

MENUMBUHKAN MINAT LITERASI MELALUI PERMAINAN KEAKSARAAN DI TBM RUMAH BACA BUAHATI

Musrifah Musrifah

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, INDONESIA

Email: musrifahmedkom99@gmail.com

| **Diterima/Submitted:** 06 Mei 2025 | **Direvisi/Revised:** 14 Mei 2025

| **Diterima/Accepted:** 16 Mei 2025 | **Dipublikasikan/Published:** 17 Mei 2025 |

Abstract

This service project aims to explore the interest in literacy in early childhood and provide assistance so that this interest grows into a literacy habit that can support the learning process and child development. The author conducted a service-learning method with direct observation and involvement in the teaching and learning process at Taman Baca Masyarakat (TBM) Rumah Baca Buahati in Paciran Village, Lamongan Regency. The author found children's great interest in literacy games and picture books that successfully boosted children's literacy interest at TBM Rumah Baca Buahati. Children who actively play literacy games and regularly interact with picture books are encouraged to be interested in books and more skilled in reading books.

Keywords: *literacy, literacy games, reading interest.*

Abstrak

Proyek pengabdian ini memiliki tujuan menggali minat literasi pada anak-anak usia dini serta melakukan pendampingan agar minat tersebut tumbuh menjadi kegemaran berliterasi yang dapat mendukung proses belajar dan perkembangan anak. Penulis melakukan metode *service learning* dengan pengamatan maupun keterlibatan langsung pada proses belajar mengajar di Taman Baca Masyarakat (TBM) Rumah Baca Buahati di Desa Paciran Kabupaten Lamongan. Penulis menemukan minat besar anak pada permainan keaksaraan serta buku bergambar yang berhasil mendongkrak minat literasi anak di TBM Rumah Baca Buahati. Anak-anak yang aktif bermain keaksaraan dan secara rutin berinteraksi dengan buku bergambar terdorong untuk tertarik dengan buku dan lebih terampil membaca buku.

Kata-kata kunci: literasi, permainan keaksaraan, minat baca.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital ini menuntut siswa untuk memiliki keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity). Penguasaan keterampilan 4C dapat menjadi sarana siswa dalam meraih kesuksesan dalam menghadapi tantangan perkembangan dunia yang dinamis dan sangat cepat. Penguasaan keterampilan 4C pada siswa dapat dilatih melalui berbagai kegiatan salah satunya yaitu kegiatan literasi pada siswa (Muttaqin & Rizkiyah, 2022).

Literasi merupakan sebuah proses yang mengintegrasikan beberapa kemampuan diantaranya kemampuan menyimak, membaca, menulis, berbicara, dan kemampuan berpikir kritis. Secara umum literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Literasi menjadi kemampuan yang penting bagi anak karena dapat melatih anak untuk dapat memahami bacaan dan memaknai informasi yang dibaca (Rosita, 2022).

Membaca permulaan ialah keterampilan paling awal yang wajib dikuasai oleh anak didik (Deja et.al., 2021; Le et.al., 2019; Szanto, 2020). Proses membaca permulaan memuat pengenalan huruf, beberapa unsur ilmu bahasa, hubungan pola dalam ejaan, serta kecepatan dalam membaca (Hermansyah, et.al., 2019; Sabrina & Laily, 2016). Keterampilan membaca permulaan cenderung diarahkan untuk kemampuan membaca terdasar yakni pengetahuan akan huruf-huruf (Chandra & Amerta, 2017). Selain kemampuan membaca siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan menulis. Menulis ialah suatu kepiawaian yang padat dan juga melibatkan kemampuan kebahasaan (Aprelia et.al., 2019; Pradnyawathi et.al., 2019).

Banyak orangtua percaya bahwa minat literasi selalu diukur dari kemampuan membaca. Meskipun pemerintah telah menggulirkan program transisi pembelajaran yang menyenangkan dari lembaga pendidikan anak usia dini ke sekolah dasar, namun sudah menjadi rahasia umum bahwa keterampilan membaca masih menjadi target dan penentu keberhasilan siswa di jenjang pendidikan dasar. Anak-anak yang belum bisa membaca menjadi tertinggal karena proses belajar di pendidikan dasar sudah menempatkan buku sebagai media utama proses belajar mengajar.

