



Journal of Research Applications in Community Services



Copyright (c) Journal of Research Applications in Community Services
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License



p-ISSN: 2963-9271

VOL. 3 NO. 2 (2024) : 75-81

e-ISSN: 2962-9586

KLINIK PELATIHAN PENINGKATAN LITERASI SISWA BERBASIS DIGITAL DAN PERMAINAN DI SD NEGERI SUMBANG 1 KECAMATAN SUMBANG

Article History:

Received : 01-04-2024
Revised : 07-05-2024
Accepted : 10-06-2024
Online : 30-06-2024

Iin Widya Lestari¹, Gilang Ardiana Putri², Lana Fauzia³,
Yesinta⁴, Nadilla Wahyu Apriliani⁵, Ulfiana Dhatullia
Narita⁶, Ahmad Tauchid⁷

Corresponding author : Iin Widya Lestari

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, widya.lestari@unugiri.ac.id

²Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, gilang.ardiana24@gmail.com

³Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, lanafauzia@gmail.com

⁴Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yesintafeb21@gmail.com

⁵Universitas Negeri Surabaya, nadilla.21032@mhs.unesa.ac.id

⁶IKIP PGRI Bojonegoro, ulfiana423@gmail.com

⁷Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, ahmadtauchidmpd@gmail.com

Abstract

Literacy is a fundamental skill and ability that must be mastered by students because this ability is very beneficial in making decisions and taking action on the information they have read and analyzed. Based on the results of a survey conducted by the Indonesia National Assessment in 2016, students in Indonesia have 46.83% of students who have less ability in literacy skills and only 47.11% of students who have sufficient literacy skills. Based on the survey findings, the number of students' literacy skills in Indonesia is still low. Based on these problems, through the activities of the 6th batch of the Teaching Campus Program, digital and game-based literacy clinics were carried out as an effort to optimize and improve student literacy skills at SDN Sumbang 1. The purpose of this service activity is to optimize and improve students' literacy skills and have reading habits, and apply them in their lives. This activity is carried out in the form of literacy clinics and games. The form of literacy clinic activities carried out is the habituation of reading 15 minutes, watching short films and writing and telling the results watched and playing educational snakes and ladders. Based on these activities, a digital and game-based literacy clinic can help students at SDN Sumbang 1 understand literacy better and be able to do literacy activities independently by reading books, watching movies and playing while learning.

Keywords : literacy, literacy clinic, games, community service

Abstrak

Kemampuan literasi merupakan keterampilan dan kemampuan fundamental yang mesti dikuasai oleh siswa karena kemampuan ini sangat berguna dalam mengambil keputusan dan tindakan terhadap informasi yang telah mereka baca dan analisis. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Indonesia National Assessment tahun 2016, pelajar di Indonesia memiliki 46,83% siswa yang memiliki kemampuan kurang dalam kemampuan literasi dan hanya 47,11% siswa yang memiliki kemampuan literasi yang cukup. Berdasarkan hasil survey tersebut, angka kemampuan literasi pelajar di Indoensia masih kurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, melalui kegiatan Program Kampus Mengajar angkatan 6, klinik literasi berbasis digital dan permainan dilaksanakan sebagai upaya untuk optimaliasiasi dan peningkatan kemampuan literasi siswa di SDN Sumbang 1. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini ialah untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan literasi siswa dan memiliki kebiasaan membaca, dan menerapkannya dalam kehidupan mereka. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk klinik literasi dan permainan. Bentuk kegiatan klinik literasi yang dilakukan ialah pembiasaan membaca 15 menit, menonton film pendek dan menuliskan dan menceritakan hasil yang di tonton dan bermain ular tangga edukatif. Berdasarkan kegiatan tersebut, Klinik literasi berbasis digital dan permainan dapat membantu siswa di

SDN Sumbang 1 bisa lebih memahami literasi dan lebih bisa melakukan kegiatan literasi secara mandiri dengan membaca buku, menonton film dan bermain sambil belajar.

