajaran kami juga menggunakan media - media digital lain seperti website wordwall. Situs ini merupakan alat yang memungkinkan guru untuk membuat aktivitas menarik khusus untuk para peserta didik. Wordwall ini pada dasarnya hampir sama seperti quizizz dan alat asesmen online lain, yang membedakannya adalah beberapa fitur di dalamnya diantaranya seperti permainan interaktif yang berbasis literasi dan numerasi, asesmen dan evaluasi menarik yang dapat dirancang oleh guru atau bahkan peserta didik sendiri dan beberapa fitur lain. (Raj,2021:113) Dalam program kerja yang kami lakukan kami

memanfaatkan situs wordwall ini untuk membuat penilaian di akhir materi yang telah kami ajarkan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang baru mereka pelajari. Penggunaan situs wordwall ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan penilaian konvensional yang umumnya menggunakan kertas dan alat tulis. Disisi lain penggunaan situs wordwall ini juga dapat mengasah kemampuan mereka dalam penggunaan teknologi sebagai alat atau media belajar bagi mereka.

Media pembelajaran adaptif lainnya yang kami gunakan adalah canva. Canva merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai fitur kolaborasi dimana siswa akan bekerjasama dalam pengerjaan satu proyek. Melalui penggunaan canva sebagai media pembelajaran IPA, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena visual yang menarik dan interaktif dari canva membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Implementasi platform canva sebagai media pembelajaran IPA diawali dengan melakukan sosialisasi atau penyuluhan yakni dengan

memaparkan informasi terkait canva, meliputi kegunaan canva, fitur-fitur tersembunyi yang terdapat di canva, serta hal yang harus diperhatikan dalam mendesain melalui canva. Setelah itu, diadakan pelatihan kepada siswa mengenai cara penggunaan canva. Siswa diberikan kesempatan untuk terjun langsung dalam pembuatan desain melalui canva, seperti pembuatan desain poster dan powerpoint. Dalam hal ini, kami memberikan bimbingan dan arahan secara penuh kepada para siswa SMP Nurul Khalil dalam penggunaan canva. Kemudian, tahap akhir dari kegiatan ini adalah pengarahan kepada siswa untuk membuat satu karya desain grafis melalui canva baik berupa pembuatan poster ataupun PowerPoint yang sesuai dengan topik IPA. Seluruh siswa diwajibkan untuk membuat karya tersebut sebagai bentuk asesmen pembelajaran IPA yang berkolaborasi dengan adaptasi teknologi.

Selain menggunakan media pembelajaran adaptif berbasis canva, kami juga menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan juga menarik yaitu media pembelajaran ular tangga numerasi, media

pembelajaran ular tangga ini digunakan guna menunjang proses pembelajaran. Tujuan dari program kerja dengan bantuan media ular tangga ini yaitu untuk mengasah beragam kemampuan siswa dimana dalam permainan ini memerlukan konsentrasi dan kesabaran, serta juga dalam permainan ini dilatih agar mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, memperkuat keterampilan sosial mereka. Dengan menggunakan desain dan perencanaan yang bagus, permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan konsep dan memperkuat pemahaman siswa dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Media pembelajaran dengan bantuan permainan ular tangga ini didalamnya terdapat pertanyaan - pertanyaan seputar literasi dan numerasi. Media pembelajaran ini memiliki fungsi untuk mengasah kemampuan peserta didik yang dikemas dengan menarik dalam bentuk permainan yang sederhana. Media pembelajaran dengan permainan ular tangga dilengkapi soal- soal dan tantangan pada setiap kotaknya, siswa diminta menjawab pertanyaan- pertanyaan

tersebut agar dapat maju ke bidang berikutnya.

**Tabel 1 Data Hasil Pretest Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi dan Numerasi SMP Nurul Khalil**

ID Siswa	Nama Siswa	Skor Literasi	Skor Numerasi
		Pretest	Pretest
0091370026	Putri Duwik Riskatul Maulah	25	20
0096810900	Muzairofah	5	20
0098267044	Dinda	10	20
0104293888	Widatul Kutsiyah	20	20
0105639247	Fatimatus Zahro	70	30
0108043692	Indah Dhayu Aprilia Geista	10	10
0108150714	Dwi Nur Aeni	45	15
0108242666	Chece Kayla Ariyanto Putri	55	25
0108568087	Sabiliyah Dina Isamiyah	10	5
3106166863	Selvina Konitatin	20	10
RATA – RATA		27	17,5

Pelaksanaan pre-test yang dilakukan sebelum penugasan Kampus Mengajar menunjukkan jika kemampuan literasi dan numerasi di SMP Nurul Khalil masih rendah. Hal ini dikarenakan beberapa permasalahan yakni 1) minat membaca peserta didik yang sangat minim 2) Model pembelajaran guru yang tidak membentuk suasana menyenangkan 3) Keterbatasan teknologi di lingkungan sekolah SMP Nurul Khalil. Berdasarkan data tersebut diketahui skor rata-rata dari 10 orang sampel yang merupakan siswa kelas VIII untuk pre-test literasi adalah 27 dan 17,5 untuk skor rata-rata pre-test numerasi. Maka dari perolehan tersebut, diperlukan beberapa tindakan seperti menyalurkan inovasi pembelajaran yang menyenangkan agar



kemampuan literasi dan numerasi siswa SMP Nurul Khalil dapat meningkat.