Seringkali tidak disadari baik orangtua maupun pendidik adalah mengukur kesiapan anak berinteraksi dengan keaksaraan sebelum mereka mengenal buku bacaan. Kesiapan ini dapat dilatih jauh di masa usia dini bahkan sejak bayi. Artinya jauh sebelum anak memasuki

jenjang pra sekolah, banyak latihan bisa dilakukan anak sehingga siap membaca dan menulis di usia sekolah.

Melompati masa latihan yang cukup dan menempatkan anak usia dini langsung berinteraksi dengan buku tanpa persiapan sebelumnya membuat anak kehilangan kesempatan berlatih fokus dan koordinasi motoriknya terhambat. Meskipun jika pada akhirnya ia bisa membaca dengan metode cepat yang diajarkan, namun ia berpeluang besar kehilangan esensi membaca. Anak menjadi bisa baca tapi tidak memahami bacaannya. Anak bisa baca tapi tidak dapat menemukan kenikmatan membaca. Maka bacaannya hanya menguap begitu saja tanpa ada pengetahuan dari hasil bacaan yang tertangkap oleh memorinya.

METODE PENGABDIAN

Service Learning adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan perkuliahan ditengah-tengah masyarakat/ komunitas sekaligus berinteraksi dengan masyarakat/ komunitas dan menjadi solusi terhadap persoalan-persoalan yang dihadapi oleh masyarakat atau komunitas, sehingga mampu menerapkan secara nyata peran mahasiswa dan kampus dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat. Paling tidak perguruan tinggi dapat memberikan masukan-masukan kepada masyarakat terhadap persoalan-persoalan di sekitar mereka dan masyarakat tidak segan meminta bantuan kepada perguruan tinggi jika terdapat masalah yang sulit dipecahkan oleh masyarakat.

Metode Service Learning (SL). *Service Learning (SL)* menghubungkan materi atau teori yang didapatkan selama melakukan pembelajaran di kelas untuk diaplikasikan menjadi suatu tindakan nyata berupa layanan melalui pendampingan dalam menyelesaikan masalah atau pengetahuan kepada masyarakat. Tujuan metode ini adalah untuk melatih pengabdian memiliki pengetahuan kondisi masyarakat dan memiliki kesadaran atau kepedulian terhadap permasalahan yang ada pada masyarakat (Pangestu, 2022).

Service learning menerapkan empat langkah dalam pembelajaran layanan: (1) investigasi; (2) persiapan; (3) tindakan; dan (4) refleksi (Kaye, 2004). Pada fase investigasi, mahasiswa “memindai” secara eksternal dan internal. Secara eksternal, mereka menganalisis komunitas di sekitar mereka yang membutuhkan layanan. Secara internal, mereka menganalisis

kemampuannya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat, seperti keterampilan, minat, bakat. Mereka dapat menggunakan informasi dari buku, jurnal, atau observasi.

Pada tahap persiapan, dosen mendampingi mahasiswa untuk menentukan hasil belajar dan menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan potensi mahasiswa serta muatan kurikulum. Pada fase ini dosen juga mengarahkan mahasiswa untuk mempersiapkan jadwal kegiatan service learning. Pada tahap tindakan, mahasiswa melakukan kegiatan berdasarkan persiapan yang telah dilakukan. Fase ini lebih mudah dipahami dengan mengadopsi konsep Kurt Lewin: (1) pencairan; (2) perubahan; dan (3) pembekuan (Cummings et al., 2016; Hussain, 2018).

Pada bagian ini, dosen berperan sebagai konselor. Pada fase refleksi, mahasiswa melakukan penilaian diri dan meminta umpan balik dari masyarakat. Sejumlah ahli berpendapat bahwa lingkungan belajar yang kreatif (Morais, 2011; Davies, 2013) dan partisipasi peserta didik (Abeasi, 2020) sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang positif.

Literasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk memahami, mengelola, dan menggunakan informasi dalam proses pembelajaran secara efektif. Konsep ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan, literasi belajar menjadi fondasi penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan akademiknya (Arnika S, Baiq B, 2019; Komalasari AS, Riani D, 2023).

