

OPTIMALISASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR DI SDN HEGARMUKTI 01

Rafika Sari^{1*}, Indrawan Azis², Niki Khoirotunnisah³, Aisyah Nurul Izzati⁴, Diva Aura Lintang Etan⁵, Saaiquilmuktafi⁶

¹Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Bekasi, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

³Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jakarta, Indonesia

⁴Pendidikan Khusus, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia

⁵Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

⁶Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam 45, Bekasi, Indonesia

*rafika.sari@dsn.ubahrajaya.ac.id

Abstrak: Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN Hegarmukti 01, Kabupaten Bekasi, merupakan upaya kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan sekolah dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan literasi, numerasi, serta adaptasi teknologi pendidikan. Program ini melibatkan enam mahasiswa dari berbagai universitas dengan bimbingan dosen pendamping lapangan, melaksanakan serangkaian program seperti Pojok Literasi, Two Weeks One Book, Ular Tangga Literasi-Numerasi, Kelas Tambahan Literasi-Numerasi, serta Festival Literasi dan Numerasi. Selain itu, kegiatan digital seperti Pelatihan Canva bagi guru dan siswa, serta Nonton Bersama edukatif juga diadakan untuk mendorong transformasi digital di sekolah. Berdasarkan hasil asesmen awal dan akhir (pre-test dan post-test AKM), diperoleh peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi dan numerasi siswa, terutama di kelas 5 dan 6. Program ini juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta keterlibatan guru dalam inovasi pengajaran. Artikel ini merefleksikan praktik baik dari implementasi rencana aksi kolaboratif serta potensi replikasi program di sekolah dasar lainnya.

Kata Kunci: Kampus Mengajar, Literasi, Numerasi, SDN Hegarmukti 01, Transformasi Digital

Abstract: The 8th Batch of the Kampus Mengajar Program at SDN Hegarmukti 01, Bekasi Regency, is a collaborative initiative involving lecturers, university students, and elementary schools to improve the quality of education through strengthened literacy, numeracy, and educational technology integration. This program engaged six students from various universities under the guidance of a field supervisor, implementing activities such as Literacy Corners, Two Weeks One Book, Literacy-Numeracy Snakes and Ladders, Remedial Literacy-Numeracy Classes, and a culminating Literacy and Numeracy Festival. Additionally, digital-based activities like Canva Training for teachers and students and educational video screenings supported the school's digital transformation. Based on the pre- and post-AKM assessments, students—especially in grades 5 and 6—showed significant improvements in literacy and numeracy skills. The program also positively influenced students' learning motivation, classroom engagement, and teacher involvement in instructional innovation. This article highlights the best practices in collaborative action planning and explores the potential replication of the program in other elementary schools.

Keywords: Kampus Mengajar, Literacy, Numeracy, SDN Hegarmukti 01, Digital Transformation

Riwayat Artikel

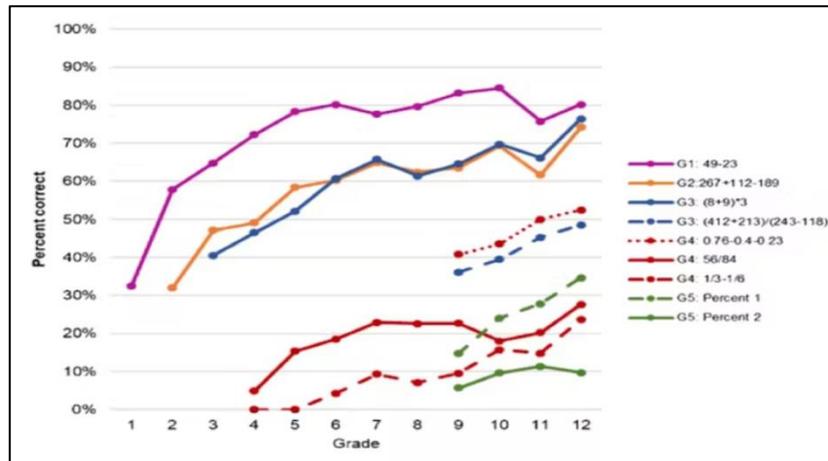
Diserahkan : 17/07/2025 Diterima : 20/07/2025 Dipublikasikan : 20/07/2025

Pendahuluan

Pendidikan dasar di Indonesia menghadapi tantangan serius dalam hal pencapaian literasi dan numerasi siswa. Meskipun cakupan pendidikan dasar sudah mencapai hampir 97% enrolmen, hasil belajar diukur lewat indikator seperti PISA dan TIMSS tetap rendah: kurang dari sepertiga siswa Indonesia mampu menjawab soal matematika tingkat Level 2 atau lebih pada PISA 2021, dan sekitar 27% siswa kelas 4 gagal memenuhi standar dasar TIMSS 2015 (Beatty et al., 2021; Bima, 2021).