**Tabel 2 Data Hasil Posttest Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi dan Numerasi SMP Nurul Khalil**

ID Siswa	Nama Siswa	Skor Literasi	Skor Numerasi
		Post Test	Post Test
0091370026	Putri Duwik Riskatul Maulah	40	10
0096810900	Muzairofah	50	35
0098267044	Dinda	60	30
0104293888	Widatul Kutsiyah	30	15
0105639247	Fatimatus Zahro	35	35
0108043692	Indah Dhayu Aprilia Geista	50	15
0108150714	Dwi Nur Aeni	35	15
0108242666	Chece Kayla Ariyanto Putri	35	45
0108568087	Sabiliyah Dina Isamiyah	30	15
3106166863	Selvina Konitatin	30	20
RATA – RATA		39,5	23,5

Pencapaian pada hasil posttest pada SMP Nurul Khalil diketahui telah optimal, dengan pengimplementasian program kerja yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik, mahasiswa kampus mengajar di SMP Nurul Khalil mampu memecahkan permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya literasi dan numerasi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata pada pelaksanaan posttest AKM. Skor rata-rata literasi meningkat yang semula 17 menjadi 39,5. Sama halnya dengan skor rata-rata yang diperoleh pada test numerasi, yang semula 20 meningkat menjadi 23,5.

**Grafik 1. Data Hasil Pretest dan Posttest Asesmen Kompetensi**

### Minimum (AKM) Literasi dan Numerasi SMP Nurul Khalil

#### D. Kesimpulan

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi membawa dampak baik bagi dunia Pendidikan, salah satunya pada inovasi pembelajaran berbasis digital yang menciptakan suasana pembelajaran lebih fleksibel dan adaptif. Penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan literasi dan numerasi di SMP Nurul Khalil. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest literasi dan numerasi, dimana rata-rata skor literasi mengalami peningkatan sebesar 12,5; sedangkan rata-rata skor numerasi mengalami peningkatan sebesar 6. Terdapat beberapa media pembelajaran digital seperti quizizz, wordwall, dan canva. Adanya media pembelajaran digital bisa mengalahkan rasa bosan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Penerapan teknologi digital tentunya memerlukan akses internet yang baik dan stabil. Namun, terdapat sekolah-sekolah yang lokasinya tidak terjangkau oleh internet sehingga



belum bisa menerapkan teknologi digital ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi media internet di kalangan mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470-482.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173-184.
- Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, P., & Masrun, M. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3160-3168.
- Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Fitriana, E., & Ridwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1).
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68-82.
- Hikmawati, H., Sari, K. I. W., Malkan, M., Andani, T. G., & Habibah, F. N. (2021). Pengembangan Literasi Digital Guru dan Siswa Melalui Program Kampus Mengajar di SMPN 19 Mataram. *Unram Journal of Community Service*. 2(3), 83-88.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239.
- Kinanti, P., Ramadhani, P. S., Lestari, W. T., Zulfa, A. N., & Satino, S. (2024). Canva Menjadi Sarana Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMP Negeri 85 Jakarta. *Journal on Education*, 6(4), 20124-20132.
- Marwah, A. S., & Pertiwi, F. N. (2024). Literasi Sains Siswa dalam Berinovasi pada Pembelajaran IPA Berbasis Produk. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 4(1), 114-126.
- Munawar, Z., Herdiana, Y., Suharya, Y., & Putri, N. I. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK*, 8(2), 160-175.
- Rahmadanik, D., & Fisabillillah, Y. (2022). Implementasi

- Penerapan Literasi dan Numerasi Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 3 di SDN 1 Kedungkumpul, Sukorame, Kabupaten Lamongan. *Communnitty Development Journal*. 3(2), 876-883.
- Rahmawati, D, N., A. F. Nisa., D. Astuti., fajariyani., dan Suliyanti. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*. Vol. 2 No. 1.
- Raj, A.2021. *Creativity as Progressive Pedagogy:Examinations Into Culture, Performance, and Challenges*. Los Angeles: IGI Global.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25-35.
- Ulfa,W.,L. Nuri, A. S, F. Baryroh, Z. Ridlo, & S. Wahyuni. 2022. Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344 – 9355.
- Warso, A. 2021. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wityastuti, E, Z., S. Masrofah., T. A. F. Haqqi., dan U. H. Salsabila. 2022. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*. Vol. 2, No. 1.