Kemampuan literasi belajar tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui proses pembiasaan, pembelajaran, dan pengalaman yang berkelanjutan. Siswa yang memiliki literasi belajar yang baik akan mampu mengakses informasi dari berbagai sumber, mengevaluasi keabsahan dan relevansinya, serta mengintegrasikan informasi tersebut ke dalam pengetahuan yang dimilikinya. Kemampuan ini membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan tidak hanya bergantung pada guru sebagai sumber utama pengetahuan (Putri OS dkk, 2024; Melyani M, 2024).

Aspek penting dari literasi belajar adalah kemampuan membaca yang kritis dan reflektif. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk tidak hanya membaca secara mekanis, tetapi juga memahami isi bacaan, mengidentifikasi gagasan utama, dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Proses ini memungkinkan siswa membentuk

pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, siswa juga didorong untuk menuliskan kembali informasi tersebut dalam bentuk yang lebih bermakna, seperti ringkasan, esai, atau laporan, yang pada gilirannya akan memperkuat daya ingat dan kemampuan analisis mereka (Sa'diyah AN dkk, 2024; Priyadi WJ, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di sebuah lingkungan yang bermutu sesuai dengan perkembangan, keaksaraan itu tertanam sepanjang hari dan ada di dalam pengalaman main yang disediakan. Anak usia dini akan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan keaksaraan mereka melalui hubungan terus menerus dengan buku, bahasa, pengalaman motorik kasar dan halus. Perkembangan pengetahuan keaksaraan harus dipelajari melalui pengalaman yang menyenangkan yang disediakan untuk anak usia dini selama bermain.

Permainan keaksaraan yang peneliti lakukan meliputi permainan pengelompokan warna, permainan pengelompokan bentuk, permainan puzzle huruf, permainan kartu kata, permainan tebak huruf.

Permainan Pengelompokan Warna

Pada permainan ini, anak-anak berhadapan dengan media belajar yang disebut fun thinker. Media ini alat peraga berupa yang bisa dibuka tutup menyerupai buku. Didalamnya terdapat 16 biji kepingan bertuliskan angka satu hingga 16. Untuk permainan pengelompokan warna, anak juga membutuhkan buku yang merupakan pelengkap dari fun thinker. Buku pengelompokan warna termasuk level rendah dari permainan literasi. Di halaman awal terdapat lembar permainan pengelompokan warna. Pada sisi halaman kiri terdapat 16 warna yang berbeda. Begitu juga pada sisi halaman kanan. Penempatan warna pada halaman kiri dan kanan berbeda. Anak-anak diminta untuk memindahkan setiap kepingan dari halaman kiri ke kanan dengan cara mencari warna yang sama.



Gambar 1. Anak mencocokkan warna (a), Anak mengelompokkan warna (b)

Sepintas permainan ini terlihat mudah karenanya berada di level dasar. Namun, butuh kejelian dan ketekunan sehingga anak dapat memasangkan warna yang sama persis. Karena jika anak tidak jeli sangat mungkin terjadi anak memasangkan warna yang terlihat serupa tapi sepintas tidak sama. Seperti warna jingga dan merah atau warna biru dan ungu yang sepintas terlihat sama.

Pengenalan dan pemahaman anak terhadap warna sangat penting sebagai pijakan awal sebelum anak mengenal huruf. Perkembangan visual anak muncul lebih awal daripada perkembangan kognitifnya. Stimulasi visual berupa perbedaan warna adalah cara yang paling mudah dan konkrit untuk dikenalkan pada anak sejak usia dini mereka. Perkembangan kognitif anak juga juga lebih siap menerima konsep konkret seperti warna sebelum bergeser ke konsep yang lebih abstrak seperti huruf.

Kemampuan anak mengenali warna yang mirip membantunya untuk mengenali huruf yang hampir mirip juga. Anak juga dapat mudah mengasosiasikan warna dengan benda-benda di sekitarnya seperti apel merah, daun hijau, langit biru, dan seterusnya. Mengenali warna membantu anak memahami konsep pengelompokan dan perbedaan yang penting untuk menumbuhkan minatnya pada bahan bacaan dimana terdapat beraneka warna dan huruf sekaligus. Permainan pengelompokan warna dengan alat bantu fun thinker ini juga membantu koordinasi mata dan tangan yang penting untuk melatih konsentrasi ini yang erat kaitannya dengan minat baca.

