

# Pendampingan Belajar Melalui Pemanfaatan Permainan Edukatif Tebak Kata Siswa SDN 1 Kalamancangan

<sup>1)</sup>Erni Wahyu Hidayanti, <sup>2)</sup>Nurul Wahdah, <sup>3)</sup>Setria Utama Rizal, <sup>4)</sup>Istiyati Mahmudah, <sup>5)</sup>Uci Mellynia Anjani

<sup>1)2)3)4)</sup> IAIN Palangka Raya, Indonesia

<sup>5)</sup>SDN 1 Kalamancangan, Indonesia

Email Corresponding: [erniwahyuhidayanti@gmail.com](mailto:erniwahyuhidayanti@gmail.com)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata Kunci:</b> Pendampingan Belajar Permainan Edukatif IPAS	<i>Pandemi Covid-19 yang menimpa berbagai negara termasuk Indonesia telah menyebabkan perubahan signifikan di sejumlah bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Banyak peserta didik yang kemampuannya menurun akibat pembelajaran daring. Tujuan dari kegiatan pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan contohnya sehingga kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode yang digunakan merupakan metode Service Learning (SL) yang berlangsung dalam dua tahapan yakni perencanaan dan pelaksanaan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan belajar siswa melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata menunjukkan perkembangan kemampuan siswa menjadi lebih baik. Hasilnya menunjukkan pemahaman siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan menjadi lebih optimal. Dengan demikian kegiatan ini bermanfaat baik untuk siswa, sehingga kesulitan yang dialami pada pembelajaran di kelas dapat teratasi.</i>
<b>Keywords:</b> Mentoring Learn Game Educational Science	<i>The Covid-19 pandemic that has hit various countries including Indonesia has caused significant changes in a number of areas of life, including education. Many students have decreased their abilities due to online learning. The purpose of learning assistance activities through the use of educational games is to improve students' ability and understanding of science learning of plant body parts and examples so that the criteria for achieving learning objectives can be achieved. The method used is the Service Learning (SL) method which takes place in two stages, namely planning and implementation. The results of the service show that using educational games to help kids learn, such as guessing words, leads in a greater growth of their skills. The results show that students' understanding of the material of plant body parts becomes more optimal. Thus this activity is beneficial both for students, so that the difficulties experienced in learning in the classroom can be resolved.</i>
	This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.
	

## I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang menimpa berbagai negara termasuk Indonesia telah menyebabkan perubahan signifikan di sejumlah bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Adanya pandemi covid-19 membuat proses pembelajaran menjadi terhambat. Sekitar kurang lebih 2 tahun pembelajaran jarak jauh dilakukan selama pandemi Covid-19, akhirnya pemerintah memutuskan untuk membuka kembali proses pembelajaran secara tatap muka di sekolah. Pandemi Covid-19 membawa dampak yang sangat signifikan terhadap peserta didik. Banyak peserta didik yang kemampuannya menurun akibat pembelajaran daring. Sejalan dengan penelitian (Mursyidah, et al.2021) yang mengatakan bahwa kendala dalam pembelajaran daring adalah kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah menjadi menurun. Hal ini juga terjadi pada sebagian siswa kelas IV-A SDN-1 Kalamancangan. Salah satu penyebabnya adalah selama pembelajaran daring berlangsung, siswa lebih banyak mencari jawaban yang bersumber dari internet yang menyajikan jawaban secara langsung/instan.

Menurunnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah salah satu nya adalah pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu bagian dari penerapan kurikulum

merdeka. Dalam pembelajaran IPAS termuat materi IPA dan IPS dalam satu buku. Penggabungan materi ini diharapkan dapat memungkinkan siswa untuk menangani lingkungan alam dan sosial dalam satu keutuhan. Salah satu pelajaran paling penting bagi siswa untuk dipelajari adalah sains. Lingkungan alam dan sosial menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan karena saling berhubungan. Pembelajaran IPAS juga berkaitan dengan literasi sains. Memahami lingkungan, kesehatan, ekonomi, dan isu-isu lain yang dihadapi masyarakat modern yang bergantung pada teknologi dan kemajuan ilmu pengetahuan merupakan fungsi dari literasi sains (Wahyuningsih, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS dapat dijadikan sebagai bekal untuk peserta didik menghadapi tantangan di masa depan.

