

Penguatan Keterampilan Membaca dengan Metode Belajar Sambil Bermain pada Anak di Kelurahan Lawangan Daya

Pratiwi Ayu Ningtyas¹, Putri Maulana Nurul Jannah², Nadila Riskawati³, Faisal Daris Salam⁴ dan Faris Febriansyah⁵.

^{1 2 4} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Madura,

³ Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Madura,

⁵ Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Madura.

Article Info	Abstract
<p>Keywords <i>Reading Skills, Early Childhood, Learning Through Play, Basic Literacy, Participatory Action Research.</i></p>	<p>This Community Service Program (KKN) aims to improve the reading skills of early childhood children in Lawangan Daya Village through a play-based learning approach. This program is motivated by the low basic reading skills of children and the lack of engaging and enjoyable learning methods. The method used in this activity is Participatory Action Research (PAR), which involves participatory planning, implementation, and reflection with the community. The activity is carried out in three meetings, with material arranged in stages: letter recognition through songs and flashcards, word formation through a letter card relay game, and reading long sentences using a magic box. Each meeting is designed as an educational game and motivates children to actively participate in the learning process. The results of the activity show an increase in children's reading skills, both in terms of courage, pronunciation, and understanding of word and sentence structure. Children also appear more enthusiastic and confident in participating in the learning process. This approach is considered effective and suitable for implementation in non-formal education environments as a strategy to strengthen early childhood literacy.</p> <p>Copyright © Karsa Bhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under CC BY-NC 4.0</p>

Pendahuluan

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam proses pendidikan anak. Membaca bukan hanya sekadar mengenal huruf dan kata, melainkan juga menjadi pintu gerbang bagi anak untuk memahami dunia di sekitarnya. Anak-anak yang memiliki keterampilan membaca yang baik cenderung memiliki peluang lebih besar dalam memahami pelajaran di sekolah, meningkatkan daya pikir kritis, serta memperkaya kosakata (Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, penguatan keterampilan membaca sejak usia dini menjadi aspek penting yang tidak dapat diabaikan dalam pendidikan anak.

Di sisi lain, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak-anak usia dini, khususnya yang berada di daerah pinggiran atau kawasan dengan akses pendidikan yang terbatas, masih mengalami kesulitan dalam menguasai kemampuan membaca secara optimal. Hal ini juga terlihat di Kelurahan Lawangan Daya, di mana masih terdapat anak-anak yang belum lancar membaca meskipun telah memasuki usia sekolah dasar. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut antara lain adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik, minimnya fasilitas belajar di rumah, serta keterbatasan pendampingan orang tua.

Pendekatan belajar tradisional yang hanya berfokus pada hafalan dan pengulangan tanpa memperhatikan aspek psikologis dan emosional anak, sering kali membuat anak merasa cepat bosan dan tidak antusias dalam belajar membaca. Metode pembelajaran seperti ini cenderung kaku dan monoton, sehingga tidak sesuai dengan karakteristik anak-anak yang sejatinya suka bermain dan bergerak aktif. Akibatnya, proses belajar membaca menjadi kurang efektif dan bahkan menimbulkan ketakutan atau tekanan bagi sebagian anak.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih adaptif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah metode belajar sambil bermain. Konsep belajar sambil bermain telah banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini karena metode ini mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan bermain, anak-anak dapat belajar tanpa merasa terbebani, karena kegiatan bermain memberikan rasa senang, bebas, dan penuh eksplorasi (Rosadi, 2018).

Metode belajar sambil bermain memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti bermain huruf, menyusun kata dari kartu bergambar, bernyanyi sambil mengenal huruf, dan permainan tebak kata dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Dengan metode ini, anak-anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan motorik halus, kreativitas, serta kemampuan sosial melalui interaksi dengan teman-temannya.