Sebuah grafik berdasarkan data Indonesia Family Life Survey (IFLS) 2014 menunjukkan bahwa kemampuan numerasi anak di berbagai jenjang kelas tidak meningkat secara proporsional. Misalnya, dua pertiga siswa kelas 3 hanya mampu menyelesaikan soal

pengurangan sederhana yang seharusnya dikuasai di kelas 1, dan kemampuan ini menurun secara umum sejak 2000 hingga 2014 (Bima, 2021).



Gambar 1. Kemampuan siswa di setiap jenjang untuk menjawab pertanyaan. Sumbu horizontal menunjukkan jenjang pendidikan, sedangkan sumbu vertikal menunjukkan persentase siswa yang dapat menjawab pertanyaan. G1-G5 adalah jenis pertanyaan yang seharusnya dapat dijawab oleh siswa di Kelas 1–5. (Bima, 2021)

Teknologi pendidikan merupakan salah satu solusi terbukti efektif. Studi di Bangkalan, Jawa Timur, mencatat peningkatan durasi membaca hingga 39% dan skor literasi 27% lebih tinggi saat menggunakan media digital dibanding metode konvensional (yang hanya 16%) (Setyawan et al., 2022). Namun masih ada kendala infrastruktur—78% guru melaporkan kekurangan perangkat, dan hanya 62% merasa siap menggunakan teknologi dalam proses belajar (Ahmad et al., 2024; Maspiroh et al., 2025). Selain itu, indeks literasi digital Indonesia masih rendah. Survei UNESCO melaporkan hanya 12,6% populasi yang memiliki keterampilan literasi digital memadai; sementara indeks literasi digital nasional hanya naik dari 3,46 pada 2020 menjadi 3,54 pada 2022. Kurangnya kesiapan guru dan siswa menghadapi pendidikan berbasis teknologi jadi hambatan utama.

Selain itu, indeks literasi digital Indonesia masih rendah. Survei UNESCO melaporkan hanya 12,6% populasi yang memiliki keterampilan literasi digital memadai; sementara indeks literasi digital nasional hanya naik dari 3,46 pada 2020 menjadi 3,54 pada 2022 (Setyawan et al., 2022). Kurangnya kesiapan guru dan siswa menghadapi pendidikan berbasis teknologi jadi hambatan utama.

SDN Hegarmukti 01 di Kabupaten Bekasi merupakan sekolah dasar negeri berkapasitas menengah dengan peserta didik yang sebagian besar berasal dari keluarga menengah ke bawah (Google Maps, 2025; Paudikdasmen, 2025). Berdasarkan observasi awal dan asesmen pre-test AKM (Asesmen Kompetensi Minimum), siswa kelas 5 dan 6 menunjukkan skor literasi dan numerasi di bawah standar kompetensi yang ditetapkan; banyak siswa kesulitan membaca teks naratif dan menghitung soal cerita. Kondisi sarana dan prasarana masih sangat terbatas: kurangnya akses internet, perangkat digital yang terbatas, serta guru yang belum familiar media digital interaktif (Crouch et al., 2021; Filmer et al., 2020).

