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

Title	PERAN KAMPUS MENGAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA SDN KLEPU 02, SEMARANG, JAWA TENGAH
Author Order	1 of 3
Accreditation	4
Abstract	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 dilangsungkan 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
Publish Date	2022-09-09
Publish Year	2022
Doi	DOI: 10.20473/jlm.v6i2.2022.439-447
Citation	
Source	Jurnal Layanan Masyarakat
Source Issue	Vol. 6 No. 2 (2022): JURNAL LAYANAN MASYARAKAT
Source Page	439-447
Url	https://e-journal.unair.ac.id/jlm/article/view/39748/22671
Author	Doctor of Philosophy YUSIDA LUSIANA, S.S., M.Pd, M.Si