Dalam konteks program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan oleh mahasiswa, penguatan keterampilan membaca melalui metode belajar sambil bermain menjadi bentuk kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak di masyarakat. Kegiatan ini sekaligus menjadi bentuk pengabdian yang membawa manfaat jangka panjang, tidak hanya bagi anak-anak yang menjadi sasaran program, tetapi juga bagi mahasiswa sebagai pelaksana yang mendapat pengalaman langsung dalam mendampingi proses pembelajaran di lapangan.

Kelurahan Lawangan Daya dipilih sebagai lokasi pelaksanaan program ini karena memiliki karakteristik sosial yang menarik dan relevan dengan tujuan kegiatan. Di daerah ini, sebagian besar masyarakat berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah, dengan tingkat pendidikan orang tua yang relatif rendah. Kondisi tersebut berpengaruh pada perhatian orang tua terhadap proses belajar anak di rumah. Beberapa anak bahkan tidak mendapatkan bimbingan membaca

secara rutin di luar sekolah karena kesibukan orang tua dalam bekerja (Wulasari, 2018).

Melalui program KKN ini, mahasiswa berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menghadirkan program bimbingan membaca yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan lingkungan mereka. Kegiatan bimbingan dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, seperti menggunakan alat peraga, permainan edukatif, lagu anak-anak, serta kegiatan interaktif yang menstimulasi minat baca anak. Selain itu, mahasiswa juga melibatkan peran orang tua dengan memberikan edukasi sederhana mengenai pentingnya mendampingi anak belajar membaca di rumah (Yulianto, 2017).

Tujuan dari program ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak secara teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kebiasaan membaca sejak dini. Harapannya, anak-anak yang mengikuti program ini akan memiliki fondasi literasi yang kuat sehingga mampu mengikuti pelajaran di sekolah dengan lebih baik dan memiliki semangat untuk terus belajar. Program ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa proses belajar bisa menjadi hal yang menyenangkan jika disesuaikan dengan dunia anak.

Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan soft skill seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, manajemen program, serta empati terhadap kondisi sosial masyarakat. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator dan pendamping belajar yang memahami dinamika psikologis anak-anak. Pengalaman ini menjadi bekal berharga dalam pengembangan pribadi dan profesionalisme mahasiswa sebagai calon intelektual yang peduli terhadap pembangunan masyarakat (Yulianto, 2017).

Lebih jauh, pelaksanaan program ini juga menjadi refleksi terhadap pentingnya sinergi antara pendidikan formal dan non-formal dalam membangun kualitas generasi muda. Sekolah sebagai institusi formal tidak selalu mampu mencakup semua aspek perkembangan anak, terlebih jika terdapat keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, keberadaan program berbasis masyarakat seperti ini menjadi pelengkap sekaligus penguat dalam membangun ekosistem pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.

Penerapan metode belajar sambil bermain juga sejalan dengan pendekatan pendidikan berbasis anak (*child-centered learning*) yang kini semakin ditekankan dalam kurikulum pendidikan nasional. Dengan berfokus pada kebutuhan, minat, dan karakteristik anak, pembelajaran menjadi lebih humanis dan efektif. Anak-anak menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi. Pendekatan ini juga mendorong kreativitas guru atau fasilitator dalam merancang aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan kontekstual.

Program ini juga menjadi momentum yang tepat untuk menghidupkan kembali budaya literasi di tengah masyarakat. Dengan melibatkan anak-anak, orang tua, serta pemangku kepentingan lokal seperti ketua RT, guru PAUD, dan karang taruna, diharapkan tumbuh kesadaran kolektif akan pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari. Budaya membaca tidak bisa tumbuh hanya di

sekolah, tetapi perlu dibangun dari lingkungan rumah dan komunitas sekitar.

