



Penguatan Literasi Numerasi melalui Kegiatan Pesantren Kilat pada Siswa Sekolah Dasar di Rawamangun, Jakarta Timur

**Selly Anastassia Amellia Kharis^{1*}, Sri Maulidia Permatasari², Sajida Humaira³,
Melisa Arisanty⁴, Sri Sukatmi⁵, Moh. Muzammil⁶, Muhammad Firman Karim⁷,
Nurmala Pangaribuan⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Terbuka, Indonesia

*Corresponding author: selly@ecampus.ut.ac.id

Received 16-04-2026

Revised 30-04-2026

Published 04-06-2026

ABSTRAK

Literasi numerasi adalah kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh setiap anak untuk mendukung aktivitas sehari-hari. Literasi numerasi bukan hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung namun juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep matematika dalam kehidupan nyata. Sayangnya, masih banyak siswa yang kurang berminat dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep angka dengan permasalahan sehari-hari. Salah satu upaya untuk menguatkan literasi numerik adalah melalui kegiatan pesantren kilat yang dirancang secara edukatif dan mengintegrasikan pembelajaran numerasi. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui pesantren kilat. Peserta kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang berada di Rawamangun, Jakarta Timur. Metode yang digunakan adalah permainan edukatif yang berfokus pada keaktifan peserta. Secara kuantitatif, rata-rat skor peserta meningkat dari 14,00 menjadi 15,38 serta hasil uji t berpasangan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah kegiatan dilaksanakan. Dengan demikian, pesantren kilat dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan litreasi numerik.

Kata kunci: Literasi Numerasi, Pesantren Kilat, Permainan Edukatif, Pembelajaran Kontekstual

ABSTRACT

Numeracy literacy is a fundamental competency that must be possessed by every child to support daily activities. It encompasses not only arithmetic skills but also the ability to understand, analyse, and apply mathematical concepts in real-life contexts. However, many students still show low interest and experience difficulties in relating numerical concepts to everyday problems. One effort to strengthen numeracy literacy is through pesantren kilat activities designed in an educational and contextual manner. This program integrates the reinforcement of religious values with mathematics numeracy learning. The objective of this activity is to improve numeracy literacy among elementary school students in Rawamangun, East Jakarta. The method employed was an educational game-based approach emphasizing active participation. Quantitatively, the average score of participants increased from 14.00 to 15.38, and paired sample t-test results indicated a significant improvement after the activity. Therefore, pesantren kilat can serve as effective alternative learning medium for enhancing numeracy literacy.

Keywords: Numerical Literacy, Character-Based Digital Culture, Pesantren Kilat, Character Education, Contextual Learning



PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terjadi (Fangestu & Syahrizal, 2023; Kharis & Zili, 2024; Simangunsong, 2024). Penyesuaian yang dilakukan bukan hanya pada ilmu yang didapatkan oleh peserta didik namun juga pada sikap dan karakter peserta didik (Syafitri et al., 2024). Peserta didik pada era digital tidak hanya dituntut untuk mampu mengakses informasi namun juga berpikir kritis, analitis, dan logis dalam menyikapi berbagai informasi yang diterima (Algooth Putranto et al., 2025). Sifat-sifat tersebut dapat dikembangkan dengan kemampuan yang dibangun pada literasi numerik. Literasi numerik adalah suatu kemampuan seseorang untuk memahami angka, baik dalam bentuk tabel, bagan, grafik dan semacamnya, menggunakan perhitungan sederhana, mengkomunikasikan informasi matematika dan ide-ide yang berkaitan dengan jumlah atau data dari kehidupan sehari-hari dengan berbagai situasi yang dihadapi (Rahayu et al., 2023; Siregar, 2022). Kemampuan ini menjadi penting karena bukan hanya konsep dalam menghitung angka saja, namun literasi numerik mampu membantu dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan secara rasional (Tenny et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut, penguatan literasi numerik sejak usia sekolah dasar menjadi sangat penting.