Kata kunci: Literasi, klinik literasi, permainan, pengabdian kepada masyarakat

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi dan informasi berperan sangat penting dalam peningkatan semua aspek kehidupan manusia seperti ekonomi, pendidikan, kesehatan, pertanian dan lainnya. Hal ini juga berdampak pada perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi yang dapat diakses oleh banyak masyarakat. Salah satu aspek penting dalam pendidikan yang berkaitan dengan analisis informasi ialah literasi. Literasi dapat dipahami sebagai kemampuan dalam memahami, menelaah informasi yang diperoleh melalui kegiatan membaca dan menulis (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Tentunya literasi juga berkaitan dengan kemampuan dan kecakapan dalam memahami aspek digital dalam perkembangan informasi saat ini. Dengan kata lain, literasi merupakan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh seseorang dalam memahami, menelaah informasi dalam kegiatan membaca dan menulis dan digital. Sehingga literasi sangat penting dan berperan penting dalam meningkatkan kecakapan masyarakat terhadap informasi dan pengolahan informasi dengan tepat. Dengan adanya kemampuan literasi yang baik, maka seseorang dapat menjadi pemikir yang kritis, peka terhadap perkembangan informasi dan teknologi, peka pada lingkungan dan sekitarnya.

Berdasarkan keurgensian literasi, maka pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas literasi. Sehingga siswa – siswa memiliki kecerdasan literasi yang baik dan meningkatkan kualitas pendidikan mengakses informasi dan menelaah informasi dengan baik sehingga dapat bermanfaat dan mengembangkan karakter yang positif dalam kehidupan bermasyarakat (Permatasari et al., 2023). Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh *Indoneia National Assessment Program* ditahun 2016 memaparkan bahwa tingkat literasi pelajar di Indonesia masih rendah yakni sekitar 46,83%, 6,06% baik dan 47,11% berada pada kategori cukup (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pelajar di indonesia masih memiliki kemampuan literasi yang rendah. Sehingga, saat ini semua pihak sangat gencar dalam melakukan optimaliasasi kegiatan literasi dengan berbagai variasi. Salah satu upaya yang dilakukan ialah dengan program literasi yang diterapkan pada semua jenjang pendidikan di seluruh Indonesia.

Program literasi merupakan salah satu program yang di usung oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia yang tercakup pada kurikulum merdeka. Program literasi akan dirancang oleh pihak sekolah sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang dimiliki (Wiedarti, 2018), (Dewayani, 2022). Sehingga di beberapa sekolah – sekolah sudah mulai menerapkan program literasi dengan beberapa bentuk kegiatan seperti kunjungan ke perpustakaan, membaca buku 15 menit sebelum pembelajaran dan lainnya. Salah satu sekolah yang ada di Kota Kabupaten Bojonegoro yakni SDN Sumbang 1 juga masih memiliki kendala dalam keterampilan dan kecakapan literasi. Dalam pelaksanaannya, sekolah tersebut masih belum melaksanakan dan menerapkan program literasi pada siswa. Hal ini berdampak pada kecakapan dan kemampuan analisis siswa dalam aspek literasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, sekolah tersebut masih belum memiliki program literasi yang jelas, belum adanya pojok baca dan perpustakaan yang memadai, serta koleksi buku bacaan yang masih tergolong Siswa – Siswa sekolah tersebut masih memiliki kemampuan literasi yang kurang. Hal ini dibuktikan dengan pre test yang dilakukan oleh tim kampus mengajar angkatan 6 yang bertugas di sekolah tersebut. Hasil pre test menunjukkan bahwa rata – rata skor kemampuan literasi siswa ialah 45. Tentunya ini menjadi masalah yang cukup serius untuk di tindaklanjuti. Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ialah dengan melakukan klinik literasi berbasis digital dan permainan yang bertujuan untuk memberikan inovasi dan melakukan pembiasaan baik kegiatan literasi melalui aktivitas – aktivitas yang mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Kegiatan pengabdian ini juga merupakan kegiatan