Secara keseluruhan, latar belakang pelaksanaan program penguatan keterampilan membaca dengan metode belajar sambil bermain di Kelurahan Lawangan Daya dilandasi oleh kebutuhan mendesak akan peningkatan literasi anak usia dini, perlunya metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta semangat pengabdian mahasiswa dalam mendukung pembangunan masyarakat melalui jalur pendidikan. Program ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi lokal yang relevan, berdaya guna, dan berkelanjutan (Mardiyanti, 2022).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), yakni suatu pendekatan penelitian yang menekankan pada partisipasi aktif dari masyarakat sebagai subjek sekaligus pelaku perubahan. Dalam konteks kegiatan KKN ini, PAR dipilih karena pendekatan ini memungkinkan mahasiswa untuk tidak hanya menjadi pengamat, melainkan turut serta merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program bersama masyarakat secara kolaboratif dan berkelanjutan (Cornish, 2023).

Pendekatan PAR dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), dan refleksi (*reflection*). Pada tahap perencanaan, mahasiswa melakukan observasi awal di lokasi KKN, yakni di Kelurahan Lawangan Daya, untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Melalui diskusi informal dengan orang tua, guru PAUD, dan tokoh masyarakat setempat, ditemukan bahwa banyak anak-anak usia dini belum mampu membaca dengan lancar, dan metode belajar yang digunakan masih bersifat monoton serta kurang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, mahasiswa bersama tokoh masyarakat merancang program bimbingan membaca dengan metode belajar sambil bermain. Perencanaan dilakukan secara partisipatif, di mana masyarakat juga memberikan masukan mengenai bentuk kegiatan yang sesuai dengan karakter anak-anak di daerah tersebut. Alat peraga, media permainan edukatif, serta materi pembelajaran disiapkan secara sederhana namun menarik agar kegiatan bisa berjalan dengan efektif (Sugiyono, 2020).

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan, di mana mahasiswa secara langsung melakukan kegiatan pembelajaran bersama anak-anak di lokasi yang telah disepakati, seperti balai warga atau teras rumah. Kegiatan dilakukan secara berkala dengan materi yang bertahap, seperti pengenalan huruf melalui lagu, permainan menyusun kata, membaca gambar, dan bercerita interaktif. Setiap kegiatan dikondisikan agar menyenangkan, melibatkan emosi positif anak, serta menciptakan suasana yang santai namun tetap edukatif.

Tahap terakhir adalah refleksi, di mana mahasiswa dan masyarakat mengevaluasi proses serta hasil kegiatan. Refleksi dilakukan melalui diskusi bersama orang tua dan pengamat lokal untuk

menilai sejauh mana perubahan terjadi pada anak-anak, baik dari segi kemampuan membaca, minat belajar, maupun kepercayaan diri mereka. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan program serta bahan rekomendasi bagi pengembangan program serupa di masa mendatang (Sugiyono, 2017).

Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan penguatan keterampilan membaca melalui metode belajar sambil bermain dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan di Kelurahan Lawangan Daya. Setiap pertemuan dirancang dengan suasana yang menyenangkan dan interaktif untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Penggunaan media edukatif, permainan, dan reward menjadi strategi utama dalam menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri anak dalam belajar membaca (Solikhah, 2023).

Pertemuan pertama dimulai dengan pengenalan huruf melalui lagu dan media flashcard. Anak-anak tampak antusias mengikuti kegiatan yang dikemas dalam bentuk nyanyian. Lagu yang digunakan berisi huruf-huruf abjad dan dikombinasikan dengan gerakan tubuh ringan, seperti tepuk tangan dan berputar, untuk menjaga konsentrasi dan suasana tetap ceria. Penggunaan media flashcard yang berwarna-warni membantu anak-anak mengasosiasikan bentuk huruf dengan visual yang menarik. Banyak siswa menunjukkan ekspresi ceria saat berhasil mengenali huruf yang ditunjukkan.

Setelah sesi pengenalan huruf melalui lagu, kegiatan dilanjutkan dengan permainan botol bergilir. Metode ini dirancang agar setiap anak mendapat giliran membaca dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat tekanan. Lagu diputar, lalu sebuah botol diputar di tengah lingkaran siswa. Saat lagu berhenti, siswa yang terkena giliran diminta membaca kata sederhana yang ditulis guru di papan kecil atau kartu. Jika siswa berhasil membaca dengan benar, mereka mendapat hadiah berupa snack kecil sebagai bentuk apresiasi.

