

## Peningkatkan Numerasi Siswa Melalui *Edutainment Math Playground*: Program Kampus Mengajar Angkatan 7

Sitti Hanima<sup>1\*</sup>, Hurriah Ali Hasan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar

### ABSTRACT

This study aims to explain the implementation of numeracy games activities through edutainment at UPT SPF SD Inpres Daya Makassar City, as well as describe the impact of improving students' numeracy skills through edutainment activities in the Batch 7 Teaching Campus program. In this study, a descriptive qualitative method is applied with an interactive analysis model approach to reveal a thorough and systematic understanding of the phenomenon studied through natural data collection. The results of the study showed that edutainment activities carried out by students of the Teaching Campus program Batch 7 proved to be effective in increasing the numeracy of students/I UPT SPF SD Inpres Daya. This is reflected in the increase in student learning motivation, active participation in learning activities and satisfactory learning outcomes. This edutainment activity is a teaching campus student team program formed through work programs carried out in placement schools, including the Edutainment Math Playground.

**Keywords:** Edutainment, Math Playground, Teaching Campus, Learning Improvement

Received: 26.05.2024	Revised: 17.06.2024	Accepted: 22.06.2024	Available online: 30.06.2024
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

### Suggested citation:

Hanima, S., & Hasan, H.A. (2024). Peningkatkan Numerasi Siswa Melalui *Edutainment Math Playground*: Program Kampus Mengajar Angkatan 7. *Damhil: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 7-15.

Open Access | URL: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/damhil/index>

\*Corresponding Author: Universitas Muhammadiyah Makassar; Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, 90221: email: [sittihanima7@gmail.com](mailto:sittihanima7@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting yang tidak dapat dipisahkan. Dewasa ini, siswa biasanya belajar dari buku sekolah atau materi yang diberikan oleh guru. Dalam praktik pendidikan, metode ini sering digunakan dan diikuti. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang, menguasai pengetahuan dan informasi diperlukan (Saad, 2020). Kemampuan numerasi adalah keterampilan penting di era globalisasi dan digitalisasi saat ini. Numerasi bukan hanya kemampuan dalam hal berhitung tetapi juga memahami konsep matematika dasar dan bagaimana siswa/I berguna dalam kehidupan sehari-harinya. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Namun, ironisnya, siswa/I di Indonesia masih tertinggal dalam hal numerasi dibandingkan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang menunjukkan skor numerasi siswa Indonesia masih sangat tertinggal. Kondisi ini tentu mengkhawatirkan dan dapat berakibat fatal bagi masa depan bangsa. Kemampuan numerasi yang rendah dapat menghambat kemajuan individu dan bangsa dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, dan sains. Siswa Indonesia masih memiliki nilai rata-rata di bawah rata-rata OECD dalam numerasi dan literasi, meskipun hasil PISA Indonesia 2022 naik 5-6 peringkat dari tahun 2018 dari berbagai aspek. (Aprilie dan Kasih, 2023)

Program Kampus Mengajar, yang merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang didirikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), menawarkan solusi inovatif untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat ini. Program Kampus Mengajar, sebagai inisiatif pemerintah, ditujukan untuk mengatasi masalah ini dengan mengirimkan mahasiswa ke sekolah-sekolah di daerah terpencil (Lestari, et al., 2022). Program ini melibatkan mahasiswa untuk terjun langsung ke sekolah-sekolah dan membantu dalam proses pembelajaran. Pada Angkatan ke-7 ini, salah satu program kerja yang diusung oleh tim mahasiswa adalah "*Edutainment Math Playground*" yang dilaksanakan di sekolah penempatan UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar. Tujuan dari program ini adalah untuk mengatasi masalah terkait dengan pembaharuan atau pengembangan pendidikan masyarakat. Selama delapan belas tahun terakhir, skor kemampuan literasi dan numerasi siswa Indonesia berada di peringkat yang rendah (Digdas, 2020).