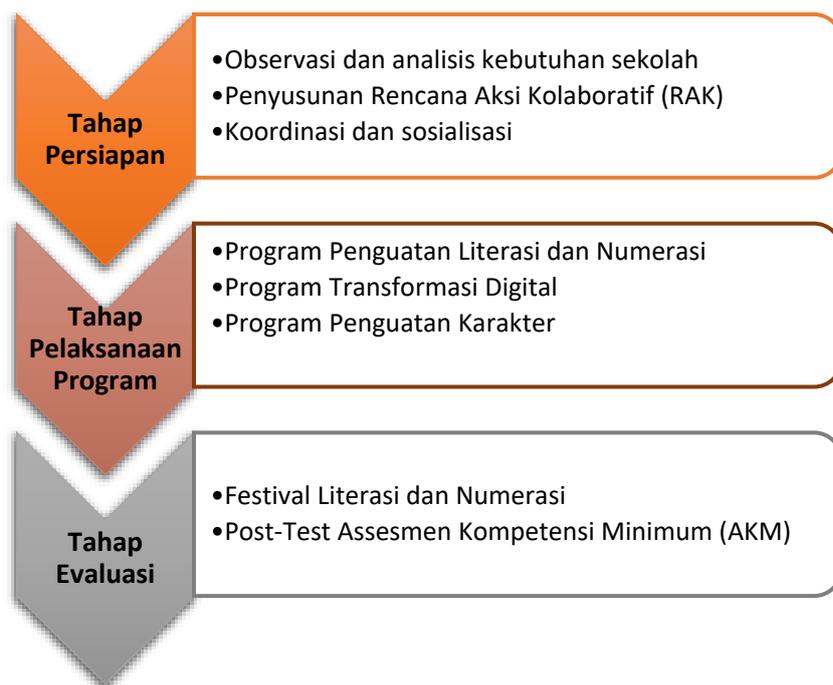
Penelitian sebelumnya pernah menunjukkan bahwa integrasi aplikasi seperti Canva dan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun pengetahuan ini belum banyak diterapkan di sekolah dasar di Bekasi terutama melalui sinergi

antara perguruan tinggi dan sekolah dasar ini. Dengan didukung kebijakan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan pada 2022 oleh Kemdikbudristek, fokus utama dialihkan ke kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi melalui pembelajaran berbasis proyek dan media kreatif. Kurikulum Merdeka membuka peluang aplikasi metode inovatif seperti gamifikasi dan digital learning dalam PkM ini (acerid.com, 2025; Sekarwulan et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut maka program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (i) Meningkatkan capaian literasi dan numerasi siswa melalui media interaktif dan pelatihan guru; (ii) Mengembangkan inovasi pembelajaran digital dengan alat dan metode kreatif (POJOK literasi, Canva, permainan ular-tangga numerasi); dan (iii) Memperkuat kolaborasi antara dosen, mahasiswa, guru, dan sekolah dasar dalam membangun rencana aksi bersama yang berkelanjutan.

Metode

Program ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif-kolaboratif yang melibatkan mahasiswa, dosen pembimbing, guru, kepala sekolah, serta peserta didik. Strategi implementasi dirancang berbasis hasil observasi awal dan asesmen kebutuhan yang dikembangkan dalam bentuk Rencana Aksi Kolaboratif (RAK) (Sabillah et al., 2024; Sari et al., 2024). Pelaksanaan program terbagi menjadi tiga tahap utama, seperti disajikan pada bagan 1.



Bagan 1. Alur Metode Pelaksanaan Program

Pada tahap persiapan, terdiri dari: (i) Observasi dan analisis kebutuhan sekolah, yang dilakukan terhadap sarana prasarana, literasi numerasi siswa, dan kompetensi digital guru serta siswa; (ii) Penyusunan Rencana Aksi Kolaboratif (RAK) yang dilakukan oleh mahasiswa bersama dosen pembimbing menyusun program kerja yang relevan dengan kebutuhan sekolah; dan (iii) Koordinasi dan sosialisasi program yang dilakukan kepada kepala sekolah, guru, staf/tenaga kependidikan sekolah.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan program, terdiri dari berbagai program peningkatan literasi dan numerisasi siswa, diantaranya:

a. Penguatan Literasi dan Numerasi (Sugrah, 2019)

Pojok Literasi dan Dinding Numerasi: penyediaan ruang baca dan media visual pembelajaran di kelas.

Permainan Edukatif (Ular Tangga Litnum, SIMAK, Festival): menggabungkan unsur permainan untuk memperkuat minat dan pemahaman siswa.

Kelas Tambahan (Sabtu Ceria): kelas remedial untuk siswa kelas 5 dan 6 yang belum lancar membaca dan berhitung.

b. Transformasi Digital (Sari et al., 2024)

Pelatihan Canva untuk Guru dan Siswa: pelatihan menggunakan platform Canva untuk membuat media pembelajaran dan karya kreatif.