Dari hasil pengamatan selama pertemuan pertama, terlihat bahwa sebagian besar anak mulai berani mencoba membaca meskipun dengan pelafalan yang belum sempurna. Anak-anak lebih aktif dan antusias karena nuansa kegiatan yang tidak seperti pembelajaran di kelas pada umumnya. Suasana belajar yang informal membuat anak tidak merasa takut untuk salah, dan hal ini menjadi langkah awal yang penting dalam membentuk keberanian untuk membaca.

Beberapa anak yang pada awalnya pasif mulai menunjukkan ketertarikan mengikuti permainan setelah melihat teman-teman mereka mendapatkan hadiah. Pendekatan reward ini cukup efektif dalam memicu rasa ingin mencoba. Selain itu, anak-anak dengan kemampuan membaca yang masih rendah tetap diberikan bimbingan tambahan saat giliran mereka datang, sehingga tidak ada anak yang merasa tertinggal atau malu.

Pada pertemuan kedua, materi difokuskan pada kegiatan menyambung dan menyusun kata. Materi ini merupakan lanjutan dari pengenalan huruf yang telah diberikan sebelumnya. Media yang digunakan adalah poster kata dan kartu huruf yang disusun secara acak. Anak-anak diminta menyusun huruf-huruf menjadi kata yang bermakna. Agar kegiatan lebih dinamis, metode yang

digunakan adalah permainan estafet kelompok (Kamiliya, 2023).

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, lalu masing-masing kelompok diminta menyusun kata dari huruf-huruf yang telah dipersiapkan oleh fasilitator. Permainan dimulai dengan satu anak yang mengambil huruf, lalu memberikan ke teman berikutnya yang menyusunnya dalam urutan yang benar. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan menyusun kata, tetapi juga melatih kerja sama dan komunikasi antar anggota kelompok.

Selama permainan estafet berlangsung, para siswa menunjukkan semangat yang luar biasa. Mereka saling mendukung dalam menyusun huruf menjadi kata. Anak-anak yang sebelumnya terlihat malu-malu kini menjadi lebih aktif, karena dorongan dari teman sekelompok mereka. Permainan yang bersifat kompetitif ini meningkatkan semangat belajar sekaligus memperkuat kerja tim. Guru dan mahasiswa mendampingi setiap kelompok untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki peran (Mardiyanti, 2022).

Hasil dari pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dalam mengenali huruf dan menyambungkannya menjadi kata. Beberapa siswa yang awalnya hanya bisa menyebutkan huruf, kini mulai dapat mengidentifikasi bunyi huruf dan menyusunnya menjadi kata sederhana seperti "buku", "meja", "bola", dan sebagainya. Mereka juga mulai memahami konsep fonetik secara bertahap melalui aktivitas menyenangkan ini.

Selain aspek kognitif, permainan ini juga memperlihatkan adanya peningkatan dalam aspek sosial dan emosional. Anak-anak belajar bekerja sama, saling membantu, serta menerima kekalahan atau keberhasilan dengan lapang dada. Lingkungan belajar yang positif ini memberikan pengalaman berharga bagi siswa dalam proses tumbuh kembang mereka secara menyeluruh, bukan hanya dalam aspek akademik semata.

Pertemuan ketiga merupakan tahap lanjutan dari pertemuan sebelumnya, dengan fokus pada keterampilan membaca kalimat panjang. Materi ini menjadi tantangan tersendiri karena membutuhkan konsentrasi lebih tinggi dan pemahaman konteks. Untuk membuat kegiatan tetap menyenangkan, media yang digunakan adalah "kotak ajaib". Dalam kotak tersebut terdapat gulungan kertas berisi kalimat sederhana yang telah dipersiapkan oleh fasilitator.

Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok. Setiap kelompok mengutus satu perwakilan secara bergantian untuk maju ke depan dan mengambil gulungan kertas dari kotak ajaib. Setelah membuka gulungan, siswa tersebut membaca kalimat dengan suara lantang. Jika berhasil membaca dengan benar, kelompok mereka mendapat poin. Sementara jika belum berhasil, guru atau mahasiswa memberikan bimbingan terlebih dahulu, lalu siswa mencoba kembali.

