

PSIKOEDUKASI BERMAIN EXPERIENTAL LEARNING PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN KEAKASARAN DASAR ANAK KAMPUNG BATU LUBANG

Fuad Ardiansyah^{1*}, Muhamad Ali Kasri², Abdulrahman Hatsama³,
Nabilah Farah Fadilah⁴, Aulia Choirunnissa⁵

^{1,4,5}Fakultas Ekonomi Bisnis dan Humaniora, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

^{2,3}Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

fuadardiansyah@unimudasorong.ac.id¹, muhamad_ali_kasri@unimudasorong.ac.id²,
rahmanhatsama@unimudasorong.ac.id³, nn.nabilahfarah111@gmail.com⁴,
auliachoirunnissa1793@gmail.com⁵

ABSTRAK

Abstrak: Kurangnya fasilitas belajar serta tenaga pendidik menjadi alasan minimnya kemampuan literasi anak. Tujuan Pengabdian ini untuk meningkatkan keaksaran dasar atau literasi dengan menggunakan metode bermain *experiental learning* permainan tradisional. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan sosialisasi, penyuluhan, serta praktik bermain permainan tradisional yang ditujukan kepada anak-anak Kampung Batu Lubang Pantai sebanyak 35 anak dengan melakukan pretes dan postes dengan total 75 aitem untuk mengukur ketercapaian program. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 40% anak mengalami peningkatan literasi baca tulis, dan sebanyak 34% anak mengalami peningkatan literasi numerasi yang mana hal ini berdampak pada penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Kata Kunci: Psikoedukasi; Bermain; Experiental Learning; Literasi.

Abstract: *The lack of learning facilities and teaching staff is the reason for the lack of children's literacy skills. The aim of this service is to improve basic literacy by using traditional experiental learning game play methods. The method used in this service is socialization, counseling, and the practice of playing traditional games aimed at 35 children from Batu Lubang Pantai Village by conducting pre-tests and post-tests to measure the program's achievements. The results obtained were that as many as 40% of children experienced an increase in reading and writing literacy, and as many as 34% of children experienced an increase in numeracy literacy, which had an impact on the good and correct use of Indonesian.*

Keywords: *Psychoeducation; Play; Experiental Learning; Literacy.*



Article History:

Received: 02-10-2023

Revised : 25-10-2023

Accepted: 07-11-2023

Online : 01-12-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam pengembangan sumber daya manusia agar memiliki kemampuan dan kekuatan penendalian diri, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan diri setiap orang (BP et al., 2022). Salah satu dasar untuk mencapai keterampilan yang diperlukan yakni dengan melek akasara atau keberkasaraan (Ihsan et al., 2018). Tingkat keaksaraan di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari salah satu provinsi yakni Papua Barat yang merupakan provinsi dengan peringkat kedua terendah dalam indeks alibaca di Indonesia. Hal ini diukur berdasarkan dimensi kecakapan, dimensi akses dalam proses pembelajaran, dimensi alternatif terkait penggunaan elektronik dan teknologi informasi dalam mengakses sumber pembelajaran, dan dimensi budaya yang mempresentasikan perilaku mengakses pembelajaran (Solihin, 2019).

Hal ini kemudian tergambarkan di salah satu kampung yang terletak di teluk di Kabupaten Sorong yakni Kampung Batu Lubang Pantai. Kampung Batu Lubang pantai masuk dalam kampung yang tertinggal, terdepan, dan terluar, dimana tingkat perkembangan masyarakat tergolong rendah yang masuk dalam indeks pembangunan hidup rendah di salah satu daerah Papua Barat yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan (Dayera et al., 2023). Aspek pendidikan di Kampung Batu lubang Pantai, hanya terdapat satu sekolah dasar dengan tingkat kehadiran pendidik yang minim dan kurangnya fasilitas belajar yang menyebabkan kurangnya pemahaman literasi bagi anak-anak. Hal ini diperkuat oleh temuan hasil asesmen yang dilakukan bahwa kemampuan literasi baca tulis dan literasi numerasi (melek akasara) yang masih tergolong rendah. Hal ini didukung dengan hasil Asesmen yang dilakukan oleh Indonesia National Assessment Programme (INAP) menunjukkan angka kemampuan membaca dibawah 50% untuk wilayah Papua Barat (Koesoema et al., 2017). Permasalahan selanjutnya yang ditemukan bahwa dampak dari minimnya literasi anak menyebabkan kurangnya kemampuan komunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan hal ini menjadi salah satu poin ketertinggalan kampung batu lubang pantai secara sosial maupun ekonomi (Kasri et al., 2023).