Permainan Pengelompokan Bentuk

Selain warna, kategori lain yang bisa dikelompokkan adalah bentuk. Huruf sebagai elemen utama dalam aktivitas membaca, memiliki bentuk-bentuk yang terdiri dari garis lurus dan garis lengkung. Anak-anak perlu mengenali macam-macam karakteristik dalam setiap huruf untuk dapat menyebutnya.

Pengenalan bentuk adalah tepat diberikan ke anak segera setelah anak telah tuntas dalam mengenal warna. Pengenalan bentuk ini dilakukan dalam permainan pengelompokan bentuk. Anak diajarkan terlebih dahulu untuk mengenal masing-masing huruf secara bertahap. Setiap huruf di kenalkan melalui garis lurus dan garis lengkung yang membangun huruf tersebut. Anak kemudian diajak menyebut nama huruf tersebut.



Gambar 2. Anak mengelompokkan bentuk huruf yang sama (a), Anak mengelompokkan huruf sesuai kartu kata (b)

Anak kemudian dihadapkan pada banyak kepingan huruf dengan dua atau tiga jenis terlebih dahulu. Saat itulah anak diminta untuk mencari dan mengelompokkan huruf yang sama. Tingkatan dapat dipersulit secara bertahap dengan memperbanyak jenis huruf untuk dikelompokkan. Huruf-huruf yang memiliki kemiripan seperti b dan d, atau p dan q, mungkin memiliki potensi kesalahan lebih tinggi saat dikelompokkan. Disinilah sisi kritis dan kecerdasan visual anak dibangun untuk melihat kejelian dan ketelitiannya. Level selanjutnya anak dapat diminta mencari dan mengelompokkan huruf sesuai kartu kata yang diberikan kemudian perlahan diminta membacanya.

Permainan *Puzzle* Huruf

Pada permainan ini, peneliti menyediakan puzzle berwarna-warni. Tidak seperti puzzle pada umumnya yang terdiri dari banyak keping, puzzle ini hanya terdiri dari dua keping yang dengan mudah di pasangkan. Setiap pasang puzzle terdiri dari satu huruf dan satu kata disertai gambar yang mewakili huruf awal kata tersebut.



Gambar 3. Anak memasangkan huruf dan kata dengan huruf awalan yang sama dalam puzzle
Tugas anak-anak adalah mencari pasangan puzzle huruf dan kata yang terdapat huruf awal yang sama. Selain melatih konsentrasi dan pengamatan visual, permainan ini dapat menambah kosakata yang dimiliki anak. Benda-benda yang tergambar dalam puzzle tidak selalu benda yang biasa di temui anak. Dengan begitu anak dapat mengenal benda dan kata baru selain memacu keterampilan bahasa verbalnya.

Permainan Menebak Huruf

Permainan ini dapat dilakukan dengan dua kegiatan yang berbeda. Kegiatan pertama, peneliti menggambar benda sederhana di papan tulis. Anak diminta menebak nama benda tersebut. kemudian anak diminta menyusun huruf dengan cara menuliskannya di samping gambar benda tersebut.

Permainan ini dapat ditingkatkan levelnya tergantung dari kemampuan anak menebak gambar dan huruf. Peneliti sebagai fasilitator dapat memberikan nama benda dengan kosakata yang lebih rumit atau bahkan bertingkat. Peneliti dapat pula meniadakan gambar dan menggantinya dengan menyebutkan deskripsi atau fungsi benda untuk menggali kemampuan berfikir anak dalam menebak.



Gambar 4. Anak menulis, menebak, mencari dan memasangkan huruf yang hilang dalam kata (a, b, c)

Kegiatan kedua dilakukan dengan dibantu media kartu gambar. Yakni kartu bergambar benda. Anak-anak diminta menemukan huruf-huruf kayu yang kemudian di susun dibawah kartu tersebut.