Permainan kotak ajaib ini menimbulkan rasa penasaran di antara anak-anak. Mereka tampak sangat antusias menunggu giliran untuk mengambil gulungan kalimat. Beberapa bahkan meminta untuk maju lebih dari satu kali. Aspek kejutan dari isi kotak memberikan elemen permainan yang menarik, sekaligus menstimulasi keinginan mereka untuk membaca. Anak-anak terlihat mulai

memahami struktur kalimat seperti “Saya suka makan nasi”, “Kucing tidur di meja”, dan sebagainya.

Selama proses kegiatan, anak-anak yang sudah cukup lancar membaca mulai menunjukkan kemampuan membenarkan bacaan temannya jika terdapat kesalahan. Ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan literasi dasar yang signifikan. Suasana belajar menjadi hidup dan penuh interaksi, tanpa tekanan dan ketakutan untuk salah. Pendekatan yang menekankan eksplorasi dan permainan ini berhasil menjaga motivasi belajar tetap tinggi (Yuliyanto, 2017).

Dari segi evaluasi hasil, ketiga pertemuan ini menunjukkan adanya perkembangan bertahap dari pengenalan huruf, penyusunan kata, hingga kemampuan membaca kalimat. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar anak hanya mampu menyebut huruf-huruf secara acak dan belum memahami hubungan antar huruf. Namun setelah mengikuti tiga sesi, mereka mulai mampu membaca kata dan kalimat sederhana dengan intonasi dan pengucapan yang lebih baik.

Selain aspek kognitif, perkembangan non-kognitif juga sangat terlihat. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, mampu tampil di depan teman-temannya, serta lebih disiplin dan sabar dalam mengikuti giliran. Kegiatan yang dibangun dengan suasana menyenangkan ini juga memberikan pengaruh positif terhadap suasana hati anak. Tidak ada yang menunjukkan sikap tertekan atau bosan, bahkan beberapa meminta agar kegiatan serupa dilanjutkan di hari berikutnya.

Orang tua yang turut mengamati kegiatan juga memberikan respon yang positif. Mereka mengaku bahwa anak-anak menjadi lebih bersemangat saat belajar di rumah dan sering menceritakan ulang kegiatan yang dilakukan selama sesi bimbingan. Beberapa orang tua juga mulai terlibat dengan membantu anak-anak membaca ulang kata atau kalimat yang diberikan selama kegiatan. Hal ini menunjukkan dampak tidak langsung dari program yang mendorong keterlibatan keluarga dalam proses belajar anak.

Diskusi antara mahasiswa, guru lokal, dan tokoh masyarakat menghasilkan kesimpulan bahwa metode belajar sambil bermain merupakan pendekatan yang sangat cocok diterapkan pada anak-anak usia dini. Selain mudah diterima, pendekatan ini mampu mengatasi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Metode ini juga memudahkan fasilitator dalam menyampaikan materi secara bertahap, tanpa harus memaksakan target yang kaku.

Program ini juga menjadi bahan refleksi bersama mengenai pentingnya kreativitas dalam pembelajaran anak. Guru atau pendidik tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan alat yang sederhana dan pendekatan yang tepat, kegiatan belajar bisa menjadi pengalaman yang membekas dan berdampak jangka panjang bagi anak-anak.

Secara umum, program penguatan keterampilan membaca dengan metode belajar sambil bermain ini berhasil mencapai tujuannya. Anak-anak tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga memperlihatkan perkembangan dalam aspek sosial, emosional,

dan motivasi belajar. Keberhasilan ini tentu tidak lepas dari dukungan semua pihak, termasuk guru, orang tua, tokoh masyarakat, dan mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan (Mardiyanti, 2022).

