PENMASKU: Kumparan Pengabdian Masyarakat
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kuningan
Volume 1 Nomor 1 Halaman 38-47

Meningkatkan Minat dan Kemampuan Literasi Anak-anak di Desa Ciherang Melalui Permainan Edukatif

Ida Hamidah[1]
[1]Dosen Program Profesi Guru Universitas Kuningan, Indonesia
Nadia Indah Ratnafuri[2]
[2]Mahasiswa Program Profesi Guru Calon Guru Universitas Kuningan, indonesia
Silma Nadia Utami[3]
[3]Mahasiswa Program Profesi Guru Calon Guru Universitas Kuningan, indonesia
Toirwanto[4]
[4]Mahasiswa Program Profesi Guru Calon Guru Universitas Kuningan, indonesia
*e-mail: nadia.indah.ratnafuri.officila@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak-anak sekolah dasar di Desa Ciherang melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan dan partisipatif. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahapan utama, yaitu pengenalan literasi melalui permainan "Kartu Harta Karun Literasi", peningkatan kemampuan memahami bacaan dan kosakata melalui lomba cerdas cermat, serta penguatan minat baca dengan kegiatan membaca bersama bertajuk "Dengan Membaca Aku Bisa". Seluruh kegiatan dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan mendorong keterlibatan guru serta orang tua dalam mendampingi proses belajar. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, keberanian anak dalam menyusun kalimat, serta pemahaman terhadap makna kosakata baru. Kegiatan ini juga berhasil membangun kerja sama antara sekolah, orang tua, dan perangkat desa dalam menciptakan lingkungan literasi yang kondusif. Simpulan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan interaksi langsung dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi anak di wilayah pedesaan.
***Kata kunci**: literasi; permainan edukatif; pengabdian masyarakat.*

Enhancing Children's Interest and Literacy Skills in Ciherang Village Through Educational Games

Abstract

This community service activity aims to improve the reading interest and literacy skills of elementary school children in Ciherang Village through enjoyable and participatory educational approaches. The implementation method consisted of three main stages: introducing literacy through the "Literacy Treasure Hunt Cards" game, enhancing reading comprehension and vocabulary through a quiz competition, and strengthening reading motivation through a shared reading session titled "By Reading I Can". All activities were designed to actively involve students and encourage the participation of teachers and parents in supporting the learning process. The results showed increased enthusiasm, improved sentence construction skills, and better understanding of new vocabulary among children. The program also successfully fostered collaboration among schools, parents, and village officials in creating a supportive literacy environment. The conclusion indicates that game-based and interactive approaches can serve as effective strategies to enhance children's literacy in rural areas.
Keywords: literacy; educational games; community service.

PENDAHULUAN

Rendahnya tingkat kelulusan pendidikan di Desa Ciherang, Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan, merupakan salah satu permasalahan utama yang memerlukan penanganan segera. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Mahasiswa PPG, diketahui bahwa tingkat pendidikan masyarakat di desa ini sangat memprihatinkan. Hanya sekitar 2% warga yang pernah menempuh pendidikan tinggi (D3 ke atas), 10% lulusan SMA, 3,8% lulusan SLTP, 36% hanya menyelesaikan pendidikan dasar, 6% tidak menyelesaikan SD, dan sekitar 45% lainnya masih belum atau sedang menempuh pendidikan. Kondisi ini mencerminkan masih rendahnya kesadaran akan pentingnya pendidikan formal dan literasi sebagai dasar kemampuan belajar sepanjang hayat. Salah satu pendekatan yang potensial untuk

mengatasi permasalahan ini adalah melalui intervensi edukatif sejak dini, khususnya dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak-anak, seperti permainan edukatif berbasis literasi.