Kegiatan Nonton Bersama: refleksi kritis terhadap isu pendidikan melalui tayangan edukatif "3 Dosa Besar Pendidikan".

c. Penguatan Karakter

Kegiatan Senam Pagi, Shalat Dhuha, dan Proyek P5 dilakukan untuk meningkatkan kesadaran kebugaran, religiusitas, dan kreativitas siswa melalui proyek pemanfaatan barang bekas.

Terakhir adalah tahap evaluasi perogram yang terdiri dari: (i) Festival Literasi dan Numerasi sebagai ajang apresiasi dan evaluasi terbuka, siswa berpartisipasi dalam lomba Story Telling, Cerdas Cermat, Poster Digital, dan Ular Tangga Literasi; dan (ii) Pelaksanaan Post-Test Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) kelas mengukur hasil akhir pembelajaran yang telah diberikan (Sabillah et al., 2024; Salsabila et al., 2024). Secara keseluruhan evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan program, baik dari segi proses maupun dampak. Evaluasi diarahkan kepada tiga kelompok sivitas akademika sekolah yaitu peserta didik, guru, dan sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN Hegarmukti 01 telah berhasil dilaksanakan oleh tim yang terdiri dari enam mahasiswa dari berbagai universitas dengan bimbingan seorang dosen pembimbing lapangan. Kegiatan ini mengusung tujuan utama untuk meningkatkan literasi, numerasi, serta keterampilan digital siswa dan guru melalui pendekatan berbasis kolaborasi, inovatif, dan menyenangkan.

1. Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa

Melalui program Pojok Literasi, *Two Weeks One Book*, Dinding Literasi-Numerasi, Kelas Tambahan Sabtu, hingga Permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi, terjadi peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca dan berhitung. Hasil *pre-test* dan *post-test* AKM (Sari et al., 2022) pada siswa kelas 5 menunjukkan:

- a. Peningkatan skor numerasi dan literasi rata-rata sebesar 18–25 poin (berdasarkan laporan akhir mahasiswa)
- b. Siswa yang sebelumnya belum lancar membaca dan berhitung dasar menunjukkan kemajuan signifikan, terutama setelah mengikuti kelas tambahan dan permainan edukatif.

Peningkatan literasi dan numerasi siswa menjadi fokus utama dalam pelaksanaan program Kampus Mengajar Angkatan 8 di SDN Hegarmukti 01. Berdasarkan asesmen awal melalui pre-

test AKM, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 5 dan 6 masih belum mencapai kompetensi dasar dalam membaca pemahaman dan operasi matematika dasar. Hal ini memperkuat temuan nasional bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam pembelajaran mendasar di tingkat sekolah dasar. Berbagai intervensi yang dirancang dalam program ini melibatkan metode pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung (dokumentasi disajikan pada Gambar 2).



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan program peningkatan literasi dan numerasi siswa: (a) Kegiatan *Two Week One Book*; (b) Kegiatan P5 Membuat Frame Foto dari Bahan Bekas; (c) Pembiasaan Literasi dengan Menggambar Bebas; (d) Asistensi Mengajar (Kelas Tambahan); (e) Pembuatan Dinding Literasi-Numerasi' dan (f) Melakukan klasifikasi dan pendataan jenis buka

Pojok literasi yang disiapkan di tiap kelas berhasil menciptakan lingkungan baca yang nyaman dan mudah diakses oleh siswa. Mahasiswa menggali buku-buku dari hasil galang donasi dan menyusun ruang baca kecil di sudut kelas. Aktivitas ini secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa untuk membaca secara mandiri, yang kemudian dievaluasi dalam kegiatan "Two Weeks One Book" dan "Story Telling"

Kegiatan Two Weeks One Book, kegiatan ini mendorong siswa untuk membaca buku pilihan mereka dan menyampaikan kembali isi cerita kepada teman-temannya. Pendekatan ini melatih keterampilan membaca, menyimak, dan berbicara siswa secara terpadu. Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami alur cerita serta mengekspresikan pendapat secara verbal.