*Edutainment*, yang merupakan gabungan dari hiburan (*entertainment*) dan pendidikan (*education*), muncul sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Azizi and Muttaqin, 2023). *Edutainment* meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan ide-ide yang mungkin sulit dipahami dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Diharapkan penggunaan *edutainment* dalam pembelajaran numerasi akan membantu siswa/I UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar untuk lebih memahami dan menyukai mata pelajaran tersebut. *Edutainment* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa/I. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa metode *Edutainment* lebih menekankan pada aspek psikologi, seperti sensasi nyaman dan aman selama pembelajaran di kelas (Mitasari, 2018).

Dengan mengacu pada konsep *edutainment* tersebut, tim mahasiswa telah merancang sebuah program kerja diantaranya *Edutainment Math Playground* melalui website. Tujuannya adalah 1) Untuk membantu siswa/I meningkatkan pemahaman tentang konsep matematika melalui permainan interaktif yang menarik; 2) *Math Playground* juga membantu guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran; 3) Sumber motivasi bagi siswa/I untuk belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada wali kelas, masih banyak

siswa/I yang kurang dalam hal kemampuan berhitung, fokus kali ini adalah numerasi siswa UPT SPF SD Inpres Daya tergolong rendah. Selama sembilan belas tahun terakhir, skor kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia berada di peringkat yang rendah (Kemendikbud, 2022). Menyadari kebutuhan untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman siswa, Program Kampus Mengajar diperkenalkan. Melalui kolaborasi yang erat antara mahasiswa dan guru, program ini menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inspiratif. Siswa didorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah dan menemukan solusi yang tepat, serta program ini menekankan pentingnya kerja sama dan komunikasi dalam mencapai tujuan bersama.

Menurut (Khasanah, 2023), kunci keberhasilan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Salah satu inovasi tersebut yaitu edukasi permainan. Permainan atau games ini bisa digunakan sebagai alat atau media yang dapat menggabungkan ide bermain sambil belajar (Diana Ermawati et al., 2022). Agar peserta didik dapat berkontribusi pada lingkungan yang kreatif dan inovatif saat pembelajaran, perlu dilibatkan media ajar sehingga bisa menumbuhkan keaktifan dan antusiasme mereka (Pristy, 2023). Menurut penelitian ini, *Math Playground* terbukti menjadi salah satu permainan pendidikan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama dalam pembelajaran online (Yulia & Asharianti, 2021). Dengan diterapkannya *Edutainment Math Playground*, diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan numerasi siswa/I di UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain di Indonesia dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan matematika di tingkat dasar.

## METODE

Metode penelitian yang di gunakan berupa kualitatif deskriptif dengan pendekatan model analisis interaktif bertujuan untuk menyingkap pemahaman menyeluruh dan sistematis tentang fenomena yang diteliti melalui pengumpulan data secara alami. Dalam metode ini dilakukan pengumpulan dan analisa data secara mendalam (Prastowo,2020), melalui pendekatan *field research* (penelitian lapangan) di sekolah penempatan UPT SPF SD Inpres Daya. Beberapa responden dalam penelitian ini terdiri dari wali kelas, dan siswa/I kelas IV A dengan jumlah 30 orang. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini sesuai dalam mengumpulkan data dari kegiatan lapangan untuk mendeskripsikan, memaparkan, dan menganalisis objek dari suatu keadaan. Data diperoleh melalui hasil assessment berupa observasi, wawancara dan dokumentasi pada wali kelas dan siswa/I kelas IV A sebelum menjalankan program kerja *Edutainment Mathplayground* pada siswa/i.