Pengembangan literasi numerik pada siswa sekolah dasar dalam praktiknya masih menghadapi beberapa tantangan. Proses pembelajaran numerasi masih memerlukan penguatan dalam aspek keterlibatan dan pemaknaan konsep (Rustantono et al., 2025). Sebagian siswa telah mengenal konsep dasar angka, namun masih memerlukan pendampingan dalam mengaitkan konsep tersebut dengan situasi sehari-hari. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam mencoba menyelesaikan soal numerasi juga belum merata, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih mendorong partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penguatan literasi numerik umumnya menggunakan pembelajaran formal di dalam kelas (R. A. Nugroho et al., 2025; Sari et al., 2025). Namun pada penerapannya, masih terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan kegiatan nonformal sebagai media pengembangan literasi numerik yang bersifat kontekstual dan menyenangkan bagi peserta didik (Suryaman et al., 2023). Selain itu, integrasi antara penguatan literasi numerik dengan pendidikan karakter, khususnya dalam konteks kegiatan berbasis keagamaan, masih belum banyak dieksplorasi secara optimal. Pendekatan yang menggabungkan aspek kognitif dan karakter dalam pendidikan agama Islam ke dalam psikologi pendidikan diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik (Aldi & Khairanis, 2025).

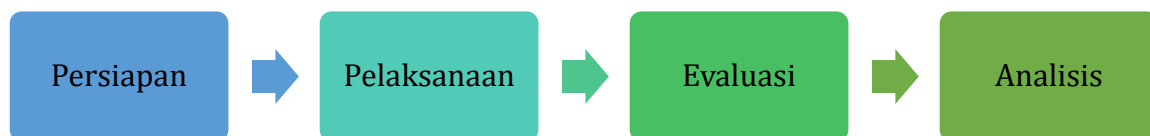
Salah satu kegiatan yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan literasi numerik siswa adalah pesantren kilat. Pesantren kilat adalah kegiatan pendidikan yang menggabungkan berbagai metode pembelajaran di dalamnya, guna meningkatkan pengetahuan agama dan berbagai kemampuan yang dapat meningkatkan nilai-nilai karakter positif bagi pesertanya (Sunardi et al., 2024).

Pesantren kilat seiring dengan perkembangan zaman tidak hanya sekadar berorientasi pada pemberian pendidikan agama, namun juga *softskill* yang penting dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi yang ada saat ini (Fauza et al., 2024). Oleh karena itu, kegiatan ini berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan berbagai aktivitas edukatif, seperti permainan numerasi dan diskusi kelompok.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan menyisipkan literasi numerik dalam kegiatan pesantren kilat untuk siswa sekolah dasar di Rawamangun, Jakarta Timur. Kegiatan dirancang secara edukatif, interaktif, dan kontekstual sehingga peserta tidak hanya memperoleh penguatan nilai religius, namun juga mengalami peningkatan literasi numerik. Pesantren kilat yang diselenggarakan bukan dalam bentuk seminar atau ceramah mengenai pengetahuan agama, namun berorientasi pada program pembelajaran menarik dan partisipatif yang dominannya dikemas dalam bentuk permainan interaktif menggunakan audio, visual dan *story telling* yang menarik yang membahas tentang literasi numerik. Melalui pendekatan tersebut, peserta diharapkan dapat memahami konsep numerasi dengan menyenangkan dan aplikatif sehingga kegiatan ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar melalui pesantren kilat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan melalui program pesantren kilat yang disusun dengan mengintegrasikan literasi numerik pada siswa sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan di wilayah Rawamangun, Jakarta Timur dengan melibatkan 30 siswa sekolah dasar sebagai peserta kegiatan. Metode pelaksanaan menggunakan metode permainan yang mengaktifkan siswa dan melalui pendekatan kontekstual. Adapun pada kegiatan ini usia dan kelas siswa beragam. Kegiatan mengintegrasikan pembelajaran numerasi matematika dengan nilai-nilai keagamaan. Gambar 1 menunjukkan diagram alur tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahap persiapan yang dilakukan mulai dari perencanaan kegiatan, perizinan dengan pihak terkait, pembagian peran dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan. Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan. Permainan interaktif yang diterapkan dalam pesantren kilat ini menggunakan gambar, suara, dan cerita sederhana sangat efektif untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar karena menyesuaikan dengan karakteristik belajar anak dengan menggunakan hal-hal yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan. Melalui tampilan yang menarik, siswa tidak merasa sedang belajar secara formal, tetapi seolah-olah sedang bermain sambil mengikuti alur cerita yang