Kelas Tambahan Literasi dan Numerasi, program ini difokuskan pada siswa kelas 5 dan 6 yang belum lancar membaca dan menghitung. Mahasiswa melaksanakan kegiatan ini secara rutin setiap Sabtu. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam kurun waktu dua bulan, siswa yang sebelumnya belum bisa membaca lancar sudah mampu menyelesaikan bacaan sederhana, sementara siswa dengan kesulitan berhitung menunjukkan peningkatan dalam memahami perkalian dan pembagian dasar.

Dinding Literasi dan Numerasi, pada program ini mahasiswa menggambar dan mengecat dinding kelas dengan materi visual seperti tabel perkalian, bangun datar, dan fakta-fakta sains sederhana. Inisiatif ini tidak hanya memperindah lingkungan belajar tetapi juga menjadi sumber belajar pasif yang efektif dan selalu tersedia di ruang kelas. Guru dan siswa menyambut baik upaya ini karena memperkaya media belajar di lingkungan yang minim fasilitas digital.

2. Antusiasme Terhadap Pembelajaran Digital

Program pelatihan penggunaan Canva bagi guru dan siswa membekali mereka dengan keterampilan membuat konten pembelajaran visual dan poster digital. Output dari pelatihan ini terlihat dalam kegiatan Festival Literasi dan Numerasi, di mana siswa dapat menghasilkan karya poster digital dengan tema "Bahaya Gadget" menggunakan Canva. Guru menyatakan bahwa pelatihan ini:

- a. Memberikan pengalaman baru yang aplikatif.
- b. Membantu guru mendesain media pembelajaran yang lebih menarik.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan platform digital sederhana



(a)



(b)

Gambar 3. Dokumentasi kegiatan pembelajaran digital: (a) Kegiatan pelaksanaan Assesmen Kompetensi Minimum (AKM) berbasis Digital; dan (b) Kegiatan menonton film bersama dengan tema Tiga-Dosa-Pendidikan

3. Penguatan Karakter dan Keterlibatan Sosial

Kegiatan seperti Senam Pagi, Shalat Dhuha, dan Nonton Bersama berkontribusi pada penguatan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, sportivitas, dan empati. Pada kegiatan Festival Literasi dan Numerasi, siswa aktif mengikuti lomba seperti:

- a. Cerdas Cermat
- b. *Storytelling* (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)
- c. Poster Digital
- d. Permainan Ular Tangga Literasi-Numerasi

Festival ini bukan hanya menjadi ruang apresiasi, tetapi juga merupakan alat evaluasi akhir yang efektif dan menyenangkan



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 4. Dokumentasi kegiatan program penguatan karakter dan keterlibatan sosial: (a) Kegiatan Cerdas Cermat; (b) Kegiatan Storytelling; (c) Kegiatan Pelatihan Pembuatan Poster Digital menggunakan Aplikasi Canva; dan (d) Kegiatan Permainan Uler Tangga Literasi-Numerasi

Pada permainan Ular Tangga Literasi dan Numerasi, media edukatif ini terbukti sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa pada literasi dan numerasi. Permainan dikemas dalam bentuk papan besar yang disertai tantangan soal di setiap kotaknya. Siswa tidak hanya belajar menjawab soal, tetapi juga belajar kerja sama tim, logika, dan sportivitas. Aktivitas ini menyasar siswa kelas 4 hingga 6 dan secara bertahap meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal cerita dan operasi dasar. Untuk program Festival Literasi dan Numerasi,

festival ini menjadi ajang puncak untuk mengukur capaian dari seluruh program literasi dan numerasi yang telah berjalan. Siswa mengikuti lomba cerdas cermat, story telling, poster digital, dan ular tangga literasi-numerasi. Berdasarkan pengamatan mahasiswa, siswa terlihat sangat antusias, menunjukkan percaya diri tinggi, dan mampu menerapkan keterampilan yang telah dilatih selama program berlangsung.