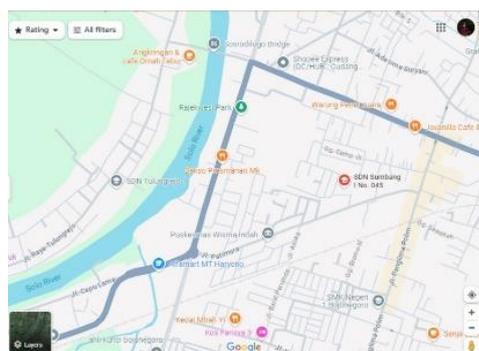
kolaborasi yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa yang berkolaborasi dengan pihak sekolah di SDN Sumbang 1 sebagai bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas, beberapa program literasi yang telah berhasil dilakukan dan menjadi rujukan yakni program literasi di SDN 112 Pekanbaru, SDN161 Pekanbaru dan SDN 018 Kubang Raya yang dilakukan oleh Anggun Yasmin dkk (2023) menunjukkan bahwa program literasi yang dirancang pada sekolah – sekolah tersebut bervariasi seperti pojok literasi dikelas, kegiatan literasi dilakukan setiap hari senin dengan berbagai aktivitas seperti membaca dan berdongeng, berpuisi dan berpantun, dan literasi sains (Angguni Yasmin et al., 2023). Hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan pada kegiatan literasi sangat penting dan dapat diawali dengan memulai pembiasaan literasi pada tingkat sekolah dasar. Sehingga dengan adanya pondasi literasi yang baik, maka kebiasaan baik dalam berliterasi akan menjadi budaya bagi siswa kedepannya. Selain itu, program literasi juga telah dilaksanakan dengan berbasis kearifan lokal yang dilakukan oleh Novi Hesti Hermawati dkk (2020). Hasil dari pelaksanaan program literasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan dan program literasi berdampak pada peningkatan minat baca siswa di sekolah dasar dan juga dengan adanya program literasi berbasis kearifan lokal, maka dapat memotivasi siswa untuk membaca, menerapkan strategi sosio kultural dalam proses belajar dan buku – buku koleksi untuk membaca siswa juga bertambah pada pojok baca kelas (Nasution, 2022). Kegiatan pengabdian masyarakat berbasis program literasi juga dilakukan oleh Fitriani dkk (2023) dengan melakukan penguatan pemahaman budaya dan kearifan lokal melalui program literasi budaya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di tingkat sekolah Madrasah Aliyah Banggai. Hasil dari kegiatan program ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi budaya ini memberikan penguatan dan pemahaman siswa di MA Banggai 1 untuk mengembangkan dan melestarikan budaya lokal untuk menjaga budaya daerah. Program ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan dengan menggunakan *project based learning* (B et al., 2023).

Berdasarkan beberapa rujukan pelaksanaan program literasi yang telah dilakukan di beberapa sekolah di daerah yang berbeda menunjukkan bahwa program literasi perlu diadakan untuk menguatkan dan meningkatkan pemahaman siswa dalam kecerdasan literasi serta pembiasaan baik dalam literasi. Dari beberapa rujukan diatas, program literasi yang dilakukan bervariasi seperti program literasi berbasis kearifan lokal, berdongeng dan pojok membaca dikelas. Pada kegiatan pengabdian masyarakat kali ini, tim peneliti akan melakukan dan melaksanakan program literasi yang berbasis digital dan permainan. Tentunya ini memiliki perbedaan dengan program – program sebelumnya. Program literasi berbasis digital dan permainan ini akan dilaksanakan di SDN Sumbang 1 sebagai bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dan kolaborasi antara sekolah mitra dengan mahasiswa dan dosen dalam peningkatan literasi.