Melihat lemahnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, maka perlu upaya yang lebih ekstra untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat lagi dalam belajar. Proses pembelajaran yang terjadi di lembaga pendidikan, termasuk sekolah harus diberikan dengan cara yang menarik, memotivasi, menyenangkan, dan merangsang serta memprioritaskan keterlibatan siswa. Siswa juga diberikan ruang yang cukup untuk aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan psikologisnya. Guru perlu memancing siswa agar selalu terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berlangsung satu arah saja. Selain itu keaktifan siswa juga menjadi hal yang sangat penting agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang keluar dari gagasannya sendiri (Tarwi, 2021). Guru juga mengarahkan siswa untuk bermain bersama agar memancing perhatian siswa, akan tetapi bermain yang dimaksudkan di sini adalah bermain dengan materi pelajaran yang sedang dibahas.

Guru harus mampu memotivasi peserta didik dengan melakukan tindakan tertentu yang tentunya tidak mudah. Langkah-langkah ini termasuk menciptakan metode pengajaran yang semenarik mungkin bagi siswa atau membuat media pembelajaran yang menginspirasi minat dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan minat siswa ketika belajar. Hal ini akan membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar untuk menyerap informasi secara maksimal dan efektif. Selain itu, guru juga harus menjaga perhatian murid agar tetap terfokus dan memastikan bahwa perhatian siswa tidak teralihkan. Menurut Rahmat (2018) dalam (C. K. Sari et al., 2019) mengatakan bahwa selain media pembelajaran, salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah dengan menggunakan konsep permainan. Permainan edukatif disebut juga sebagai stimulus, karena dapat membantu dalam pertumbuhan belajar anak-anak usia Sekolah Dasar dengan membuatnya lebih mudah bagi mereka untuk memahami fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Anak-anak merasa nyaman dan tidak bosan ketika terlibat dalam kegiatan belajar sambil bermain (Supriatin et al., 2022). Permainan juga dapat berupa pemberian soal kuis untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan siswa melalui berbagai pertanyaan yang bervariasi (Maulana & Faristiana, 2021).

Berkaitan dengan kendala yang dihadapi peserta didik setelah melakukan pembelajaran secara daring, maka diperlukan kegiatan pengabdian berupa pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata sebagai metode pembelajaran edukatif siswa SDN 1 Kalamangan oleh mahasiswa yang mengambil program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu: Kuliah Kerja Nyata-Assistensi Mengajar (KKN-AM). KKN-AM merupakan program MBKM asistensi mengajar, dimana mahasiswa melakukan pengabdian di masyarakat sekolah yang berada di daerah-daerah yang layak dan *available* untuk mendapatkan program pengabdian baik dari mahasiswa maupun kolaboratif antara dosen dan mahasiswa.