dekat dengan kehidupan mereka. Kegiatan dirancang dengan menggunakan permainan yang terdiri permainan pengenalan angka genap dan ganjil, tepuk tangan matematika, dan operasi-operasi dasar matematika.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan angket yang terdiri dari beberapa pertanyaan terkait kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan beberapa peserta untuk mengetahui umpan balik yang diberikan terkait dengan kegiatan yang dilakukan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melihat perubahan pemahaman dan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan pesantren kilat. Tahap terakhir adalah analisis dari hasil evaluasi kegiatan.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan dilakukan dengan melibatkan 30 peserta siswa di Rawamangun, Jakarta Timur. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2026. Kegiatan ini merupakan bagian dari program edukatif yang dikemas dalam kegiatan pesantren kilat dengan tujuan meningkatkan literasi numerik siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode permainan yang interaktif dan menyenangkan. Pelaksanaan kegiatan dipandu oleh tim dosen, yang salah satunya berasal dari program studi matematika dan statistika sehingga materi yang diberikan tetap terarah secara pedagogis sekaligus aplikatif sesuai dengan tingkat perkembangan peserta.

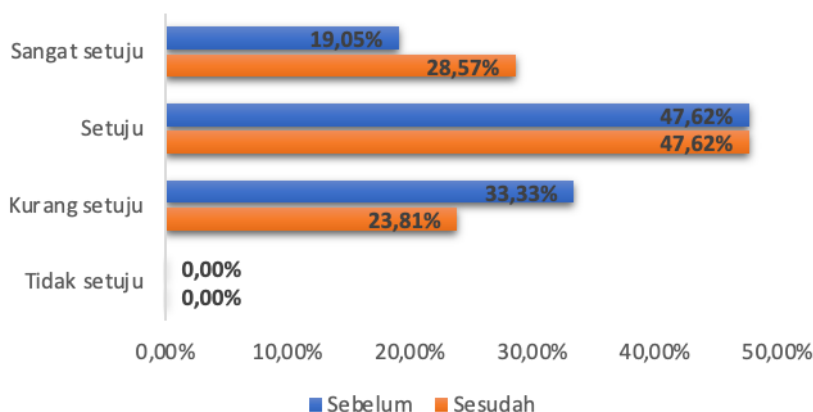


Gambar 2. Aktivitas permainan numerasi pada pesantren kilat

Kegiatan diawali dengan sesi pengenalan angka-angka dasar yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa terhadap konsep numerik. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengenali dan mengaitkan angka dengan objek konkret di sekitar mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki pemahaman dasar yang cukup baik, meskipun masih terdapat variasi dalam kecepatan dan ketepatan dalam mengenali angka. Gambar 2

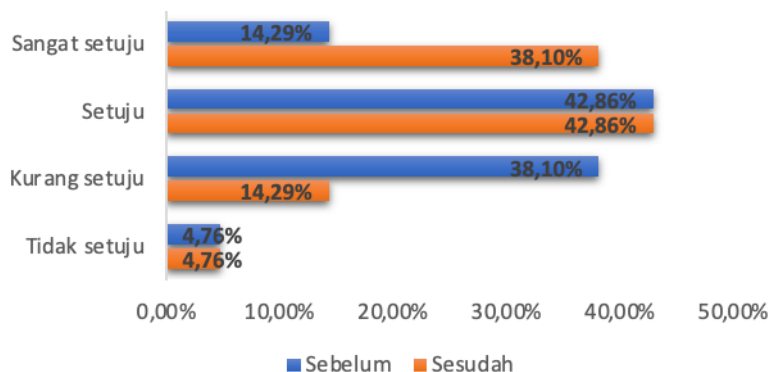
menunjukkan aktivitas permainan yang diberikan kepada peserta pada saat pesantren kilat Ramadhan.

Kegiatan kedua dilakukan dengan permainan operasi perhitungan sederhana yang dirancang dalam bentuk teka-teki dan tantangan individual. Mayoritas siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu menjawab berbagai teka-teki numerik yang diberikan. Interaksi yang terjadi selama permainan juga mendorong siswa untuk saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menemukan jawaban yang tepat. Setelah kegiatan dilakukan, evaluasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui angket dan wawancara. Dari 30 peserta yang mengikuti, terdapat 21 peserta yang menjawab lengkap angketnya sehingga analisis dilakukan pada hasil 21 angket peserta.



