

**PERAN KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA SDN KLEPU 02, SEMARANG, JAWA TENGAH**

<b>Title</b>	PERAN KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA SDN KLEPU 02, SEMARANG, JAWA TENGAH
<b>Author Order</b>	1 of 3
<b>Accreditation</b>	4
<b>Abstract</b>	Kampus Mengajar (KM-2) merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diusung pemerintah guna membantu para tenaga pendidik SMP dan SD dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini salah satunya dilaksanakan di SDN 02 Klepu, Semarang, Jawa Tengah yang diikuti oleh siswa kelas 2. Oleh karena target treatment adalah anak kelas rendah sehingga metode pembelajaran literasi yang digunakan yakni melalui sarana permainan yakni kartu huruf, permainan kata (word game), dan baca cepat. Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran metode belajar sambil bermain terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 2 SDN 02 Klepu. Sudut pandang yang digunakan yakni psikologi kognitif berdasarkan teori Gestalt. Data diperoleh melalui observasi dan studi literatur. Metode permainan tersebut berperan untuk membentuk persepsi awal pada anak dalam hal ini terkait huruf serta kata. Permainan yang diberikan kepada para siswa kelas 2 dilakukan secara bertahap. Hasilnya ditemukan bahwa cara tersebut cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.
<b>Publisher Name</b>	Universitas Airlangga
<b>Publish Date</b>	2022-09-09
<b>Publish Year</b>	2022
<b>Doi</b>	DOI: 10.20473/jlm.v6i2.2022.439-447
<b>Citation</b>	
<b>Source</b>	Jurnal Layanan Masyarakat
<b>Source Issue</b>	Vol. 6 No. 2 (2022): JURNAL LAYANAN MASYARAKAT
<b>Source Page</b>	439-447
<b>Url</b>	<a href="https://e-journal.unair.ac.id/jlm/article/view/39748/22671">https://e-journal.unair.ac.id/jlm/article/view/39748/22671</a>
<b>Author</b>	Doctor of Philosophy YUSIDA LUSIANA, S.S., M.Pd, M.Si