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa tahap yaitu pada data primer penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder dikumpulkan melalui teknik dokumentasi. Peneliti melakukan observasi langsung untuk melacak pengalaman dan reaksi siswa saat menggunakan situs *website Math Playground*. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana strategi pengajaran, masalah yang dihadapi, perubahan dinamika kelas, dan bagaimana siswa memahami dan menggunakan platform tersebut. Selain itu, peneliti juga melakukan pengumpulan berbagai dokumen, termasuk tugas, aktivitas, laporan, dan rekaman visual yang menunjukkan interaksi siswa dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Napfiah, et al., 2023), menyatakan bahwa numerasi adalah sebuah kemampuan yang digunakan dalam mencapai sebuah informasi baik secara kuantitatif atau spacial dalam membuat keputusan yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Numerasi merupakan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan angka. Dalam konteks pendidikan dasar, numerasi mencakup kemampuan untuk melakukan operasi matematika dasar, memahami konsep bilangan, dan menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi sehari-hari. Pentingnya numerasi tidak hanya terbatas pada kemampuan akademis, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam numerasi ini dikaitkan dengan *Edutainment Mathplayground*. *Math Playground* adalah platform web interaktif yang dirancang untuk menyenangkan dan menarik siswa dalam belajar matematika. Situs web ini menawarkan berbagai permainan dan aktivitas interaktif matematika, simulasi, dan *game* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika (Gusteti et al., 2023).

*Math Playground* bertujuan untuk membuat siswa/i memiliki pengalaman pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan ingin terus belajar matematika (Lukum, 2019). Situs web ini, yang dibuat pada tahun 2002, memuat lebih dari 133 *game* matematika *online* yang dirancang untuk siswa dari kelas satu hingga kelas enam (Wibowo, 2020). Program ini berupa *game* edukasi melalui website <https://www.mathplayground.com/math-games.html>. Laman website tersebut sudah tersedia berbagai *math games* sesuai jenjang kelas. Hal ini memudahkan tim mahasiswa kampus mengajar dan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Berbagai macam permainan edukasi yang membuat siswa/i semakin menyukai belajar matematika.



Gambar 1. Tampilan Awal Website

Platform ini dirancang untuk memungkinkan siswa dari berbagai tingkat usia dapat menggunakannya yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kelas, seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Klasifikasi Permainan

Melalui penggunaan teknologi multimedia, *Math Playground* menghadirkan pengalaman belajar matematika yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa dari berbagai tingkatan usia. Program ini dirancang untuk memuat unsur numerasi melalui penggabungan pembelajaran yang menyenangkan dengan pemahaman siswa yang lebih baik. Dengan program media pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang numerasi kedepannya. Peneliti percaya bahwa pemahaman numerasi siswa kelas IV di sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan dengan metode yang inovatif dan menarik ini. Diharapkan program ini dapat mengatasi tantangan perkembangan teknologi yang dapat mengalihkan perhatian anak-anak dan sekaligus membangkitkan minat belajar siswa. Akibatnya, program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga membantu mereka membuat kebiasaan belajar yang lebih baik dan membuat lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan mendukung.

Berdasarkan implementasi kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran ini, peneliti memperoleh data yang menggambarkan bagaimana pelaksanaan kegiatan *Edutainment Math* pada siswa/i kelas IV A, yakni sebagai berikut:

**Tahap Persiapan**, peneliti melakukan observasi terkait pemahaman numerasi siswa/I kelas IV A. Setelah memahami sejauh mana pemahaman siswa/I mengenai numerasi selanjutnya peneliti melakukan perancangan program kerja dengan menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa/I lebih tertarik dan paham terhadap apa yang telah dipelajarinya.

**Tahap Pelaksanaan**, implementasi kegiatan meliputi: 1) Komunikasi mahasiswa dengan wali kelas IV A; 2) Pendekatan dan strategi pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan; 3) Meningkatkan interaksi dan kolaborasi dengan siswa.

Selanjutnya, pengimplementasian kegiatan pada kelas IV A dengan menggunakan gadget (Hp/Laptop). Tim mahasiswa membagi menjadi lima kelompok, masing-masing kelompok memiliki gadget dan membuat nama kelompok yang menarik. Kemudian kelompok siswa/I memiliki 1 lembar kertas untuk menulis tata cara pengerjaan soal matematika tersebut. Sebelum kelompok siswa/I menjawab soal di atas tersebut, terlebih dahulu mereka menulis pertanyaan yang muncul dalam games tersebut baru bisa menjawab. Hal ini tim lakukan untuk evaluasi diakhir games nantinya. Dalam kegiatan mathplayground ini, tim lakukan 3 kali permainan dengan games yang berbeda. Kegiatan fun games numerasi ini tim lakukan secara bersamaan



setiap kelompoknya untuk melihat seberapa cepat siswa/I menjawab dan memahami soal dalam pertanyaan games tersebut. Games pertama pemahaman tentang perkalian. Games kedua mengenai tentang pemahaman siswa/I terkait pembagian, dan games terakhir mengenai eksponen.