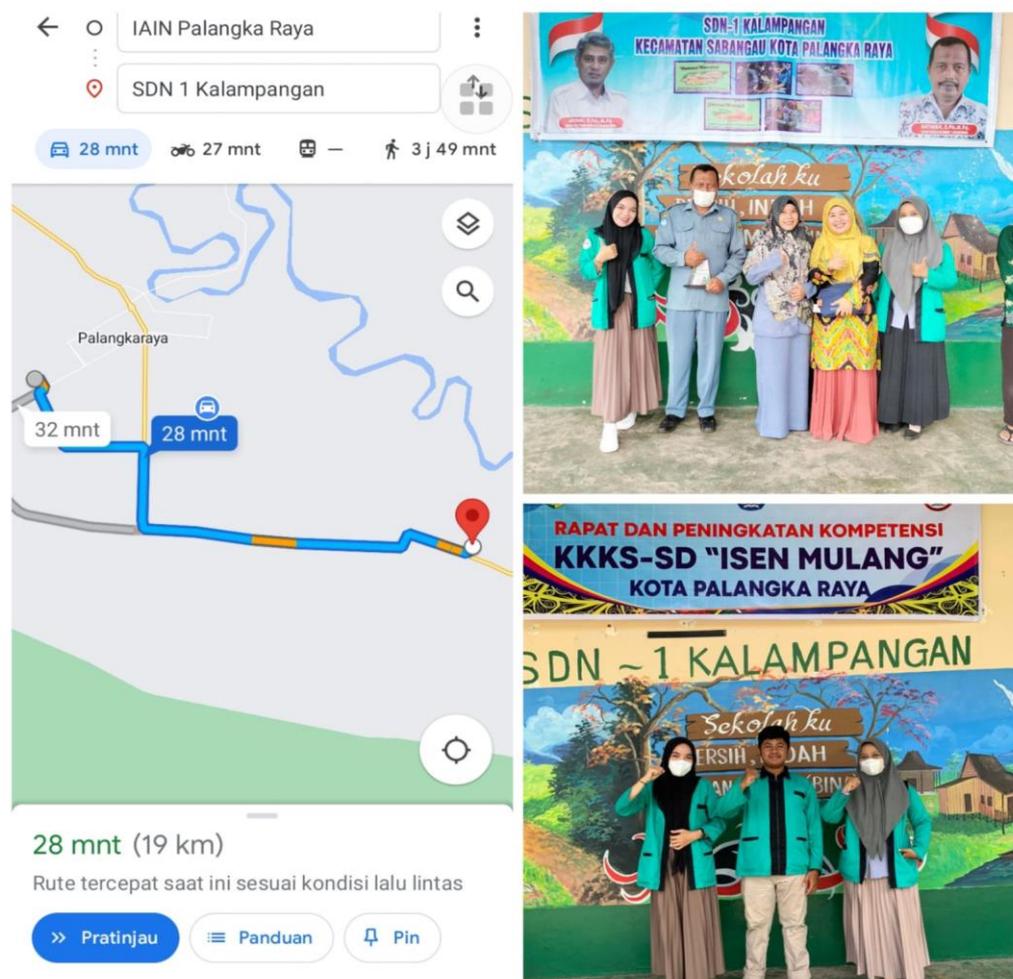
KKN-AM adalah Program MBKM yang didalamnya terdapat pengakuan mata kuliah yaitu KKN, Praktik Mengajar/magang dan tugas akhir. Dengan model KKN-AM, keseluruhan kompetensi yang harus dimiliki pendidik (kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional) dan kompetensi tenaga kependidikan (kompetensi manajerial, teknis, kepribadian, dan sosial) dapat dimanfaatkan. Meski keempat keterampilan tersebut masih dipandang sebagai satu kesatuan, namun diakui bahwa kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik lebih sering digunakan dalam kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah dan madrasah. Melalui KKN-AM, mahasiswa FTIK IAIN PALANGKA RAYA dapat melakukan

kegiatan akademik dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat umum dan masyarakat sekolah secara simultan dan terpadu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan kegiatan pengabdian berupa pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata siswa SDN 1 Kalamangan oleh mahasiswa yang mengambil program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu: Kuliah Kerja Nyata-Assistensi Mengajar (KKN-AM). Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan contohnya sehingga kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## II. MASALAH

Menurunnya kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di sekolah dapat mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, keaktifan siswa selama belajar yang mulai menurun akibat pembelajaran daring juga menjadi hal penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian berupa pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata sebagai metode pembelajaran edukatif siswa SDN 1 Kalamangan Palangka Raya. Tujuan dari kegiatan pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan contohnya sehingga kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

Jarak antara IAIN Palangka Raya dengan lokasi pengabdian yaitu SDN 1 Kalampangan adalah 19 KM yang bisa ditempuh dengan motor selama 28-35 menit.