Gambar 3. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya Senang Bermain dengan Angka atau Soal Berhitung)

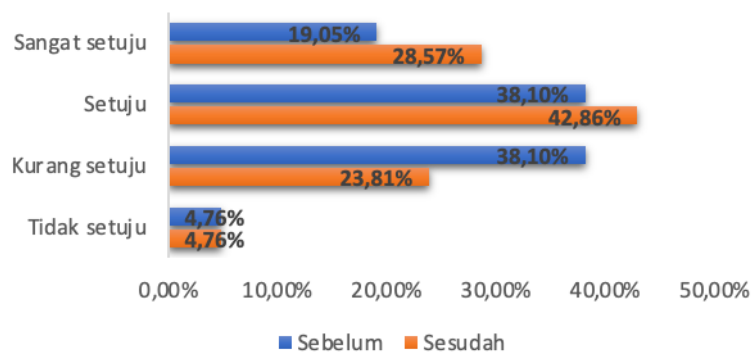
Gambar 3 menunjukkan persentase peserta yang senang bermain dengan angka atau soal berhitung. Sebelum kegiatan, sebanyak 4 peserta (19,05%) menyatakan sangat setuju, 10 peserta (47,62%) menyatakan setuju, 7 peserta (33,33%) menyatakan kurang setuju, dan tidak ada satupun peserta yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana peserta yang sangat setuju meningkat menjadi 6 peserta (28,57%) dan peserta yang kurang setuju menurun menjadi 5 peserta (23,81%).



Gambar 4. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya Tidak Takut Mencoba Menjawab Soal Matematika, Walaupun Terkadang Salah)

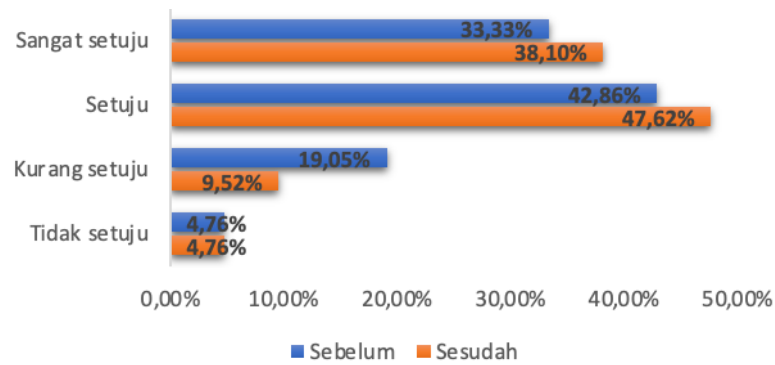
Selanjutnya Gambar 4 menunjukkan persentase peserta yang tidak takut mencoba menjawab soal Matematika, walaupun jawabannya kurang tepat/salah. Sebelum kegiatan, sebanyak 3 peserta (14,29%) menyatakan sangat setuju, 9 peserta (42,86%) menyatakan setuju, 8 peserta (38,10%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,76%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana peserta yang sangat setuju meningkat menjadi 8 peserta (38,10%) dan peserta yang kurang setuju menurun menjadi 3 peserta (14,29%). Namun masih terdapat 1 peserta tetap menyatakan tidak setuju baik sebelum maupun setelah kegiatan dilaksanakan.

Gambar 5 menunjukkan persentase peserta yang mampu menggunakan angka dalam memecahkan masalah sederhana. Sebelum kegiatan, sebanyak 4 peserta (19,05%) menyatakan sangat setuju, 8 peserta (38,10%) menyatakan setuju, 8 peserta (38,10%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,76%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana peserta yang sangat setuju meningkat menjadi 6 peserta (28,57%), peserta yang setuju meningkat menjadi 9 peserta (42,86%), dan peserta yang kurang setuju menurun menjadi 5 peserta (23,81%). Namun masih terdapat 1 peserta tetap menyatakan tidak setuju baik sebelum maupun setelah kegiatan dilaksanakan.