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu dilakukan berbagai upaya untuk menyelesaikan masalah keaksaraan yaitu literasi. Literasi sendiri adalah dasar dalam pembentukan keprinadian multi-berpendidikan, yang mana ditanamkan sebagai konsep untuk memdukan dan merefleksikan hasil baca dan tulisan (Indriyani et al., 2019). Salah satu penyelesaian masalah dilakukan dengan cara pembiasaan membaca (Ihsan et al., 2018). Proses pembiasaan perilaku literasi atau membaca ini dilakukan sebagai tahapan awal dalam pemberian materi pembelajaran. Upaya selanjutnya yang dilakukan untuk meningkatkan keaksaraan dengan menggunakan metode *flashcard*. Metode ini diterapkan kepada masyarakat dengan rentan usia 15-30 tahun dengan kategori belum bisa membaca

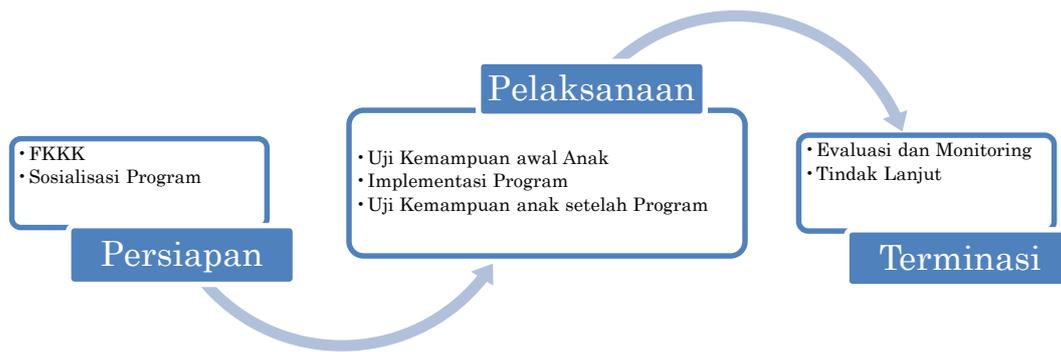
dengan lancar dan yang tidak bisa membaca. Hasil yang didapatkan dari penerapan metode *flashcard* yakni adanya peningkatan keterampilan literasi (Kasri et al., 2023).

Media lainnya yang digunakan sebagai bahan peningkatan keaksaran adalah media permainan (Prasetyo, 2019). Penggunaan media permainan difokuskan sebagai upaya membangun literasi dini yang mana hal ini berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi anak (Sutrisno, 2016). Hal yang serupa juga dilakukan kepada anak prasekolah di Distrik Misool Kabupaten Raja Ampat sebagai stimulus literasi (Ardiansyah et al., 2023). Metode yang digunakan adalah menggunakan media *flashcard* dan permainan tradisional sebagai stimulus. Hasil yang ditemukan bahwa stimulus yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan literasi anak prasekolah, dan hal ini juga berimbas pada pembentukan perilaku, pola pikir, dan membangun karakter anak.