Kedua aktivitas ini menarik dan disukai anak karena pada dasarnya anak-anak suka bermain tebak-tebakan. Anak-anak senang jika dihadapkan pada tantangan, terlebih disertai media yang menarik dan berwarna-warni. Anak-anak juga selalu suka dan merasa bangga jika berhasil melewati suatu level dan beralih ke level yang lebih tinggi. Tentu saja permainan ini juga membuat anak menemukan kosakata baru, memperkaya perbendaharaan kata yang dimilikinya dan membuatnya selalu berhadapan dengan bahan bacaan.

Bermain Balok

Seperti namanya, permainan ini membutuhkan balok sebagai alat main. Balok yang dimaksud adalah balok kayu yang khusus digunakan untuk alat bermain edukatif. Balok ini biasanya terbuat dari kayu karet yang ringan. Disarankan menggunakan balok dengan dua versi, yakni yang berwarna natural (tanpa cat) dan balok dengan warna-warni.

Lazimnya bermain balok adalah anak di motivasi untuk membangun. Dari bangunan yang tidak terencana dan tidak berbentuk hingga level tertinggi bangunan yang terencana, berbentuk menyerupai bangunan sesungguhnya, memiliki ruang dan sebagainya.



Gambar 5. Membangun dengan balok (a, b), Menamai karya bangunan balok (c, d)

Namun, pada permainan literasi, bermain balok lebih ditekankan pada aspek bahasa dimana anak didorong untuk menyampaikan gagasan bangunan, menyebutkan nama-nama balok yang diambil serta mencoba menulis hasil bangunannya.

Dengan pendekatan ini, anak tidak merasa kalau sedang dalam proses membangun literasinya. Pembangunan literasi berjalan melalui permainan pembangunan fisik balok. Anak

Jenjang B1, B2, dan B3 diperuntukkan bagi pembaca awal usia 7-9 tahun dimana diksi (pilihan kata) berupa kata umum terdiri atas kata dasar dan kata bentukan yang sering digunakan sekitar 20-80 kata per halamannya.



Gambar 7. Anak membaca buku cerita bergambar (*pictbook*) (a, b, c)

Buku-buku di jenjang A dan B umumnya adalah buku bergambar (*picture book*) yang komposisi gambarnya lebih mendominasi daripada teksnya. Ilustrasi gambar yang berwarna-warni dan hidup bertujuan menarik minat anak dan membawa anak pada imajinasi yang sesuai dengan usianya. Dengan ilustrasi yang *representative* anak juga lebih mudah menghubungkan relevansi gambar dengan teks.

KESIMPULAN

Literasi tidak pernah terlepas dari buku dan bahan bacaan. Telah banyak cara dilakukan pemerintah untuk menghasilkan bahan bacaan bermutu yang menarik bagi anak. Namun, anak-anak tidak serta merta dapat membaca. Sebagian anak telah dapat membaca lancar di usia empat atau lima tahun. Namun, tidak sedikit anak yang baru mulai belajar membaca di usia enam atau tujuh tahun. Membuat anak tertarik dengan huruf dan bahan bacaan adalah pijakan awal yang tepat daripada target anak dapat membaca. Karena anak yang tertarik dengan bahan bacaan dapat menyukai aktivitas membaca sepanjang hidupnya. Namun anak yang cepat bisa membaca umumnya mudah bosan membaca. Permainan keaksaraan adalah aktivitas ideal yang terbukti mampu menumbuhkan minat anak pada literasi yang berujung pada ketertarikan membaca sepanjang hidupnya. Permainan keaksaraan tidak berorientasi pada target-target kuantitatif, tapi lebih pada pemahaman yang dibangun secara bertahap dan dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas ini dapat dicoba baik di ruang kelas atau di luar ruangan, baik oleh guru, orangtua, atau orang dewasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abeasi, D. A., & Paul, A. K. (2020). FACTORS INFLUENCING CLASSROOM PARTICIPATION OF UNDERGRADUATE NURSING STUDENTS. *International Journal of Education*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/ije.v13i1.20997>

Chandra, & Amerta, S. (2017). PERWUJUDAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM IMPLEMENTASI LITERASI MEMBACA BERBASIS STRATEGI THE BIG QUESTIONS AND BOOKMARK ORGANIZERS DI SEKOAH DASAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Deja, M., Rak, D., & Bell, B. (2021). DIGITAL TRANSFORMATION READINESS: PERSPECTIVES ON ACADEMIA AND LIBRARY OUTCOMES IN INFORMATION LITERACY. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102403>.