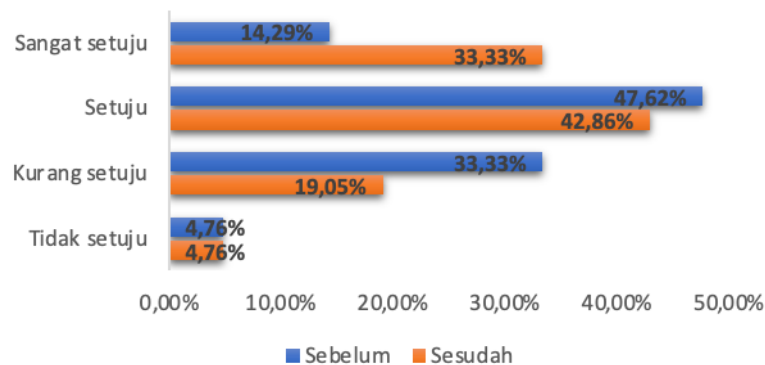
Gambar 5. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya Bisa Menggunakan Angka untuk Membantu Memecahkan Masalah Sederhana)

Gambar 6 menunjukkan persentase kemudahan peserta dalam memahami soal Matematika melalui permainan. Sebelum kegiatan, sebanyak 7 peserta (33,33%) menyatakan sangat setuju, 9 peserta (42,86%) menyatakan setuju, 4 peserta (19,05%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,76%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan terjadi perubahan, dimana peserta yang sangat setuju meningkat menjadi 8 peserta (38,10%), peserta yang setuju meningkat menjadi 10 peserta (47,62%), dan peserta yang kurang setuju menurun menjadi 2 peserta (9,52%). Namun masih terdapat 1 peserta tetap menyatakan tidak setuju baik sebelum maupun setelah kegiatan dilaksanakan.



Gambar 6. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya Lebih Mudah Memahami Soal Matematika Saat Belajar Melalui Permainan)

Gambar 7 menunjukkan persentase kepercayaan diri peserta ketika menjawab soal numerasi. Sebelum kegiatan, sebanyak 3 peserta (14,29%) menyatakan sangat setuju, 10 peserta (47,62%) menyatakan setuju, 7 peserta (33,33%) menyatakan kurang setuju, dan 1 peserta (4,76%) yang menyatakan tidak setuju. Setelah kegiatan jumlah peserta yang menyatakan sangat setuju meningkat menjadi 7 peserta (33,33%). Sedangkan yang menyatakan setuju sedikit menurun menjadi 9 peserta (42,86%). Walaupun demikian, terlihat bahwa jumlah peserta yang berada pada kategori kurang setuju juga menurun menjadi 4 peserta (19,05%), sehingga secara keseluruhan terjadi pergeseran kecenderungan jawaban peserta ke arah yang lebih positif setelah kegiatan. Namun masih terdapat 1 peserta tetap menyatakan tidak setuju baik sebelum maupun setelah kegiatan dilaksanakan.



Gambar 7. Jawaban Peserta Sebelum dan Setelah Kegiatan (Pernyataan: Saya Percaya Diri Menjawab Soal Logika atau Teka-Teki Angka)

Walaupun secara umum terjadi peningkatan pada jawaban peserta setelah kegiatan, masih terdapat peserta yang tetap memberikan jawaban yang sama baik sebelum maupun setelah kegiatan. Oleh karena itu, pengujian dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan rata-rata sebelum dan sesudah kegiatan. Skor jawaban dari 5 pernyataan pada masing-masing peserta dijumlahkan sehingga diperoleh skor total sebelum dan sesudah kegiatan. Berdasarkan Tabel 1, secara

deskriptif diperoleh rata-rata sebelum dan sesudah kegiatan mengalami peningkatan, yaitu dari 14 menjadi 15,38.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Berpasangan pada Aktivitas Permainan Numerasi

	Rata-rata	Standar Deviasi
Sebelum	14,00	2,65
Sesudah	15,38	2,94

Skor total tersebut dianalisis menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji normalitas data terlebih dahulu dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 2, nilai signifikansi data sebelum dan sesudah pelatihan lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Shapiro-Wilk pada Aktivitas Permainan Numerasi

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Sebelum	0.956	21	0.438
Sesudah	0.937	21	0.189

Selanjutnya hasil pengujian menggunakan uji t berpasangan. Pada Tabel 3 diperoleh nilai t sebesar -3,75 dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Oleh karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan setelah kegiatan pada permainan numerasi.