Berdasarkan analisis permasalahan dan hasil pengabdian sebelumnya, maka proses peningkatan keaksaran dasar dilakukan dengan dua alternatif pemecahan masalah. Pertama, meningkatkan kemampuan literasi melalui bermain yang dilakukan dengan proses refleksi dan pengalaman secara langsung menggunakan permainan tradisional. Kedua, meningkatkan kemampuan anak dalam penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan penguatan literasi. Untuk mengakomodir dua alternatif tersebut kemudian dibentuk program Psikoedukasi Bermain *Experiential Learning* Anak dengan Permainan Tradisional untuk Peningkatan Literasi anak. Metode ini juga dapat meningkatkan moral dan keterampilan sosial anak (Iswinarti et al., 2020). Metode ini kemudian diterapkan dengan melihat beberapa indikator penyelesaiannya. Adapun tujuan dari program ini untuk meningkatkan keaksaran dasar anak kampung batu lubang.

B. METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini merupakan program kemitraan Masyarakat kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Program dilaksanakan di Kampung Batu Lubang Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat yang ditujukan kepada anak kelas awal sebanyak 35 orang. Adapun tahap-tahap pelaksanaan program dijelaskan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Pengabdian

Dari gambar di atas, kemdian dijelaskan sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap ini merupakan tahap awal pelaksanaan program yang terdiri dari 2 kegiatan. Kegiatan didalamnya bertujuan untuk memberikan persepsi dan gambaran awal bagi masyarakat.

a. Forum Komunikasi dan Koordinasi Kampung (FKKK).

Kegiatan ini dimaksudkan untuk berkoordinasi dengan Kepala Kampung (Desa) terkait waktu pelaksanaan dan beberapa perangkat terkait yang dibutuhkan.

b. Sosialisasi Program.

Tahap ini merupakan tahap penyamaan persepsi yang dilakukan oleh tim dan para guru dengan memaparkan tujuan program, manfaat program, proses pelaksanaan program, dan luaran program. Hal ini dilakukan agar guru mewakili masyarakat mengetahui dan memahami bagaimana mekanisme yang dilakukan oleh Tim.

2. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap inti dari program pemberdayaan yang dilakukan oleh Tim. Pada dasarnya tahap ini fokus pada penerapan konsep yang ditawarkan.

a. Uji Kemampuan Awal Anak.

Uji kemampuan awal atau pre-test merupakan Langkah pertama yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkatan kemampuan anak yang selanjutnya dikategorikan agar pemberian perlakuan/intervensi sesuai dan tepat sasaran (Arikunto, 2002). Sebanyak 75 aitem digunakan untuk mengukur kemampuan anak.

b. Implementasi Program.

langkah ini merupakan tahap utama program yang dilakukan oleh tim selama kurang lebih 7 sampai 8 bulan yang berlangsung secara rutin setiap minggu. Pelaksanaannya dibuat sesuai dengan jadwal atau topik intervensi yang akan diberikan.

c. Uji Kemampuan anak Setelah Program.

Langkah terakhir dari tahap pelaksanaan adalah melakukan uji kemampuan anak setelah diberikan intervensi atau program.

3. Terminasi

a. Evaluasi dan Monitoring.

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi program dilakukan secara internal melalui pengawasan Bidang Pengabdian Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dan monitoring eksternal dari LLDIKTi atau Kemetrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi.

b. Tindak Lanjut Program

Langkah ini merupakan Langkah akhir dari pelaksanaan Program PKM. Langkah ini dilakukan dengan kesepakatan antara tim dengan mitra terkait hal apa yang harus dilakukan kedepannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan dijelaskan pada poin-poin dibawah ini:

1. FGD Persiapan Pelaksanaan Program

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan untuk mempersiapkan program. Kegiatan ini dihadiri oleh seluruh tim pengabdian dan tim pembantu lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 14 dan 17 Agustus 2023. Pokok pembahasan tim terkait perisapan Forum Komunikasi dan Koordinasi Kampung, sosialisasi program, dan perencanaan modul intervensi yang didalamnya termasuk penyusunan instrument, jadwal pelaksanaan serta alat dan bahan yang di perlukan.