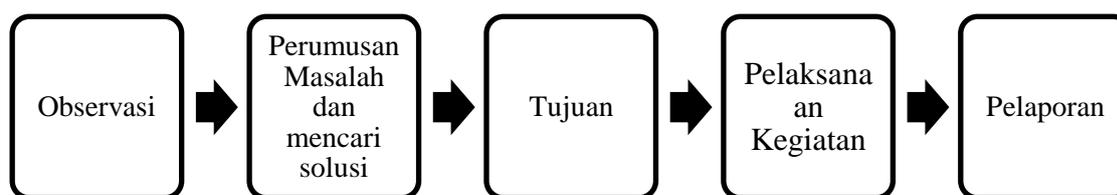
2. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, peneliti melakukan kolaborasi dengan mitra yakni SDN Sumbang 1 Kecamatan Sumbang Kabupaten Bojonegoro. Berikut lokasi mitra dapat digambarkan di bawah ini :



Gambar 1. Lokasi Peta Mitra

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dimulai pada tanggal 11 September – 6 Oktober 2023. Bentuk kegiatan yang dilakukan pada pengabdian kepada masyarakat kali ini ialah dengan melakukan pelatihan dan klinik literasi berbasis digital dengan berbagai aktivitas seperti pembiasaan membaca selama 15 menit, bimbingan intensif literasi, menonton film pendek bersama dan membuat resensi dan menceritakan kembali (*retell*), melakukan kegiatan berdongeng dan membaca nyaring (*reading aloud*) buku – buku elektronik yang tersedia di flatform merdeka belajar dan permainan edukatif. Kegiatan *retell* dan *reading aloud* merupakan bentuk dari aktivitas membaca yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pembiasaan dalam memahami bacaan dan memahami informasi (Eko Priyantini & Yusuf, 2020), (Koralek & Koralek, 1998). Adapun alur tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dapat di representasikan pada Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Bagan Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Berdasarkan bagan alur pada gambar diatas, berikut penjelasan dari alur kegiatan pengabdian tersebut :

1. Observasi

Kegiatan awal yang dilakukan untuk memulai program pengabdian masyarakat ini ialah dengan melakukan observasi. Observasi merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk mendapatkan data dan fakta secara umum melalui panca indra tanpa ada manipulasi apapun (Hasanah, 2017). Dalam konteks ini, tim melakukan kegiatan observasi pada tanggal 14 Agustus – 19 Agustus 2023. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, tim menemukan informasi bahwa siswa – siswa masih memiliki kemampuan literasi yang masih cenderung rendah dan program – program guru di sekolah juga belum mendukung untuk peningkatan kemampuan literasi di sekolah tersebut.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dan program klinik literasi berbasis digital dan permainan dilakukan di SDN Sumbang 1 pada tanggal 11 September – 6 Oktober 2023. Berikut beberapa tahapan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Penyusunan dan persiapan Materi Klinik Literasi: Materi yang digunakan untuk kegiatan klinik literasi di persiapkn oleh tim seperti e-book bacaan dari kemendikbud yang telah di unduh dan di tampilkan di laptop, film pendek berkaitan dengan edukasi dengan durasi singkat, permainan ular tangga yang digunakan untuk game literasi. Selainmateri, tim juga membuat rencana dan langkah – langkah dalam penerapan kegiatan untuk klinik literasi secara sistematis dan detail.
- b. Persiapan dan pengadaan fasilitas pendukung : Tim juga mempersiapkan alat dan fasilitas pendukung kegiatan klinik literasi berupa infokus, ruang kelas yang proper untuk kegiatan menonton film dan membaca bersama dan juga bermain ular tangga literasi. Selain itu, untuk membuat kegiatan klinik literasi lebih semarak, tim juga menyiapkan hadiah bagi siswa yang aktif dan berani untuk tampil.
- c. Menentukan waktu dan jadwal yang sesuai dengan program klinik literasi yang sudah di rancang dan di susun dengan sistematis. Serta tim juga membagi kelas supaya semua kelas mendapat kesempatan untuk mengikuti program klinik literasi.
- d. Pelaksanaan kegiatan program klinik literasi : Selama kegiatan klinik literasi, materi yang disampaikan serta kegiatan – kegiatannya di sampaikan di diterapkan pada

peserta klinik literasi. Selain itu, kegiatan klinik literasi ini di rancang dengan kegiatan interaktif sehingga peserta klini literasi merasa nyaman dan aktif berpartisipasi pada setiap sesi klinik literasi.