Tabel 3. Hasil Uji T Berpasangan pada Aktivitas Permainan Numerasi

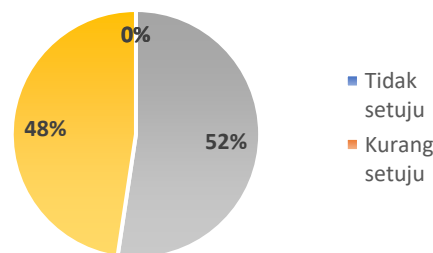
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair Sebelum - sesudah	-1.38095	1.68749	0.36824	-2.14909	-0.61282	-3.750	20	0.001

Hasil statistik di atas menunjukkan dengan tegas bahwa kegiatan pesantren kilat yang mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta sekaligus menumbuhkan minat yang lebih positif terhadap matematika. Hal ini terlihat dari pergeseran jawaban peserta ke arah yang lebih baik pada hampir seluruh indikator, seperti meningkatnya kesenangan bermain dengan angka, keberanian mencoba menjawab soal, kemampuan menggunakan angka untuk memecahkan masalah sederhana, kemudahan memahami soal matematika melalui permainan, serta kepercayaan diri dalam menjawab soal numerasi. Secara deskriptif, rata-rata skor total peserta juga meningkat dari 14,00 menjadi 15,38, dan secara inferensial peningkatan tersebut dinyatakan signifikan melalui uji t berpasangan dengan nilai signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan

yang diberikan benar-benar membawa perubahan pada peserta, bukan sekadar fluktuasi biasa.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa *game-based learning* dalam matematika cenderung memberikan dampak positif pada aspek kognitif dan afektif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) dengan pemanfaatan Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terkait pengembangan literasi numerik (F. A. Nugroho, 2022). Selain itu, penelitian lainnya (Nuryadi et al., 2019) menunjukkan bahwa permainan interaktif berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil dari penerapan program pendidikan yang dikemas dengan permainan interaktif dalam pesantren kilat ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu bahwa pembelajaran matematika yang dikemas secara menyenangkan, interaktif, dan kontekstual melalui permainan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman sekaligus minat peserta terhadap matematika.

Berdasarkan Gambar 8, seluruh peserta menyatakan setuju (52%) dan sangat setuju (48%) terhadap pernyataan bahwa mereka senang belajar hal baru tentang logika dan angka, khususnya dalam permainan. Hal ini mengindikasikan adanya respon positif peserta terhadap permainan yang dirancang berkaitan dengan konsep numerasi.



Gambar 8. Jawaban Peserta Pada Pernyataan: Saya Senang Belajar Hal Baru tentang Logika dan Angka

Pada aspek pembelajaran logika dan angka, seluruh peserta memberikan respons setuju dan sangat setuju, dengan persentase 52% setuju dan 48% sangat setuju, yang menandakan bahwa peserta merasa senang mempelajari hal baru terkait numerasi melalui permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang dikemas secara interaktif mampu membangun ketertarikan peserta terhadap materi yang berkaitan dengan logika dan angka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum kegiatan pesantren kilat dilakukan dengan setelah pesantren kilat terlaksana. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan peserta tentang literasi numerasi. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap

peningkatan pemahaman peserta pada aspek literasi numerasi. Pada aspek numerasi, terjadi peningkatan pada minat peserta terhadap angka, keberanian menjawab soal, kemampuan menggunakan angka untuk memecahkan masalah sederhana, kemudahan memahami soal matematika melalui permainan, serta kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal logika dan numerasi. Hal ini diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah kegiatan. Dengan demikian, permainan interaktif dapat dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta memahami konsep numerasi secara lebih menyenangkan, konkret, dan mudah diterima. Permainan yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan usia, karakteristik, dan kebutuhan peserta, sehingga materi numerasi dapat dipahami secara lebih kontekstual. Berdasarkan hasil pengujian, rata-rata skor total peserta meningkat dari 14,00 menjadi 15,38, dan secara inferensial peningkatan tersebut dinyatakan signifikan melalui uji t berpasangan dengan nilai signifikansi 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang diberikan membawa perubahan pada peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Universitas Terbuka Jakarta, LPPM Universitas Terbuka, dan siswa-siswi sekolah dasar yang berada di sekitar wilayah kelurahan Utan Kayu Selatan, Jakarta Timur yang telah berkontribusi dalam terwujudnya kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk program pendidikan pesantren kilat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, M., & Khairanis, R. (2025). Integrasi Ilmu Pendidikan Islam dan Psikologi Pendidikan dalam Membentuk Karakter dan Kecerdasan Spritual Siswa. *Akhlak: Journal of Education Behavior and Religious Ethics*, 1, 81–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/jebg.v1i1.3723>
- Algooth Putranto, Haryati, Titis Gandariani, Mitrayati, Yuliza Andriyani Siregar, & Rizky Brehnaputrifajar Khaerudin. (2025). Keterkaitan Tingkat Literasi Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis di Kalangan Mahasiswa Era Society 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2532–2539. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1994>
- Fangestu, I. W. F., & Syahrizal, H. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1, 26–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.89>
- Fauza, M., Efendi, S., & Shirathjudin, M. (2024). Peranan Pesantren Kilat Dalam Meningkatkan Bakat dan Minat Anak-Anak Desa Blang Kuala Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. *ZONA: Jurnal Pengabdian Masysarakat*, 1(2), 124–134.
- Kharis, S. A. A., & Zili, A. H. A. (2024). ChatGPT sebagai Alat Pendukung Pembelajaran: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Abad 21. *Paedagoria: Jurnal Kajian*,

- Penelitian, Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 206–214. <https://doi.org/10.31764>
- Nugroho, F. A. (2022). Implementasi Game Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 699–707.
- Nugroho, R. A., Zhurifa, A., Hidayat, A., Jannah, F., Mutiara, K. D., Arfani, A. N., Pradhata, Y. A., Oktaviani, W., Widiastuti, R., & Nugroho, B. W. (2025). Peningkatan Literasi Numerik Siswa melalui Penggunaan Alat Peraga Matematika di SDN Proman. *Seminar Nasional Pengabdian Mahasiswa 2025*, 8, 650–655.
- Nuryadi, Yuliarti, E., Wulanningtyas, M. E., Kholifa, I., Matematika, P., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Permainan Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional MIPA 2019 Universitas Tidar*, 75–86.
- Rahayu, W., Sulaeman, E., Arnawisuda Ningsi, B., Arofah, I., & Akbari, W. (2023). Analisis kemampuan pemahaman guru sekolah dasar dalam mengembangkan butir soal berbasis literasi numerik. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 10–18. <https://doi.org/10.21009/perduli.v4i01.30490>
- Rustantono, H., Masrirahayu, M., Andriyansah, A., Khoiroh, N. N., Cholifah, T. N., Yanti, Y. E., & Tjiptady, B. C. (2025). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pengolahan Limbah Kain Perca Di Sdn 01 Jambesari. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 395–401.
- Sari, N. K., Naba, D. M., & Arifendi, R. F. (2025). Inovasi Pembelajaran Pecahan: Pengembangan Dan Efektivitas Modul Ajar Interaktif Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(2), 265–275. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.203>
- Simangunsong, W. N. A. (2024). Pemanfaatan E-Learning Untuk Fleksibilitas Pembelajaran dan Mudah Mendapatkan Kebutuhan Informasi Dimana Saja (Studi Kasus Teknik Informatika Universitas Asahan). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(6), 492–499. <https://ejournal.amirulbangunbangsapublishing.com/index.php/jpnmb/index>
- Siregar, R. S. (2022). Peningkatan Literasi Numerik melalui Model Group Investigation pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8, 515–520. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3485>
- Sunardi, Moh. Kholik, & Senang. (2024). Pendampingan Pesantren Kilat pada Santri Tarbiyah Putra Pondok Pesantren Al Urwatul Wutsqo Jombang. *AN NAF'AH: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 118–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/annafah.v2i2.1670>
- Suryaman, S., Tjiptady, B. C., & Juniarso, T. (2023). Transformasi Desain Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 berbasis pembelajaran Digital Kurikulum 2013: Studi Kasus Sekolah Dasar Multikultural. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 683–692.

- Syafitri, S., Sholeh, M., Fransiska, A., Tasya, A., Amanda, A. F., Lorenza, D. M., Hidayat, R., & Hoiriyah, V. N. (2024). Transformasi Karakter Peserta Didik Akibat Penggunaan Teknologi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–508. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2496>
- Tenny, Nisa, A. K., & Murtaplah. (2021). *Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Direktorat SMA, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.