2. Forum Komunikasi dan Koordinasi Kampung

Forum ini dilaksanakan diluar kampus Bersama mitra yang dihadiri oleh seluruh tim kepala kampung Batu Lubang Pantai sebagai mitra. Topik komunikasi dan koordinasi terkait pelaksanaan program, tujuan program, serta manfaat yang didapatkan kampung dari program. Kegiatan Forum Komunikasi dan Koordinasi Kampung (FKKK) dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 bertempat pada balai kampung batu lubang pantai.

3. Sosialisasi Kegiatan

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan Bersama dengan para guru dengan tujuan menyamakan persepsi pelaksanaan program agar masyarakat melalui para guru mampu memahami tujuan, manfaat, dan proses pelaksanaan serta luaran kegiatan yang dlakukan. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh anggota tim dan para guru YPK Imanuel yang merupakan satu-satunya sekolah di kampung batu lubang pantai. Kegiatan sosialisasi

dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2023 pukul 10.00 WIT, dilingkungan sekolah YPK Imanuel Batu Lubang Pantai.

4. Uji Kemampuan Awal

Uji kemampuan awal adalah pengujian yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak sebelum di intervensi atau diberi perlakuan. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2023 dimulai pukul 09.30 WIT. Jumlah anak sasaran yang terdaftar sebanyak 35 anak. Data demografi berdasarkan usia dari hasil uji kemampuan awal atau *pre-test* ditemukan bawah peserta atau subjek kegiatan di dominasi oleh anak berusia 7, 8, dan tahun yang masing-masing diwakili oleh 7 orang anak. Sebaliknya, hanya ada 1 anak yang berusia 13 tahun, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Demografi Usia yang mengikuti *Pre-test*

Usia	Jumlah Anak	Presentase (%)
7	7	20
8	7	20
9	7	20
10	5	14.3
11	3	8.6
12	5	14.3
13	1	2.9
Total	35	100

Berdasarkan hasil pengujian *pre-test* literasi baca tulis secara keseluruhan, didapatkan nilai rata-rata sebesar 63 dengan skala 1 sampai 100, kemudian hasil keseluruhan dibandingkan dengan masing-masing kriteria. Tabel selanjutnya menunjukkan sebanyak 12 orang anak (34.3%) masuk pada kriteria tinggi atau memiliki pemahaman terkait literasi baca tulis. Sedangkan sebanyak 65.7% atau 23 anak tergolong dalam kriteria rendah yang menandakan kurangnya pemahaman anak dalam memahami literasi baca tulis. Minimnya pemahaman terkait literasi baca tulis ini kemudian berefek pada penggunaan Bahasa dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Baca Tulis

Rata-rata	Kriteria	Jumlah	Presentase (%)
≥ 63	Tinggi	12	34.3
< 63	Rendah	23	65.7
Total		35	100

Kemudian berdasar nilai rata-rata *pre-test* literasi numerasi didapatkan nilai sebesar 71, sehingga kriteria pemahaman dan ketuntasan hasil *pre-test* dibandingkan dengan rata-rata nilai secara keseluruhan. Kriteria tinggi literasi numerasi didapatkan sebanyak 13 anak dengan presentase 37.1%.

Sedangkan sebanyak 22 anak masuk dalam kriteria rendah dengan presentase 62.9%, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Numerasi

Rata-rata	Kriteria	Jumlah	Presentase (%)
≥ 71	Tinggi	13	37.1
< 71	Rendah	22	62.9
Total		35	100

5. Implementasi Program

Pelaksanaan implementasi program dilakukan berdasarkan modul intervensi yang di rancang dengan total berisi 7 sesi. Pada sesi pertama difokuskan pada pemahaman tujuan belajar literasi baca tulis dan numerasi serta membangun kemistri dan komitmen dengan anak-anak. Sesi kedua fokus pada mempelajari fitur media baca tulis dan numerasi yang direfleksikan dengan kehidupan sehari-hari anak. Kemudian pada sesi ketiga, fokus pembelajaran pada identifikasi kosakata baru dengan mempelajari maknanya dengan menggunakan fitur teks permainan. Pada sesi keempat bertujuan untuk melafalkan kata-kata dengan intonasi, pelafalan, dan irama yang benar agar anak dapat menyampaikan dan berkomunikasi dengan benar. Selanjutnya pada sesi kelima, difokuskan pada pengekspresian pemahaman membaca dan menghitung dengan media kotak pesan.