Permainan edukatif merupakan salah satu metode yang terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif, seperti kartu atau puzzle kata, dapat mendorong perkembangan kosa kata, pemahaman struktur kalimat, serta minat terhadap kegiatan membaca (Arifin et al., 2023; Nande et al., 2024). Firah dan Elyas (2024) menyatakan bahwa penguatan literasi pada anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan interaktif lebih mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan motivasi belajar secara alami. Selain itu, kegiatan membaca buku cerita juga menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman naratif (Sidebang et al., 2024). Saputri dan Yuliani (2022) menambahkan bahwa penyuluhan budaya membaca sejak dini dapat menjadi fondasi bagi terbentuknya budaya literasi yang kuat dalam komunitas sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan bagian dari mata kuliah Proyek Kepemimpinan PPG Prajabatan Universitas Kuningan yang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan literasi anak-anak sekolah dasar di Desa Ciherang. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025, bertempat di Gedung Desa Ciherang, dengan melibatkan peserta didik kelas 2 dari SD Negeri 1, 2, dan 3 Ciherang. Kegiatan yang dilaksanakan mencakup tiga bentuk utama, yaitu permainan "Kartu Harta Karun Literasi", membaca buku cerita, dan lomba cerdas cermat. Permainan kartu dirancang untuk melatih anak-anak menyusun kata menjadi kalimat, memperkaya kosa kata, dan memahami struktur bahasa dengan cara menyenangkan dan interaktif. Pada akhir kegiatan, lomba cerdas cermat diadakan dengan materi seputar pendidikan agama, pengetahuan umum, kebudayaan lokal, dan kewarganegaraan, yang bertujuan memperkuat pengetahuan siswa sekaligus membangun rasa percaya diri mereka.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi anak-anak di wilayah pedesaan, dengan harapan mereka mampu menumbuhkan kecintaan terhadap kegiatan membaca, belajar, dan berbahasa sejak dini. Literasi merupakan pondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar sepanjang hayat (Fatimah et al., 2023; Yohamintin et al., 2021). Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya bersifat hiburan edukatif, tetapi juga merupakan strategi jangka panjang dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Desa Ciherang. Jika anak-anak diperkenalkan pada konsep literasi melalui aktivitas bermain dan membaca secara aktif, maka mereka akan memiliki keterampilan bahasa yang lebih baik dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pendidikan. Dengan pendekatan ini, diharapkan akan tercipta generasi muda yang memiliki kesadaran literasi tinggi dan mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pendekatan partisipatif berbasis aktivitas edukatif dengan teknik eksperiensial learning. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui aktivitas bermain, membaca, dan kompetisi yang dirancang untuk membentuk dan menguatkan keterampilan literasi secara alami. Kegiatan ini melibatkan kerja sama aktif antara mahasiswa, guru, perangkat desa, dan pihak sekolah sebagai mitra.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung (tatap muka) di Gedung Desa Ciherang, Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan, pada tanggal 21 April 2025. Mitra

dalam kegiatan ini meliputi SD Negeri 1 Ciherang, SD Negeri 2 Ciherang, dan SD Negeri 3 Ciherang yang menyertakan siswa kelas 2 sebagai peserta utama. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan mencapai 64 anak, dengan rincian 18 siswa SD Negeri Ciherang , 21 siswa SD Negeri 2 Ciherang, dan 25 siswa SD Negeri 3 Ciherang dari masing-masing sekolah. Selain peserta didik, kegiatan ini juga didukung oleh guru pendamping dari setiap sekolah dan aparatur desa sebagai fasilitator dan pihak penyedia lokasi.

Kegiatan PKM ini terdiri dari beberapa tahapan yang dilaksanakan secara sistematis sebagai berikut:

1. **Tahap Persiapan**
   - Observasi kondisi literasi anak-anak di Desa Ciherang.
   - Koordinasi dengan kepala desa, kepala sekolah, dan guru kelas 2.
   - Penyusunan perangkat kegiatan, termasuk kartu permainan, materi buku cerita, soal cerdas cermat, dan hadiah.
2. **Tahap Pelaksanaan Kegiatan**
   - **Pembukaan dan Pengarahan**: Sambutan dari tim pengabdi dan mitra.
   - **Permainan Edukatif "Kartu Harta Karun Literasi"**: Anak-anak diminta menyusun kartu kata menjadi kalimat yang benar untuk melatih pemahaman sintaksis dan semantik.
   - **Dengan Membaca Aku Bisa**: Sesi membaca bersama yang bertujuan untuk menstimulasi imajinasi dan pemahaman isi teks.
   - **Lomba Cerdas Cermat**: Kompetisi antar tim dari masing-masing SD dengan pertanyaan seputar pengetahuan umum, kebudayaan lokal, PPKn, IPA, dan pendidikan agama.
   - **Penutupan dan Pengumuman Pemenang**: Tiga tim terbaik mendapatkan piala dan hadiah sebagai bentuk apresiasi.
3. **Tahap Evaluasi dan Refleksi**
   - Penyebaran lembar observasi kualitatif bagi guru dan fasilitator untuk menilai keterlibatan dan respons siswa.
   - Penilaian kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test sederhana dalam bentuk soal literasi dasar (membaca, menyusun kalimat, dan pemahaman bacaan) untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta.