### III. METODE

Kegiatan pengabdian ini merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu: Kuliah Kerja Nyata-Assistensi Mengajar (KKN-AM), yang ditujukan pada siswa kelas IV-A di SDN 1 Kalampangan, dengan jumlah 16 siswa. Metode yang digunakan merupakan metode *Service Learning* (SL) yang merupakan metode berbasis pengalaman yang mengikutsertakan mahasiswa dalam berbagai kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat dan menggunakan pengalaman yang dihasilkan untuk meningkatkan bakat dan keterampilan yang dimiliki. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan menemukan solusi dari masalah yang dihadapi (Sari, 2020).

Kegiatan ini berlangsung dalam dua tahapan yakni perencanaan dan pelaksanaan. Tahapan perencanaan dilakukan dengan melakukan observasi dan diskusi. Observasi dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas mulai dari metode, media, hingga materi pembelajaran. Diskusi dilakukan bersama guru terkait masukan dan saran mengenai kegiatan pendampingan belajar ini. Tahapan pelaksanaan dimulai menyesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPAS di kelas IV-A yakni setiap hari Rabu dan Jumat. Kegiatan berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi 70 menit setiap pertemuan.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksana pengabdian melakukan kegiatan pendampingan, pelaksana pengabdian melakukan identifikasi permasalahan yang ada di sekolah yakni beberapa siswa masih belum memenuhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Beberapa siswa lainnya juga terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa: dari 16 siswa kelas IV-A, ada 5 siswa yang terlihat aktif menjawab pertanyaan pemantik. Siswa lainnya ada yang terlihat ragu bahkan takut untuk berpendapat. Oleh karena itu diperlukan pendampingan belajar dengan memanfaatkan kegiatan yang dekat dengan siswa. Salah satunya yaitu permainan edukatif.

Permainan edukatif atau game edukasi adalah salah satu kategori permainan yang menyertakan konten materi pembelajaran. Bentuknya berkisar mulai dari bentuk *puzzle*, kuis, TTS, tebak gambar dan bentuk teka-teki lainnya (Ikhwan, Muflih, Ridho, & Rahman, 2022). Permainan edukatif dapat diaplikasikan ke dalam materi pembelajaran agar siswa dapat terlibat aktif sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Hsb, Hakim, Hambali, & Suprianto, 2022) yang menunjukkan bahwa setelah dilakukan kegiatan BBM (Belajar, Bermain, dan Mengeksplorasi), siswa lebih terlibat dalam mengekspresikan pikiran mereka, siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, lebih interaktif atau tidak malu-malu saat berpartisipasi dalam kegiatan.

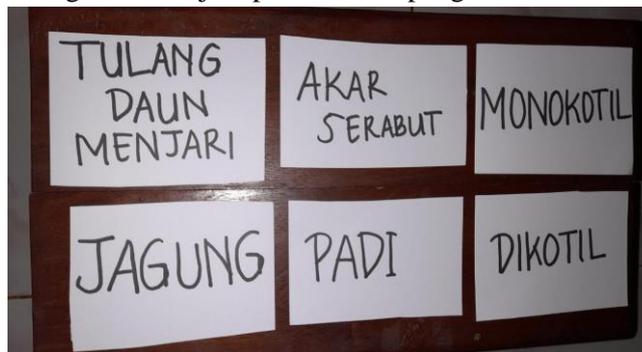
#### Perencanaan

Pada tahap ini pelaksana pengabdian berkoordinasi dengan wali kelas IV-A untuk menganalisis terkait kebutuhan materi pelajaran yang akan diajarkan, selain itu menyiapkan kartu yang di dalamnya berisi nama-nama tumbuhan maupun bagian-bagiannya, serta koordinasi antara anggota.

#### Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di kelas IV-A SDN 1 Kalampangan dengan jumlah 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama pembimbingan dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk dapat menebak kata yang terdapat pada kartu yang telah dipersiapkan. Pada pertemuan pertama ini siswa diberikan materi nama-nama tumbuhan. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, dengan aturan permainan: siswa membentuk barisan, satu orang

menjadi pengarah, kemudian bergantian menebak kata apa yang selanjutnya diperoleh. Cara menebak kartu tersebut dengan cara menyebutkan ciri-ciri yang terdapat jenis tumbuhan. Contohnya, jika kartu yang diperoleh menunjukkan kata jagung, maka siswa diminta untuk menebak ciri-ciri dari tumbuhan jagung tersebut. Misalnya pada tumbuhan jagung memiliki bentuk daun sejajar, termasuk ke dalam jenis tumbuhan biji berkeping satu (monokotil), dan memiliki akar serabut. Jika kata tersebut berhasil ditebak oleh pemain, maka pemain yang berhasil menebak kata tersebut berganti menjadi pengarah dan pemain yang menebak kata selanjutnya adalah siswa selanjutnya sesuai urutan berbaris. Kegiatan tersebut berlangsung secara bergantian hingga semua siswa mendapatkan giliran menjadi penebak dan pengarah.



Gambar 2. Kartu Kata

Pada pertemuan kedua pembimbingan berjalan lebih terstruktur karena siswa telah mengerti konsep dan aturan permainan. Sehingga pengelolaan waktu di kelas ini lebih efektif dan kegiatan berjalan dengan maksimal. Siswa juga lebih merasa percaya diri untuk menebak kata apa yang diperoleh dengan menyebutkan ciri-cirinya. Secara tidak langsung, kepercayaan diri siswa mulai terlihat karena siswa terus berusaha menebak kartu yang diperoleh. Materi yang diberikan pada pertemuan kedua kali ini adalah mengenai bagian-bagian tumbuhan, misalnya akar serabut, tulang daun sejajar, hingga jenis tumbuhan berkeping satu (monokotil), dan jenis tumbuhan berkeping dua (dikotil). Pada akhir sesi pembelajaran terdapat sisa waktu yang masih tersedia, oleh karena itu siswa diberikan test untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Hasilnya menunjukkan pemahaman siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan menjadi lebih optimal. Banyak siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Siswa juga lebih memahami mengenai bagian tubuh tumbuhan dan contohnya, sehingga metode ini dapat meningkatkan siswa untuk mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.



Gambar 3. Pelaksanaan pendampingan belajar

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan belajar siswa melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata menunjukkan perkembangan kemampuan siswa menjadi lebih baik. Pemahaman materi

mengenai bagian tubuh tumbuhan mulai bisa diterima oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan pemberian soal test pada akhir pertemuan kedua. Hasil test tersebut menunjukkan bahwa dari 16 siswa, sebanyak 13 orang siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sementara itu, 3 orang siswa lainnya yang belum memenuhi kriteria ketercapaian pembelajaran dikarenakan terkendala oleh kurang lancar membaca. Akan tetapi, mereka telah memahami beberapa bagian tubuh tumbuhan dan contohnya melalui gambar di buku dan penjelasan yang diberikan oleh guru, serta setelah mengikuti permainan tebak kata bersama siswa lainnya.

Selain itu, melalui kegiatan ini banyak siswa yang menunjukkan perkembangan kemampuan percaya diri nya dalam berpendapat dan mengemukakan gagasan nya. Siswa tidak lagi merasa takut akan jawaban yang kurang tepat. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan mengemukakan apa yang terdapat dalam pikiran nya hingga menemukan jawaban yang tepat. Pada kegiatan ini pula, siswa diberikan kesempatan untuk menjadi penebak dan pengarah ketika berlangsungnya permainan secara bergiliran. Sehingga, semua siswa mendapatkan giliran nya masing-masing tanpa terkecuali. Perkembangan pemahaman siswa mengenai bagian tubuh tumbuhan dan contohnya ini membuahkan hasil dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian kegiatan ini bermanfaat baik untuk siswa, sehingga kesulitan yang dialami pada pembelajaran di kelas dapat teratasi.