4. Kolaborasi yang Solid dengan Pihak Sekolah

Kegiatan PkM menunjukkan kolaborasi yang baik antara mahasiswa, dosen, guru pamong, dan kepala sekolah. Guru-guru aktif terlibat dalam perencanaan hingga evaluasi program, serta berpartisipasi sebagai juri dalam festival akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berhasil menciptakan sinergi antar-sivitas sekolah.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5. Dokumentasi kegiatan kolaborasi: (a) Kegiatan Forum Koordinasi dan Komunikasi dengan pihak Sekolah; (b) Kegiatan Monitoring dan Evaluasi dengan BBPMP Jabar; (c) Kegiatan Koordinasi dengan Dinas Pnedidikan Kabupaten Bekasi; dan (d) Kegiatan rutin *Sharing Session* Dosen dan Mahasiswa

5. Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif untuk mengukur ketercapaian tujuan program, baik dari segi proses maupun dampak. Evaluasi diarahkan kepada tiga kelompok sivitas akademika: peserta didik, guru, dan sekolah.

a. Evaluasi Formatif (Proses Pelaksanaan)

Dilakukan selama pelaksanaan program untuk memastikan keterlibatan aktif, efektivitas kegiatan, dan ketepatan metode yang digunakan. Teknik evaluasi meliputi:

Observasi langsung saat kegiatan belajar berlangsung.
Catatan lapangan dan jurnal reflektif dari mahasiswa dan guru.
Forum diskusi mingguan (*Sharing Session*) bersama guru dan kepala sekolah.

b. Evaluasi Sumatif (Hasil Akhir Program)

Dilakukan di akhir kegiatan untuk menilai dampak program. Indikator utama:
Peningkatan skor AKM (literasi dan numerasi) dari hasil pre-test dan post-test.
Jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan literasi dan digital.
Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media digital.
Kepuasan guru dan kepala sekolah, diukur melalui kuesioner dan wawancara akhir.

Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi yang dicapai oleh siswa tidak hanya dapat dilihat melalui peningkatan skor *post-test* AKM, tetapi juga dari indikator non-kuantitatif seperti: peningkatan jumlah siswa yang membaca buku setiap hari, peningkatan keberanian siswa berbicara di depan kelas, dan meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif. Perubahan sikap siswa terhadap pelajaran Matematika yang awalnya dianggap "membosankan" menjadi "menyenangkan" melalui permainan dan media interaktif. Dari sisi guru, mereka juga mulai mengadopsi pendekatan interaktif ini dalam pembelajaran rutin, dan menyatakan ketertarikan untuk melanjutkan beberapa program seperti "*Two Weeks One Book*" dan penggunaan media visual di dinding kelas.

Kesimpulan

Program Pengabdian kepada Masyarakat berbasis Kampus Mengajar di SDN Hegarmukti 01 berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni meningkatkan kompetensi literasi, numerasi, dan digital siswa serta memperkuat kolaborasi antara mahasiswa dan sekolah. Program-program yang dirancang secara kontekstual dan kreatif, seperti Pojok Literasi, Festival Literasi-Numerasi, dan Pelatihan Canva, terbukti efektif dalam: (i) Meningkatkan kemampuan dasar siswa; (ii) Meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar; (iii) Menumbuhkan budaya literasi dan pembelajaran menyenangkan, dan (iv) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Adapun beberapa saran dan tindak lanjut dari program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: (i) Untuk pihak sekolah diharapkan pihak sekolah dapat melanjutkan dan mengembangkan program-program seperti *Two Weeks One Book* dan Pojok Literasi secara berkelanjutan, serta membentuk tim literasi sekolah yang melibatkan siswa dan guru; (ii) Untuk Mahasiswa dan Dosen diharapkan agar model kolaboratif yang diterapkan dalam program ini dapat direplikasi di sekolah dasar lain, dengan fokus pada penguatan numerasi berbasis konteks lokal; (iii) Untuk Pemerintah/Stakeholder perlu adanya dukungan lanjutan berupa sarana digital minimal (laptop/proyektor) di sekolah-sekolah yang menjadi lokasi PkM dan Kampus Mengajar agar pelatihan digital lebih optimal; dan (iv) Untuk program lanjutan dipandang perlu dilakukan kajian terkait dampak jangka panjang dari program ini terhadap hasil belajar siswa dan perubahan praktik pembelajaran guru.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SDN Hegarmukti 01 Cikarang Pusat Kabupaten Bekasi sebagai pihak mitra sasaran program pengabdian kepada masyarakat dan juga kepada mahasiswa program Kampus Mengajar angkatan 8 di SDN Hegarmukti 01 sebagai pihak mitra dalam menyelenggarakan program aksi kolaborasi ini.