Analisis keberhasilan kegiatan dilakukan dengan tingkat partisipasi aktif siswa selama kegiatan juga diamati menggunakan lembar pengamatan berbasis skala likert (1–5), dengan hasil menunjukkan bahwa 83% peserta berada pada kategori “sangat aktif” dalam setiap sesi. Penilaian ini memperkuat hipotesis bahwa permainan edukatif berbasis literasi dan pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan minat dan keterampilan literasi anak-anak usia sekolah dasar.

Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur, keterlibatan mitra yang aktif, dan analisis hasil yang berbasis data kuantitatif dan observatif, kegiatan PKM ini terbukti mampu menjadi salah satu strategi edukatif yang efektif dalam menjawab tantangan rendahnya kemampuan literasi di Desa Ciherang.

Program Unggulan

Program unggulan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tiga kegiatan utama: “Kartu Harta Karun Literasi”, “Cerdas Cermat”, dan “Dengan Membaca Aku Bisa”. Ketiganya dirancang sebagai permainan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi dasar anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan yang menyenangkan dan partisipatif.

Kartu Harta Karun Literasi. Merupakan permainan berbasis kartu kata yang mendorong peserta untuk menyusun kata-kata acak menjadi kalimat yang benar secara struktur dan makna. Setiap kelompok beranggotakan tiga anak yang bekerja sama menyusun kalimat berdasarkan tema tertentu, seperti: kegiatan sehari-hari, lingkungan sekolah, keluarga, dan budaya lokal Kuningan. Permainan ini memiliki dua manfaat utama: Meningkatkan kemampuan memahami struktur kalimat dan memperkaya kosakata. Menumbuhkan kebiasaan berpikir runtut, kritis, dan kreatif.

Cerdas Cermat. Lomba ini dirancang untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, melatih kemampuan berpikir cepat, serta menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat. Anak-anak diajak menjawab pertanyaan seputar kosakata, pemahaman bacaan, dan struktur bahasa secara kelompok, sehingga juga memperkuat kolaborasi antarpeserta.

Dengan Membaca Aku Bisa, Merupakan sesi membaca bersama yang dibingkai secara interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini mendorong anak-anak untuk membaca secara ekspresif, memahami isi bacaan, dan mendiskusikan cerita bersama teman-temannya, yang pada akhirnya membentuk kebiasaan membaca yang positif.

Program ini terbukti efektif karena menggabungkan unsur permainan, pembelajaran bahasa, dan interaksi sosial. Metode ini juga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan menyenangkan, sehingga lebih mudah menjangkau anak-anak usia sekolah dasar dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau penugasan formal (Arifin et al., 2023; Supriatin & Hayati, 2022).

Tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, program ini juga memberi dampak positif bagi komunitas sekolah dan desa. Para guru mengakui bahwa permainan ini mudah diadaptasi ke dalam pembelajaran kelas karena menggunakan media sederhana yang bisa digunakan berulang kali. Orang tua dan perangkat desa yang terlibat dalam kegiatan pun menunjukkan apresiasi dan mendukung penguatan literasi melalui pendekatan serupa.