Sesi keenam bertujuan untuk membangun Kerjasama dengan kelompok dalam aktivitas baca tulis dan numerasi dengan media puzzle huruf dan angka untuk membangun interaksi sesama anak. Selanjutnya pada sesi ketujuh, anak diarahkan membuat peta konsep atau mengorganizer pemahaman teks dan pengambilan kesimpulan pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari anak. Seluruh proses pembelajaran disepakati dilakukan kesepakatan bersama anak-anak dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan saling mengoreksi apabila terdapat kekeliruan didalam pelaksanaannya. Setiap sesi, anak di bagi dalam 4 kelompok dengan didampingi oleh satu orang fasilitator dan satu orang observer.

6. Uji Kemampuan Akhir/Posttest (Purwanto, 2020)

Uji kemampuan akhir dimaksudkan untuk menguji efektivitas pelaksanaan program dan perubahan yang terjadi pada anak setelah pemberian perlakuan intervensi. Pengujian akhir atau posttest ini pada dasarnya untuk mengetahui bagaimana pencapaian siswa dalam pembelajaran atau program yang diberikan (Purwanto, 2020). Berikut hasil Uji Kemampuan Akhir, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Post-test* Baca Tulis

Rata-rata	Kriteria	Jumlah	Presentase (%)
≥ 70	Tinggi	26	74.3
< 70	Rendah	9	25.7
Total		35	100

Tabel 4 menjelaskan bahwa sebanyak 26 orang anak (74.3%) digolongkan dalam kategori tinggi dan 25.7% anak dalam kategori rendah. Hasil kemudian dibandingkan dengan *post-test* (34.3%) bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi baca tulis anak sebesar 40% dari sebelumnya, seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Post-test* Numerasi

Rata-rata	Kriteria	Jumlah	Presentase (%)
≥ 75	Tinggi	25	71.4
< 75	Rendah	10	28.6
Total		35	100

Kemudian Tabel 5 menjelaskan bahwa 71.4% (25 anak) masuk dalam kriteria tinggi dan 28.6% di kriteria rendah. Dibandingkan dengan hasil *pre-test* (37.1%) di kriteria tinggi, ditemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi numerasi pada anak sebesar 34.3%, yang dalam pelaksanaannya dimulai dari penekanan fitur atau objek pembelajaran. Selanjutnya dimuat hasil observasi yang dilakukan dengan memperhatikan indikator, seperti terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Presentase hasil observasi

No	Indikator Penyelesaian	Presentase
1	Memahami tujuan belajar/ membaca/ menghitung	85%
2	Mempelajari fitur media baca tulis hitung	85%
3	Identifikasi kosakata baru dan menebak maknanya menggunakan fitur teks permainan	88%
4	Melafalkan kata-kata dengan intonasi, pelafalan, dan irama yang benar	81%
5	Menyanyi/menceritakan Kembali untuk mengekspresikan pemahaman bacaan dan hitungan	87%
6	Berdiskusi dengan teman dan bekerjasama kelompok dalam aktivitas baca tulis hitung dengan media permainan	90%
7	Membuat peta konsep/graphic organizer untuk memahami teks	80%
8	Mengambil kesimpulan aktivitas baca tulis dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari	80%