Referensi

- acerid.com. (2025, June 17). *Kurikulum Merdeka Belajar: Pengertian, Tujuan, Hingga Implementasi*. <https://www.acerid.com/pendidikan/pengertian-kurikulum-merdeka-belajar-dan-tujuannya>
- Ahmad, K. R., Putu, N., Yuliantini, R., Tanipu, F., & Amir, L. S. (2024). *The Effectiveness of Online Learning in Improving Science Literacy of Elementary Students in Rural Indonesia: A Systematic Literature Review* (Vol. 1). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/issrestec>
- Beatty, A., Berkhout, E., Bima, L., Pradhan, M., & Suryadarma, D. (2021). Schooling progress, learning reversal: Indonesia's learning profiles between 2000 and 2014. *International Journal of Educational Development*, 85. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102436>
- Bima, L. (2021, August 17). *Moving up a grade but not learning: research reveals 3 bad achievements of education in Indonesia since 2000*. https://rise.smeru.or.id/en/blog/moving-grade-not-learning-research-reveals-3-bad-achievements-education-indonesia-2000?utm_source=chatgpt.com
- Crouch, L., Rolleston, C., & Gustafsson, M. (2021). Eliminating global learning poverty: The importance of equalities and equity. *International Journal of Educational Development*, 82. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2020.102250>
- Filmer, D., Rogers, H., Angrist, N., & Sabarwal, S. (2020). Learning-adjusted years of schooling (LAYS): Defining a new macro measure of education. *Economics of Education Review*, 77. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2020.101971>
- Google Maps. (2025). *SDN Hegarmukti 01*. https://www.google.com/maps/place/SDN+Hegarmukti+01/@-6.3426427,107.1801042,17z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x2e699b91ed10111f:0x179c6ce0e8dc1717!8m2!3d-6.3426427!4d107.1826791!16s%2Fg%2F1hm4whl7n?entry=tту&g_ep=EgoyMDI1MDcxM y4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D
- Maspiroh, I., Prasetyo, Z. K., Hermanto, H., Rohmatillah, N., & Kuswidyanarko, A. (2025). Improving Digital Literacy of Elementary Teacher Candidates Through Digital-Based RADEC Learning Model. *European Journal of STEM Education*, 10(1), 07. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/16530>
- Pauddikdasmen. (2025). *Data Pokok SD Negeri Hegarmukti 01*. <https://dapo.kemendikdasmen.go.id/sekolah/ADEBFD9A6A5D53F2C2D5>
- Sabillah, I., Asyifa, F. N., Fatimah, H. R., Firdaus, T., & Sari, R. (2024). Aksi Kolaborasi Peningkatan Literasi, Numerasi dengan Variasi Metode Pembelajaran dan Adaptasi Teknologi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 119–128.
- Salsabila, D. I., Azzahra, M., Fatimah, A. Z., & Sari, R. (2024). Program Pengembangan Karakter Siswa dan Variasi Metode Pembelajaran Digital sebagai Upaya Peningkatan Literasi Siswa. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 4(2), 129–9.
- Sari, R., Sari, R., Fadhilla Ramdhania, K., & Juhanda. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Pada Penyusunan Aksi Nyata Platform Merdeka Mengajar di SDN Medalkrisna 01. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 4(2), 87–98.
- Sari, R., Yusuf, A. Y. P., Ramdhania, K. F., Martyana, M. G., Nur'aini, I., Filiandini, R., & Putri, R. S. (2022). Adaptasi Teknologi Untuk Mendukung Penguatan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Melalui Aplikasi AKM Kelas Berbasis Desktop dan Android. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1283–1291.
- Sekarwulan, K., Hendarti, L., Hadju, R. Z., Amalia, N. R. A. S., Utami, A. F., & Gradiyanto, A. (2024). *Panduan Pendidikan Perubahan Iklim* (1st ed.). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemendikbud Ristek.
- Setyawan, A., Citrawati, T., Dian Suumadi, C., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2022). Optimizing Technology Integration for Literacy Learning in Elementary Schools: Impact Analysis and Implementation Strategies. *Literasi Nusantara*, 2(3), 887–899. <https://doi.org/10.56480/jln.v2i3.913>

Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika (Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum)*, 19(2), 138.