Gambar 1. Anak-anak menyusun kalimat dari Kartu Harta Karun Literasi secara berkelompok





Gambar 2. dokumentasi lomba cerdas cermat



Gambar 3. Dokumentasi teater mini melalui cerita dongeng

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Ciherang telah berhasil mencapai seluruh target program yang dirancang. Luaran utama dari kegiatan ini adalah peningkatan kemampuan literasi dasar anak-anak dalam aspek pemahaman kosa kata, struktur kalimat, serta minat terhadap kegiatan membaca dan belajar. Selain itu, kegiatan juga menghasilkan produk berupa media permainan edukatif "Kartu Harta Karun Literasi, Cerdas cermat, dengan membaca aku bisa" yang digunakan secara aktif selama pelaksanaan.

1. **Peningkatan pengetahuan dan keterampilan Literasi Anak**

   Kegiatan pengabdian ini menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan literasi anak-anak sekolah dasar. Anak-anak terlihat lebih antusias dalam mengikuti aktivitas membaca, menyusun kalimat, dan memilih kosakata yang tepat dalam berbagai permainan edukatif. Selama pelaksanaan, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan literasi yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan.

   Sebagian besar peserta aktif terlibat dalam setiap sesi, dan terlihat peningkatan kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan serta menggunakan bahasa secara fungsional. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan yang menggabungkan permainan dan interaksi langsung mampu merangsang ketertarikan anak terhadap aktivitas literasi.

   Temuan ini sejalan dengan pendapat Firah & Elyas (2024) yang menyatakan bahwa strategi literasi berbasis interaksi aktif berdampak positif pada perkembangan kognitif dan linguistik anak. Permainan edukatif dengan pendekatan menyenangkan memberikan ruang eksplorasi yang mampu menumbuhkan motivasi belajar dan kemampuan berbahasa anak secara simultan (Arifin et al., 2023; Nande et al., 2024).

2. **Tingkat Partisipasi dan Antusiasme Peserta**

   Selain peningkatan kemampuan akademik, kegiatan ini juga mencatat tingkat keterlibatan peserta yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar skala Likert, 83% peserta terlibat secara aktif, baik dalam permainan kartu maupun sesi membaca cerita dan cerdas cermat. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi saat diminta menyusun kalimat dan menjawab pertanyaan secara tim.

Tabel 1. Tingkat Keaktifan Peserta Berdasarkan Observasi Fasilitator

Kategori	Jumlah Peserta	Persentase
Sangat Aktif	**40**	**83%**
Cukup Aktif	**24**	**17%**
Kurang Aktif	**0**	**0%**

   Data ini memperkuat pandangan Sadriani et al. (2023) bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan mampu membangun keaktifan dan kerja sama antar anak, yang turut mendukung perkembangan sosial dan bahasa.

3. **Produk Media: Kartu Harta Karun Literasi**

   Luaran lain yang dihasilkan dari program ini adalah media edukatif berupa Kartu Harta Karun Literasi. Kartu ini berisi kata-kata yang telah dipilah berdasarkan tingkat kesulitan dan tema. Setiap set terdiri dari 5 kartu kata menyusun kalimat.



Gambar 1. Dokumentasi Penggunaan Kartu Harta Karun Literasi oleh Peserta

4. **Kompetisi dan Apresiasi: Lomba Cerdas Cermat**
   Sebagai puncak kegiatan, diadakan lomba cerdas cermat antar tiga sekolah. Setiap sekolah mengirimkan tiga perwakilan peserta yang diuji pengetahuannya dalam bidang agama, kewarganegaraan, alam, sosial, dan budaya lokal. Kompetisi ini berlangsung dalam suasana menyenangkan dan membangun rasa percaya diri. Tim juri yang terdiri dari guru kelas dan tim pengabdi menetapkan tiga pemenang berdasarkan skor tertinggi.



Gambar 2. Pengumuman Pemenang dan Penyerahan Piala Cerdas Cermat

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pendekatan edukatif berbasis permainan memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan literasi anak usia sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman linguistik, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri peserta untuk terus belajar. Hal ini sesuai dengan temuan Fatimah et al. (2023) bahwa anak yang terlibat dalam aktivitas literasi berbasis komunitas akan memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk terus membaca dan belajar secara mandiri.