- e. Evaluasi kegiatan : setelah melakukan serangkaian kegiatan pada klinik literasi, tim melakukan evaluasi kegiatan untuk mengetahui sejauh mana program klinik literasi berjalan dan dampak kegiatan tersebut pada kebiasaan siswa dan literasi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu unsur penting sebagai bentuk implementasinya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat umumnya dilaksanakan diluar perguruan tinggi dan melibatkan mitra sebagai bentuk kolaborasi yang baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ada beberapa temuan menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di SDN Sumbang 1 masih rendah. Hal ini juga diperkuat dengan temuan bahwa belum adanya program sekolah yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan literasi. Sekolah fokus pada peningkatan kemampuan pedagogik siswa. Sehingga ini membuat tingkat literasi siswa juga belum maksimal.

Berdasarkan pada temuan dan masalah tersebut, maka tim melakukan kegiatan pelatihan dan klinikliterasi yang berkolaborasi dengan sekolah mitra dan tim dari kampus mengajar angkatan 6 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan serta Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa – siswa di SDN Sumbang 1. Klinik literasi yang di implementasikan di sekolah mitra tersebut berupa kegiatan pembiasaan membaca 15 menit sebelum memulai pelajaran, sesi mendogeng dan membaca nyaring buku – buku elektronik, menonton film pendek edukasi dan menuliskan resensi film tersebut dan bermain ular tangga literasi. Kemampuan literasi sangat penting dikuasai oleh siswa karena literasi merupakan kemampuan dalam menelaah dan menganalisis informasi dan mengambil keputusan dalam kehidupan sehari – hari. Selain itu dengan adanya literasi yang baik maka siswa diharapkan mampu memiliki daya berfikir yang kritis (Rizky Anisa et al., 2021).

Dengan adanya kemampuan literasi yang baik maka diharapkan siswa juga mampu meningkatkan prestasi dan hasil belajar mereka di sekolah. Sehingga akan menghasilkan generasi yang gemilang dan mampu bersaing dengan secara global (Utami & Yanti, 2022). Membaca merupakan salah satu kegiatan literasi yang sangat baik dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dan daya fikir kritis siswa. Sehingga mereka dapat dengan mudah menelaah dan mencerna informasi untuk mengambil keputusan yang tepat (Silalahi et al., 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi berperan dalam menghasilkan generasi yang kritis dan berprestasi. Literasi merupakan salah satu fundamental komponen dalam pendidikan nasional yang berkualitas.

Berdasarkan dari kegiatan klinik literasi berbasis digital dan permainan maka siswa – siswa di SDN Sumbang 1 sudah mulai terbiasa dengan dengan berbagai kegiatan literasi seperti pembiasaan membaca 15 menit sebelum memulai pelajaran, membaca e-book dan melakukan permainan berbasis literasi. Sehingga dengan adanya kebiasaan tersebut, siswa- siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi mereka dengan kegiatan – kegiatan yang menyenangkan dan berbasis digital dan permainan. Sehingga klinik literasi terasa sangat seru dan menyenangkan. Bentuk kegiatan evaluasi yang dilakukan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ialah dengan melakukan posttest terkait lietrasi. Berdasarkan hasil dari post test yang dilakukan, data menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di SDN Sumbang 1 meningkat. Hal ini dibuktikan dengan skor dari posttest AKM yang dilakukan. Hasil menungjikan bahwa rata – rata skor literasi siswa 80. Jadi dapat dijelaskan bahwa klinik pelatihan literasi berbasis digital dan permainan dapat memberikan *insight* baru bagi para siswa untuk lebih bisa menikmati kegiatan – kegiatan literasi yang dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan lietrasi. Dengan

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni dengan melakukan klinik pelatihan literasi berbasis digital dan permainan yang diterapkan dan dilakukan di SDN Sumbang 1 dapat memberikan dampak positif dengan meningkatnya pemahaman dan kemampuan literasi siswa di sekolah tersebut. Sehingga banyak kegiatan – kegiatan literasi yang dapat diterapkan dan dilakukan siswa di sekolah. Selain itu juga diharapkan guru – guru di sekolah tersebut dapat melanjutkan kegiatan klinik pelatihan literasi siswa sehingga kegiatan tersebut tetap berlangsung dan berdampak bagi seluruh siswa.

Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya, ada beberapa saran yang perlu di pertimbangan yakni adanya peran dinas pendidikan dan pemerintah daerah untuk lebih masih dalam mengembangkan pendidikan terutama dalam mewadahi dan memfasilitasi kegiatan literasi di sekolah khususnya sekolah – sekolah yang masih belum memiliki perpustakaan serta beberapa fasilitas penunjang lainnya. Selain itu, guru – guru sebaiknya juga dapat lebih intens untuk melakukan eksplorasi dalam kegiatan – kegiatan literasi yang lebih bervariasi sehingga siswa – siswa dapat lebih optimal dalam melakukan dan menerapkan kegiatan literasi dalam kehidupan mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada seluruh guru, kepala sekolah dan siswa – siswa di SDN Sumbang 1 sebagai mitra dari kegiatan pengabdian ini. Selain itu, ucapan terima kasih juga di tujukan kepada tim kampus mengajar angkatan 6 dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah membantu dan memberikan kesempatan dan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Angguni Yasmin, Rahmi Murniyati, Resti Andini Dwi Hendriatmi, Syahira Nabila, & Febrina Dafit. (2023). Program Literasi di SDN 112 Pekanbaru, SDN 161 Pekanbaru, SDN 018 Kubang Raya dan SDN 028 Rimbo Panjang. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 786–795. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i4.2117>
- B, F., Luma, M., Kamarudin, K., Irwan, I., & Akbar, A. (2023). Penguatan Pemahaman Budaya dan Kearifan Lokal Melalui Program Literasi Budaya. *Jurnal Abdidas*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i1.744>
- Dewayani, S. R. N. (2022). Panduan Penggunaan Modul. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 1–44.
- Eko Priyantini, L. D., & Yusuf, A. (2020). The Influence of Literacy and Read Aloud Activities on the Early Childhood Education Students' Receptive Language Skills. *Journal of Primary Education*, 9(3), 295–302. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i3.39216>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Koralek, D., & Koralek, D. (1998). Reading Aloud with Children of All Ages. *Review of Educational Research*, 1–6.
- Nasution, A. (2022). Gerakan Literasi Berbasis Local Wisdom Melalui Buku Budaya Mandailing untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 31. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1317>
- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v1i1.11>
- Permatasari, I., Putra, A. M. D., Khanif, A., Anggoro, P. W., Kustiyarto, R. A., Rizqullah, M. A. F., Wibianingrum, C. K., Weroh, M. V. C., Damayanti, F., & Marhaeni, N. H. (2023). Optimalisasi Klinik Literasi Guyub Rukun di Desa Argosari Melalui Kegiatan BSB (Bermain Sambil Belajar). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(8), 1634–1641.

- <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i8.397>
- Rizky Anisa, A., Aprila Ipungkartti, A., & Kayla Nur Saffanah, dan. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 01(01), 1–12.
- Silalahi, M., Pasaribu, R., Andre, J., & ... (2023). Klinik Pelatihan Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Berbasis Teknologi dan Permainan di SD Swasta Luis Betlehem Kecamatan STM Hilir. ... *Bidang Sains Dan ...*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i2.1739>
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>
- Wiedarti, D. (2018). Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Edisi 2). In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 2). <https://training.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/217>

DOKUMENTASI KEGIATAN



Kegiatan menonton film pendek



Kegiatan storytelling setelah menonton film



Intensif literasi bagi siswa



Kegiatan literasi di kelas