*Observasi dilakukan dalam setiap sesi

Tabel 6 menjelaskan 8 indikator peningkatan kemampuan anak. Pada indikator pertama, ditemukan dalam setiap aktivitas yang dilakukan, sebanyak 85% anak memahami tujuan dari aktivitas tersebut. Hal yang sama juga terlihat dalam indikator kedua yang mana sebagian besar (85%)

anak mau dan bisa mempelajari fitur atau *tools* media yang digunakan. Nilai presentase tertinggi (90%) terlihat pada indikator ke 6, yakni anak membangun Kerjasama dengan kelompok dalam setiap aktivitas yang dilaksanakan. Sedangkan, sebanyak 80% anak mampu mengkoordinasikan proses pembelajaran dan mampu mengambil kesimpulan dalam aktivitas yang dilaksanakan.

Secara keseluruhan anak menunjukkan peningkatan kemampuan literasi yang dimulai dari pengenalan objek sebagai dasar proses pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rekayanti et al. (2019) bahwa permainan edukatif memberi dampak pada anak untuk mengenal objek dan menarik minat belajar anak. Selanjutnya diperkuat dengan penelitian Hewi (2020) yang berfokus pada permainan dadu, yang mana salah satu permainan didalam kegiatan adalah permainan dadu, dengan hasil penelitian bahwa permainan mampu meningkatkan literasi. Hal yang serupa dijelaskan oleh Asip et al. (2023) bahwa secara khusus Permainan yang cocok dengan anak adalah permainan eksplorasi, yang nenergik, imajinatif serta memiliki efek social yang sesuai dengan pelaksanaan kegiatan di setiap sesinya. Selanjutnya, Darubekti et al., (2021) menjelaskan bahwa permainan edukatif memberikan manfaat kepada kemampuan Bahasa dan berpikir anak.

Adapun efek yang ditimbulkan bagi anak setelah terjadi peningkatan kemampuan literasi adalah memiliki peningkatan keterampilan membaca (Hermawan et al., 2020). Pengaruh lain dari adanya peningkatan keterampilan literasi adalah adanya peningkatan prestasi yang didapat anak (Amri & Rochmah, 2021). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Tabrani (2023) bahwa anak yang mengalami peningkatan literasi maka hasil belajar anak akan meningkat. Berdasarkan keseluruhan perbandingan uji awal dan uji akhir maka disimpulkan bahwa program pemberdayaan Masyarakat batu lubang Pantai untuk meningkatkan keaksaran dasar menggunakan metode bermain *experiential learning* Permainan tradisional berdampak pada peningkatan kemampuan anak. Evaluasi dan Monitoring.