Selain itu, penggabungan antara aktivitas membaca buku cerita dan kompetisi terbukti memberikan variasi pembelajaran yang tidak monoton dan menumbuhkan antusiasme. Kegiatan ini mendukung teori *multiple intelligences* dari Howard Gardner, di mana

pembelajaran efektif dapat dicapai dengan memadukan berbagai pendekatan sesuai kebutuhan anak.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat selesai dilaksanakan, tahapan terakhir yang dilakukan adalah evaluasi dan monitoring guna menilai efektivitas kegiatan serta menyusun rekomendasi perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh mencakup aspek pelaksanaan, ketercapaian tujuan, efektivitas metode, serta respons peserta terhadap kegiatan yang telah diberikan.

Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif selama kegiatan berlangsung dan evaluasi sumatif setelah kegiatan selesai. Evaluasi formatif dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi anak-anak dalam permainan edukatif dan lomba cerdas cermat. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis hasil pre-test dan post-test, wawancara singkat dengan peserta dan guru pendamping, serta refleksi internal oleh tim pelaksana.

Untuk aspek monitoring pasca kegiatan, dilakukan pengawasan lanjutan melalui sistem koordinasi yang melibatkan tutor ahli dari universitas dan guru pendamping dari ketiga sekolah mitra. Melalui evaluasi dan monitoring ini, diperoleh informasi penting bahwa peserta didik SD N 1, 2, 3 Ciherang rutin berkunjung ke balai desa ciherang untuk membaca buku dan bermain permainan edukatif hal ini menjadi bukti bahwa indikator positif keberlanjutan program dan menandakan bahwa pengabdian yang dilakukan memiliki dampak jangka panjang terhadap proses pembelajaran literasi anak-anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Desa Ciherang berhasil menjawab tantangan rendahnya tingkat literasi anak-anak sekolah dasar melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan dan partisipatif. Permainan "Kartu Harta Karun Literasi", lomba cerdas cermat, dan sesi membaca "Dengan Membaca Aku Bisa" terbukti mampu meningkatkan minat, kemampuan menyusun kalimat, pemahaman kosa kata, serta keterampilan membaca anak-anak secara signifikan. Kegiatan ini tidak hanya berdampak positif bagi peserta didik, tetapi juga melibatkan guru, orang tua, dan perangkat desa dalam membangun kesadaran kolektif tentang pentingnya literasi sejak dini. Dengan dukungan metode eksperiensial dan kolaborasi berbagai pihak, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan interaksi langsung lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai literasi dibandingkan metode konvensional. Agar hasil kegiatan ini berkelanjutan, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan media permainan edukatif yang telah dirancang ke dalam kegiatan pembelajaran harian. Selain itu, perlu dilakukan pelatihan lanjutan bagi guru untuk mengembangkan dan memodifikasi media tersebut sesuai konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Pemerintah desa juga diharapkan mendukung inisiatif serupa secara berkesinambungan melalui program-program literasi berbasis komunitas. Kegiatan semacam ini layak direplikasi di wilayah pedesaan lain dengan tingkat literasi rendah, sebagai strategi nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak usia dini melalui pendekatan yang menyenangkan, inklusif, dan berakar pada budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada SD Negeri 1, 2, dan 3 Ciherang atas dukungan luar biasa yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kontribusi aktif dari para guru dan staf sekolah memainkan peran penting dalam keberhasilan program ini. Tanpa kerja sama dan dedikasi mereka, tentu kegiatan ini tidak dapat terlaksana dengan baik

Kami juga berterima kasih kepada seluruh relawan yang telah berkontribusi dalam setiap tahap kegiatan. Kehadiran mereka sangat berarti, tidak hanya sebagai pembimbing bagi

para siswa, tetapi juga dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung. Semangat dan komitmen para relawan dalam mendampingi anak-anak sangat menginspirasi.

Tak lupa, kami menghaturkan terima kasih kepada pemerintah Desa Ciherang atas izin dan bantuan yang telah diberikan. Dukungan dari pihak desa, baik dalam bentuk logistik maupun promosi, sangat membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Kami menghargai komitmen desa dalam memajukan pendidikan dan perkembangan anak-anak di lingkungan mereka.

Kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada para orang tua yang telah memotivasi anak-anak mereka untuk ikut serta. Dukungan dari orang tua sangat penting dalam membangun rasa percaya diri dan semangat belajar anak-anak. Kami berharap kegiatan ini dapat terus dilaksanakan dan membawa manfaat yang berkelanjutan bagi generasi muda.

Melalui sinergi dari berbagai pihak, kami optimis bahwa kegiatan semacam ini akan memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan keterampilan dan kreativitas anak-anak. Terima kasih atas semua bentuk dukungan yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Firah, A., & Elyas, A. H. (2024). Strategi Efektif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca pada anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 111-117.

Saputri, K., & Yuliani, S. (2022). Penyuluhan gemar membaca untuk meningkatkan budaya literasi pada anak SD Negeri 31 di Kota Prabumulih. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 131-136.

Sidebang, R., Karo, K. B., & Ginting, B. (2024). Penggunaan Media Buku Cerita Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Anak di SD Negeri 043952 Sukaramai Kabupaten Karo. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 177-181.

Sadriani, A., Arifin, I., & Ruslan, Z. A. (2023). Peningkatan literasi dan numerasi siswa melalui program pojok baca di SD Negeri Pampang. *Ininnawa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 30-36.

Yohamintin, Y., Gumala, Y., Pratiwi, V., & Awiria, A. (2021). Pembinaan Literasi Membaca melalui Self Motivation sebagai Upaya Mengembangkan Life Skill dan Meningkatkan Hasil Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 234-243.

Fatimah, W., Dewi, N., & Amaliyah, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Program Generasi Siswa Membaca (GSM) Di SD Negeri Sipala 1. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *7*(2), 1028-1034.

Arifin, S., Aprisal, A., Nurhidayah, N., Adinang, A., Muliadi, A., & Hasrat, M. (2023). Pelatihan Peningkatan Literasi melalui Permainan Edukatif pada Anak Lingkungan Tamo Dhua. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 186-193.

Nande, M., Meke, K. D. P., Naga, M. K., Woe, E., & Dei Putri, E. S. (2024). Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng dan Bermain Puzzle. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5*(2), 94-100.

Jayanti, M. I., Nurfathurrahmah, N., Ariyansyah, A., & Suryani, E. (2022). Penguatan literasi sains melalui permainan edukatif pada siswa kelas VI SDN 37 Kendo Kota Bima. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 39-46.

Prananda, M., Iqbal, R. A., Anjani, T. P., & Kurniawan, A. (2023). Pojok Literasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca di Pulau Panjang, Lepar Pongok, Kabupaten Bangka Selatan. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 273-279.

Supriatin, A., & Hayati, L. A. N. (2022, September). Permainan Edukatif Sebagai Sarana dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Sains pada Anak Usia SD di Kelurahan Habaring Hurung: Educational Games as a Means of Developing Science Literacy Skills in Elementary School Age Children in Habaring Hurung Village. In *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (pp. 570-574).

Darubekti, N., Hanum, S. H., Suryaningsih, P. E., & Waryenti, D. (2021, September). Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Literasi, Membentuk Karakter, dan Membangun Cita-Cita pada Anak-anak di Pulau Terluar-Enggano. In *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, pp. 97-102).

Lestari, P. W. (2021). Peningkatan Minat Baca dengan Program Generasi Masyarakat Gemar Membaca di RPTRA Cililitan Jakarta Timur. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1).

Shafira, I., Avivi, A. A., Salamah, A. U., Avianti, M. N., Jamaludin, U., & Saefullah, A. (2024). Program Literasi Membaca di ISBANBAN Sebagai Implementasi Proyek Kepemimpinan II PPG Prajabatan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Dharma Pengabdian Perguruan Tinggi (DEPATI)*, *4*(1), 19-24.

Nuraini, S., Indahsari, A., Oktaviani, D., Kapisas, D., Mulya, R., & Murjainah, M. (2024). Menumbuhkan Literasi Anak-Anak Panti Asuhan Hidayatullah Palembang Melalui Permainan "Main Kata" Pada Proyek Kepemimpinan Mahasiswa Ppg. *Wahana Dedikasi: Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*, *7*(1), 52-58.