### **Faktor Penghambat Jalannya Kegiatan**

Dalam kegiatan pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata siswa SDN 1 Kalampangan oleh mahasiswa yang mengambil program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu: Kuliah Kerja Nyata-Assistensi Mengajar (KKN-AM) ini tidak semuanya berjalan tanpa ada hambatan. Tentunya dalam kegiatan pendampingan ini akan ada sejumlah kendala yang menjadi penghambat jalannya kegiatan. Tingkat konsentrasi belajar siswa yang berbeda-beda merupakan salah satu kendala yang harus dihadapi. Pada pertemuan pertama, banyak siswa yang belum mengerti mengenai konsep dan aturan permainan. Siswa menganggap kegiatan ini merupakan permainan yang bisa dilakukan secara bebas. Tentunya berkomunikasi dengan siswa akan menghadirkan tantangan ketika kegiatan pendampingan dilakukan. Hal ini terjadi karena setiap anak memiliki gaya belajar yang unik dan bervariasi. Sehingga hal ini membutuhkan waktu yang lebih ekstra untuk mengatur siswa agar mau mengikuti konsep dan aturan permainan yang dijalankan. Kendala lain yang dihadapi ketika pelaksanaan kegiatan pendampingan belajar ini adalah masih terdapat beberapa siswa yang kurang lancar membaca sehingga siswa merasa kesulitan memahami isi bacaan yang tertera pada kartu tersebut.

## **V. KESIMPULAN**

Hasil dari kegiatan pendampingan belajar melalui pemanfaatan permainan edukatif tebak kata siswa SDN 1 Kalampangan oleh mahasiswa yang mengambil program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yaitu: Kuliah Kerja Nyata-Assistensi Mengajar (KKN-AM) ini adalah meningkatnya kemampuan dan pemahaman terhadap pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan contohnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil test yang menunjukkan bahwa dari 16 siswa, sebanyak 13 orang siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan ini banyak siswa yang menunjukkan perkembangan kemampuan percaya diri nya dalam berpendapat dan mengemukakan gagasan nya. Siswa tidak lagi merasa takut akan jawaban yang kurang tepat. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan mengemukakan apa yang terdapat dalam pikiran nya hingga menemukan jawaban yang tepat. Dengan demikian kegiatan ini bermanfaat baik untuk siswa, sehingga kesulitan yang dialami pada pembelajaran di kelas dapat teratasi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada tim panitia dan pembimbing pengabdian program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang

1992

telah memberikan arahan dan bimbingan kepada mahasiswa pengabdian MBKM dan penulis juga berterimakasih kepada kepala sekolah serta guru-guru di SDN 1 Kalampangan yang telah mengizinkan mahasiswa untuk mengabdikan di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hsb, A. R. G., Hakim, A., Hambali, Y., & Suprianto, A. (2022). Pemberdayaan Anak Melalui Kegiatan Belajar, Bermain, dan Mengeksplorasi (BBM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Desa Ligarmukti. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 326. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.5068>
- Ikhwan, Y., Muflih, H. M., Ridho, I. I., & Rahman, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Kuis dan Game Edukatif Berbasis Teknologi Informasi di SDIT Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin. *Communnity Development Journal*, 3(3), 1588–1591.
- Maulana, A. A., & Faristiana, A. R. (2021). Pendampingan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Menggunakan Google Classroom. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 45–55. Retrieved from <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/162>
- Mursyidah, Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring di Desa Sadang Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 9–29.
- Sari, C. K., Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., & Nisa', E. U. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Sari, I. N., & Fita Heriyawati, D. (2020). Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah bagi Komunitas Guru Sekolah Dasar Melalui Service Learning Approach di Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(02), 563–573. Retrieved from <http://engagement.fkdp.or.id/index.php/engagement/article/view/24>.
- Supriatin, A., & Hayati, L. A. N. (2022). Permainan Edukatif Sebagai Sarana dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Sains pada Anak Usia SD di Kelurahan Habaring Hurung. *Institut Riset Dan Publikasi Indonesia (IRPI)*, 570–574.
- Tarwi, M., & Na'imah, F. U. (2022). Implementasi Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Aswaja. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 42–54. Retrieved from <http://rie.p3ii.org/index.php/rie/article/view/8%0Ahttp://rie.p3ii.org/index.php/rie/article/download/8/5>
- Wahyuningsih, S. (2021). Literasi Sains Di Sekolah Dasar Jakarta 2021. *Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar*.