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pengembangan literasi dasar tidak harus selalu bergantung pada pendekatan formal yang kaku. Dengan sentuhan kreativitas dan pendekatan yang sesuai dengan dunia anak, proses belajar bisa menjadi sesuatu yang dinantikan. Diharapkan kegiatan ini dapat menginspirasi sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk mengintegrasikan metode belajar sambil bermain dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Kesimpulan

Program penguatan keterampilan membaca dengan metode belajar sambil bermain yang dilaksanakan di Kelurahan Lawangan Daya telah memberikan dampak positif bagi perkembangan kemampuan literasi anak-anak usia dini. Melalui tiga pertemuan yang disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan huruf, penyusunan kata, hingga membaca kalimat sederhana, anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan membaca yang signifikan. Pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif berhasil membangun minat baca anak sekaligus menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Setiap permainan yang dirancang seperti botol bergilir, estafet kata, dan kotak ajaib — tidak hanya meningkatkan aspek kognitif anak, tetapi juga melatih keberanian, kerja sama tim, serta kepercayaan diri. Anak-anak menjadi lebih aktif, antusias, dan tidak takut untuk mencoba meskipun melakukan kesalahan. Selain itu, keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam mendukung program ini turut memperkuat dampak positif dari kegiatan yang dilakukan.

Metode belajar sambil bermain terbukti efektif dalam membangun fondasi literasi awal dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Program ini sekaligus menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini sebaiknya tidak hanya berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga harus memperhatikan aspek emosional, sosial, dan psikologis anak. Oleh karena itu, metode ini layak dijadikan alternatif dalam pengembangan pembelajaran literasi, baik di lingkungan formal maupun non-formal.

Referensi

- Anita Rahmawati. "Pengembangan Minat Baca Anak Di Era Digital." *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2022): 108–13. <https://doi.org/10.55784/jompaabdi.v1i2.122>.
- Cornish, Flora, Nancy Breton, Ulises Moreno-Tabarez, Jenna Delgado, Mohi Rua, Ama de-Graft Aikins, and Darrin Hodgetts. "Participatory Action Research." *Nature Reviews Methods Primers* 3, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.1038/s43586-023-00214-1>.
- Kamiliya, Asqy Divia, Kholifatunnisa Kholifatunnisa, Patricia Amanda Febriane, Yasmin Azzahra Marwah Rahmani, and Sri Watini. "Penggunaan Model ASYIK Dalam Mengembangkan Semangat Belajar Anak TK Talenta Persada." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 6 (2023): 3981–89. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2120>.

- Lutfatulatifah, Lutfatulatifah, and Slamet Wahyudi Yuliyanto. "Persepsi Guru Tentang Membaca, Menulis, Dan Berhitung Pada Anak Usia Dini." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2766>.
- Mardiyanti, Mardiyanti, Moh. Irawan Zain, and Nurul Kemala Dewi. "Pengembangan Media Kartu Kata Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Tema 3 Kegiatanku Sub Tema 1 Kegiatan Di Pagi Hari SDN 1 Dopang." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 2b (2022): 702–9. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.635>.
- Rosadi, Dony, R Arri Widyanto, and Sunarni Sunarni. "Rancang Bangun Aplikasi Ayo Belajar Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Jurnal Komtika* 2, no. 1 (2018): 29–37. <https://doi.org/10.31603/komtika.v2i1.2110>.
- Solikhah, Alsafina Maratus, Atik Dwi Nursanti, and Elais Nur Fauzia Qodim. "Modifikasi E-Book Sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Belajar Sambil Bermain." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 6, no. 1 (2023): 731. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71793>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Tim Riset Group IAIN Madura, Peta Keberagaman Masyarakat Kepulauan Madura (Surabaya: Muallim Press, 2000)
- . "Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017.
- Wulan, Eka Putri Saptari, and Sarah Evelyn Samosir. "Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan IV Di SMP Swasta Darma Medan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 12085–90. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10377>.
- Wulasari, Annisa Octavia. "Pengaruh Metode Belajar 'Aku Cepat Membaca' Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah 46 Surabaya." *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i1.3600>.