7. Monitoring dan Rencana Tindak Lanjut

Pelaksanaan monitoring dan evaluasi program dilakukan secara internal melalui pengawasan Bidang Pengabdian Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Rencana tindak lanjut program kemudian di komunikasikan dan di koordinasikan dengan pihak mitra seperti kepala kampung dan para guru. Poin yang disepakati adalah dalam pelaksanaan program, pada setiap sesinya guru dan perwakilan kampung harus terlibat baik sebagai partisipan maupun pengamat. Hal ini putusan sebagai dasar agar guru bisa menyesuaikan dan mengadaptasi metode yang digunakan tim.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program Psikoedukasi Bermain *Experiental Learning* Anak dengan Permainan tradisional yang telah dilaksanakan mampu menjawab tujuan peningkatan keaskasaran dasar anak di Kampung Batu Lubang Pantai. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan keterampilan literasi anak sebanyak 40% untuk kategori Literasi Baca Tulis dan 34% untuk Literasi Numerasi. Adapun saran yang diberikan untuk berbagai pihak diharapkan dapat membantu pelaksanaan literasi dan numerasi. Pihak-pihak terkait seperti orang tua, pemerintah kampung, dan para guru yang terus mendorong dan selalu memodifikasi pembelajaran agar anak tertarik terhadap pembelajaran yang diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih tim sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dan Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memberikan kontribusi pendaanaan sehingga program ini berjalan dengan baik. Ucapan terimakasih juga diberikan kepada seluruh mitra yang terlibat atas partisipasi dan kerjasamanya dalam pelaksanaan program.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 52–58.
- Ardiansyah, F., Sutikno, A. Y. W., & Wanda, R. F. (2023). Stimulasi Literasi Anak Prasekolah Di Distrik Misool Selatan Kabupaten Raja Ampat. *Jurnal Abdimasa Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 72–77.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (S. Arikunto, Ed.). Rineka Cipta.
- Asip, M., Riandra, N. M. I. K., Kurniawati, E. D., Ina, A., Purwanto, N., Owa, K., Rahayu, M., Yuniati, Y., & Sriasih, N. K. (2023). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif Bagi Anak* (M. Martini, Ed.; 1st Ed.). Media Sians Indonesia.
- Bp, A. R., Muunandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Darubekti, N., Hanum, H., Suryaningsih, P. E., & Waryenti, D. (2021). Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Literasi, Membentuk Karakter, Dan Membangun Cita-Cita Pada Anak-Anak Di Pulau Terluar-Enggano. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lancang Kuning*, 97–102. <https://kkp.go.id/djprl/artikel/13494-profil>
- Dayera, D., Sapulette, R., & Kusumawardana, A. R. N. (2023). Bengkel Daki-Ukip Mengajar Di Sd. Ypk Imanuel Kampung Batu Lobang, Distrik Makbon, Kabupaten Sorong. *Solideo: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.29408/didika.v3i2.681>
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun. (2020). Pengaruh Literasi Terhadap Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres 12 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*, 2(1), 56–62.

- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. *Jurnal Thufula*, 8(1), 112–124.
- Ihsan, Pratama, L., & Hermawan, R. (2018). Peningkatan Kompetensi Literasi Dalam Keterampilan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar Inpres 12 Kabupaten Sorong Papua Barat. *Journal Of Character Education Society*, 1(2), 9–17. <https://doi.org/10.31764/Jces.V3i1.1544>
- Indriyani, V., Zaim, M., Atmazaki, A., & Ramadhan, S. (2019). Literasi Baca Tulis Dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *Kembara Journal Of Scientific Language Literature And Teaching*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.22219/Kembara.V5i1.7842>
- Iswinarti, Windu Asrini, H., Hasanati, N., & Kartono, R. (2020). Program Story Telling Dengan Metode Berlian (Bercerita-Experiential-Learning-Anak) Untuk Menanamkan Moral Pada Anak-Anak (Studi Pada Guru Tpq). *Journal Of Community Services*, 1(2), 99–111.
- Kasri, M. A., Ardiansyah, F., & Hatsamah, A. (2023). *Pembelajaran Keaksaraan Dasar Menggunakan Metode Flash Card Di Kampung Batu Lubang Pantai*. 6(1), 65–71.
- Koesoema, D., Sutjipto, Setiawan, D. I., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). *Gerakan Literasi Nasional Pedoman Penilaian Dan Evaluasi*.
- Prasetyo, J. (2019). Permainan Pembelajaran Keaksaraan Dasar. *Information Technology Journal*, 5(1), 21–26.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (20th Ed.). Pt Remaja Rosdakarya.
- Rekayanti, Rizqiya, N., & Arief, D. (2019). Game Edukasi Pengenalan Objek Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Buletin Poltanesa*, 20(1), 6–10.
- Solihin, L. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi* (L. Silihin, B. Utama, I. Pratiwi, & Novirina, Eds.; 1st Ed.). Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan Dan Kebudayaan, Badan Penelitian Dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sutrisno, M. D. (2016). Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya Membangun Literasi Dini. *Skripsi Universitas Airlangga*.
- Tabrani, Y. (2023). Pengaruh Kemampuan Literasi Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Mts. Marakit Ta'limat Mamben Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur [Skripsi]. In *Universitas Islam Negeri Mataram*. Universitas Islam Negeri Mataram.