Gambar 3. Implementasi *Edutainment Math Playground*

Pembentukan kelompok ini memiliki tujuan untuk membagi tugas secara merata kepada setiap anggota kelompok dan memastikan bahwa tanggung jawab mereka terbagi dengan adil selama pelaksanaan permainan. Dengan demikian, kolaborasi dalam kelompok menjadi kunci penting untuk kesuksesan permainan yang mana setiap anggota memiliki peran yang jelas untuk mencapai tujuan bersama.

**Tahap evaluasi**, diakhir games, tim mahasiswa melakukan evaluasi kepada siswa/I dengan menunjuk tim kelompok siswa/I maju kedepan untuk melihat dan mengamati sejauh mana pemahaman siswa/I terkait apa yang mereka sudah kerjakan. Selanjutnya tim mahasiswa melakukan komunikasi pada wali kelas IV A sebagai umpan balik pada pembelajaran siswa/I melalui media pembelajaran *Edutainment Math Playground*.



Gambar 4. Evaluasi *Edutainment Math Playground*

Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa/i kesulitan menyelesaikan games numerasi bersama kelompoknya. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh siswa tidak memahami konsep numerasi dasar. Oleh karena itu, peneliti akan memberikan instruksi yang lebih mendalam untuk membantu siswa memahami konsep tersebut dan mengaitkannya dengan cara mereka menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah laporan akan dibuat tentang hasil evaluasi kegiatan ini, yang akan mencakup temuan penting, saran untuk perbaikan, dan rekomendasi strategis. Laporan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi seberapa efektif game sebagai metode pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai panduan untuk pengembangan program pembelajaran numerasi yang lebih baik di masa depan.

## SIMPULAN

Peningkatan numerasi siswa/I merupakan salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar di Indonesia. Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 7, upaya peningkatan numerasi ini diimplementasikan dengan pendekatan inovatif *Edutainment Math Playground* di UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar. Tujuan program adalah untuk meningkatkan keinginan siswa/I untuk belajar matematika dan meningkatkan keterampilan numerasi mereka melalui pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Pelaksanaan *Edutainment Math Playground* telah menunjukkan hasil yang positif. Siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep matematika saja, tetapi juga menunjukkan minat yang lebih tinggi dan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran matematika. Permainan edukatif yang digunakan berhasil membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan kolaborasi, dan memperkuat kemampuan pemecahan masalah mereka. Meskipun hasil evaluasi yang menunjukkan siswa/I masih kurang memahami konsep numerasi dan beberapa tidak aktif membantu kelompok mereka. Namun, siswa/I merasa adanya peningkatan dalam kemampuan numerasi melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Permainan edukasi *Math Playground* telah terbukti mampu menarik minat dan motivasi siswa/I untuk belajar numerasi, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar numerasi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi program *Edutainment Math Playground* di UPT SPF Sd Inpres Daya Kota Makassar, berikut beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas program di masa depan:

1. Adanya pengembangan permainan edukasi numerasi melalui media pembelajaran *Edutainment Math Playground*.
2. Pihak sekolah dapat membuat program pendidikan yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran tradisional secara wajar. Selain itu, siswa harus dididik tentang cara bijak menggunakan teknologi.