Elihami, Galib, A. A. C. (2022). PENDIDIKAN LITERASI: MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI KOMUNIKASI YANG EFEKTIF, *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1148-1153

Halimah, Andi, Suharti dan Nur Akni Ardita. (2021). Implementasi Service Learning Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan Siswa SD/MI. *Mimbar PGSD Undiksha Vol. 9 No. 2*.

Hermansyah, A. K., Tembang, Y., & Purwanty, R. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KARTU WARNA KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SD INPRES GUDANG ARANG MERAUKE. *Musamus (Journal of Primary Education)*, 1(2), 104–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1468>.

Hussain, S. T., Shen, L., Tayyaba, A., Muhammad, J. H., Syed, H. H., & Muhammad, A. (2018). Kurt Lewin's change model: A critical review of the role of leadership and employee involvement in organizational change, 3(3), 123-127, <https://doi.org/10.1016/j.jik.2016.07.002>.

Kaye, C. B. (2004). *The complete guide to service learning: Proven, practical ways to engage students in civic responsibility, academic curriculum, and social action*. Minneapolis: Free Spirit Publishing.

Morais, M. F. (2011). What is creative teacher and what is a creative pupil? Perceptions of teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 12, 330-339. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.042>.

Muttaqin, M & Rizkiyah, H. (2022). EFEKTIVITAS BUDAYA LITERASI DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN 4C SISWA SEKOLAH DASAR, *Jurnal Pendidikan SD*, 2(1), 43-54.

Pangestu, Anggit. (2022). PENINGKATAN BUDAYA LITERASI PADA ANAK-ANAK DI DAERAH TERPENCIL MENGGUNAKAN METODE SERVICE LEARNING. *Jurnal Abdi Mutu* Vol. 1 No. 1.

Purwanti Dyah Pramanik, Mochamad Achmadi, Deivy Z.Nasution, (2021). MEDIA BELAJAR INOVATIF BAGI SISWA SDN 05 PESANGGRAHAN JAKARTA: PKM DENGAN KONSEP SERVICE LEARNING. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan* ISSN (Online): 2808-3407 <https://doi.org/10.59818/jpm> Vol. 1, No. 1 September 2021, Hal. 46-56. 47|JPM, Vol. 1, No. 1, September 2021

Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas. Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana.

Rosita, E. (2022). MEREVITALISASI SASTRA LISAN DI SUMATERA SELATAN DENGAN GERAKAN LITERASI NASIONAL, *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 3(2) 13-23.

Sabrina, A., & Laily, I. F. (2016). PERBANDINGAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANTARA SISWA KELAS I MELALUI TK DENGAN TIDAK MELALUI TK DI MI PGM KOTA CIREBON. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 291–304. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.896>.

Saadati Arnika, Baiq. (2019). Analisis Pengembangan Bidaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar Muahmad Sadli. Vol (6) No 2.

AS Komalasari, D Riani. (2023). EDUKASI MANFAAT LITERASI MEMBACA DAN MENULIS DI SMK PGRI 3 BOGOR. *SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya* 1 (2), 82-92.

OS Putri, P Artistia, N Nurhaliza, O Andriani. (2024). KARAKTERISTIK DAN KLASIFIKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS SECARA MENTAL EMOSIONAL DAN AKADEMIK. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya 2 (1), 100-111.

M Melyani. (2024). PELATIHAN MICROSOFT OFFICE POINT SECARA DARING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK JALANAN CAHAYA ANAK NEGERI. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya 2 (2), 112-122.

AN Sa'diyah, AH Zahrani, DFS Hasanah, D Hidayanti, FG Midia. (2024). IMPLEMENTASI PROGRAM BIMBINGAN BELAJAR DALAM MENDORONG MODERASI BERAGAMA PADA ANAK DI DESA TANJUNG HARAPAN KECAMATAN SEPUTIH BANYAK. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya 2 (3), 304-315.

WJ Priyadi, S Syaiful, RS Aminda, A Aminda. (2025). PENDAMPINGAN DAN EDUKASI ANAK YATIM DALAM MENGHADAPI PANDEMI DI DESA SUKAHARJA. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya 3 (1), 38-49.