## Ucapan Terimakasih

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga Program Kampus Mengajar Angkatan 7 di UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar dapat terlaksana dengan baik. Kami ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan program ini. Pertama, kami mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam Program Kampus Mengajar. Program ini telah memberikan pengalaman berharga

bagi kami untuk mengabdikan diri dan berkontribusi langsung dalam dunia pendidikan. Kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Dr. Abdul Haliq, S.Pd.,M.Pd, yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada kami selama pelaksanaan program. Dedikasi dan komitmen bapak dalam membimbing kami sangat berarti dan memberikan inspirasi bagi kami untuk terus belajar dan berkontribusi. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar, Abdul Asis, S.Pd kami ucapkan terima kasih atas dukungan dan kerja samanya. Tanpa izin, bimbingan, dan fasilitas yang bapak berikan, program ini tidak akan berjalan lancar. Kami sangat menghargai kepercayaan yang telah diberikan kepada kami untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran di sekolah penempatan ini. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada Guru Pamong UPT SPF SD Inpres Daya Kota Makassar, Hajrah Syahrir, S.Pd.Gr yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada kami selama di sekolah penugasan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh guru dan staf UPT SPF SD Inpres Daya yang telah menerima kami dengan baik dan membantu dalam berbagai aspek selama program berlangsung. Kerjasama dan dukungan Bapak/Ibu sangat membantu kami dalam mengimplementasikan program dengan baik. Tidak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada orang tua siswa dan masyarakat sekitar yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam program ini. Peran serta dan antusiasme masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada tim mahasiswa peserta Program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang telah bekerja keras dan berdedikasi dalam menjalankan tugas di sekolah penempatan. Semangat dan kerjasama kita semua merupakan kunci kesuksesan program ini. Semoga segala upaya dan kontribusi kita bersama dapat memberikan manfaat yang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

## REFERENSI

- Aprilie, T., & Kasih, A.P. (2023). Mengapa Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Indonesia Masih Rendah?. Retrieved June 26, 2024 from <https://www.kompas.com/edu/read/2023/12/06/080000271/mengapa-kemampuan-literasidannumerasi-siswa-indonesia-masih-rendah-?page=all>
- Ermawati, D., Riswari, L. A., & Wijayanti, E. (2022). Pendampingan Pembuatan Aplikasi Mat Joyo (Mathematics Joyful Education) bagi Guru SDN 1 Gemiring Kidul. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 510-514
- Dikdas, P. G. (2020). Literasi Dan Numerasi Adalah Kompetensi Yang Bersifat Mendasar. Direktorat Pendidikan Dasar.
- Gusteti, M. U., Wulandari, S., Rahmalina, W., Putri, M., & Putri, E. K. (2023). Development of electronic handouts using numerical literacy-based mathemagics methods for learning in the digital era. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 7(1), 115-125.
- Karimah, V. H., & Prastowo, A. (2023). Penerapan Math Playground sebagai Penunjang Karakteristik Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 816-825.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770.
- Lestari, S., Fatonah, K., & Halim, A. (2021). Mewujudkan merdeka belajar: studi kasus program kampus mengajar di sekolah dasar swasta di jakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426-6438.
- Lukum, A. (2019, December). Pendidikan 4.0 di era generasi Z: Tantangan dan solusinya. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia* (Vol. 2, No. Back Issue, pp. 1-3).
- Mitasari, N. R. (2018). Model Pembelajaran Edutaniment Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1).



- Napfiah, S., Yazidah, N. I., & Pebrianti, C. (2023). Penerapan Strategi Belajar Literasi Numerasi Sebagai Bentuk Peningkatan Mutu Baca Dan Hitung Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 20-25.
- Saad, M. I. (2020). Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment. Elex Media Komputindo.
- Sari, E. F., Nugraheni, N., Sismulyasih, N., Irvan, M. F., Almagofi, F., Ramadhani, A. P., & Wahyuni, W. R. (2024). Pengembangan Kapasitas Guru dalam Pembelajaran Numerasi melalui Edutainment Training Program di Pos PAUD Cahaya Nusa Kecamatan Ngaliyan. *Madaniya*, 5(2), 633-646.
- Pristy, N. (2023). Kontribusi Media Powerpoint Interaktif dan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS SDN 2 Kalanglundo. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2026-2036.
- Wibowo, A. (2020). The use of online mathematics game for portfolio assessment of elementary school students. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 50-64. Published by Damhil: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (DJPKM)

### Copyright and License



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

© 2024 Sitti Hanima, Hurriah Ali Hasan

Published by Damhil: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (DJPKM)