

Original Research Paper

Strategi Pengembangan Literasi Anak Melalui Pengadaan Ruang Bermain Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar

Rusminah HS*, Baiq Erni Nirmala, Nazwa Risfaida, Kharisma Lucky, Aulia Nawana Putri, Achmad Zacky Dimas Agustino, Disya Jusianah, Ririn Agustina, Keyzia Varadea Meylinas, Nurhasanah, Rizalul Mustakim

¹Universitas Mataram, Mataram, NTB, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v8i3.12709>

Sitasi: Rusminah HS., Nirmala, B. E., Risfaida, N., Lucky, K., Putri, A. N., Agustini, A. Z. D., Jusianah, D., Agustina, R., Meylinas, K. V., Nurhasanah., Mustakim, R. (2025). Strategi Pengembangan Literasi Anak Melalui Pengadaan Ruang Bermain Edukatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(3)

Article history

Received: 06 Agustus 2025

Revised: 23 Agustus 2025

Accepted: 03 September 2025

*Corresponding Author:

Rusminah, Universitas
Mataram, Mataram, NTB,
Indonesia

Email:

rosewahyu99@gmail.com

Abstract: Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mataram tahun 2025 di Desa Anjani fokus pada literasi, terutama pengembangan literasi anak-anak usia sekolah dasar. Masalah utama yang ditemukan adalah minat baca anak-anak yang rendah, mereka lebih tertarik menggunakan gadget dibandingkan membaca buku. Untuk mengatasi hal ini, diadakan program “Ruang Bermain Edukatif” yang menggabungkan aktivitas bermain dengan kegiatan literasi. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan mahasiswa, anak-anak, dan masyarakat setempat. Kegiatan terdiri dari beberapa tahapan seperti survei awal, wawancara, perencanaan program, desain program, menyusun daftar kebutuhan, mempersiapkan ruang, hingga pelaksanaan ruang bermain yang meliputi, membaca nyaring, cerdas mengulas buku, menulis cerita dan membuat project kreatif wayang botol. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat dan kemampuan membaca anak-anak, terlihat dari antusiasme yang tinggi, keberanian menyapaikan pendapat, serta kemampuan menulis sederhana. Temuan ini sesuai dengan konsep *play-based learning* dan *emergent literacy*, bahwa belajar sambil bermain dapat merangsang perkembangan bahasa dan kemampuan literasi anak secara efektif. Dengan demikian, pengadaan ruang bermain edukatif bisa menjadi strategi alternatif dalam meningkatkan literasi anak usia sekolah dasar sekaligus mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4 tentang pendidikan berkualitas.

Kata kunci: literasi anak, ruang bermain edukatif, SDGs 4

Pendahuluan

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai wujud pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Mahasiswa akan menerapkan ilmu yang dipelajari di lingkungan masyarakat secara langsung, membantu menyelesaikan masalah dan memberdayakan

masyarakat setempat dalam periode waktu dan daerah tertentu, biasanya setingkat desa.

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Mataram Tahun 2025 fokus pada Literasi dan Pemberdayaan Masyarakat Lokal. Dalam hal ini, kelompok KKN Desa Anjani mendapatkan tema Literasi Perpustakaan. Literasi Perpustakaan adalah upaya nasional yang digagas oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpustakaan) untuk

meningkatkan budaya membaca dan kecakapan literasi masyarakat Indonesia, termasuk literasi digital, melalui berbagai program seperti penyediaan bahan bacaan, pendampingan mahasiswa lewat KKN Tematik Literasi, dan pemberdayaan masyarakat melalui perpustakaan.

Desa Anjani adalah salah satu desa yang sudah memiliki perpustakaan desa nya sendiri untuk mendukung kegiatan literasi masyarakatnya. Namun, minat baca masyarakat nya ternyata lebih cenderung ke arah media sosial daripada minat baca melalui buku-buku fisik yang disediakan di perpustakaan desa. Adapun minat baca anak-anak di desa Anjani masih terbilang kurang karena anak-anak juga lebih tertarik menggunakan gadget daripada membaca buku. Gadget dianggap lebih menarik karena menyajikan hiburan yang cepat dan praktis, sedangkan membaca buku menuntut konsentrasi dan usaha lebih.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan strategi kreatif untuk menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan kemampuan membaca anak-anak. Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan adalah pengadaan Ruang Bermain edukatif yang mengintegrasikan aktivitas bermain dengan literasi. Ruang Bermain adalah kegiatan literasi untuk anak-anak yang memiliki empat jenis kegiatan, yaitu membaca nyaring, cerdas mengulas buku, menulis cerita, dan membuat project kreatif. Konsep ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak, karena belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Dengan demikian, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengembangkan literasi anak melalui pengadaan Ruang Bermain edukatif di Desa Anjani sebagai sarana peningkatan minat dan kemampuan membaca. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) poin 4 tentang pendidikan berkualitas, serta memberikan manfaat praktis bagi masyarakat dan sekolah dasar dalam menciptakan lingkungan literasi yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

Metode Kegiatan

Kegiatan ini menggunakan metode pengabdian masyarakat dengan pendekatan partisipatif. Artinya, mahasiswa, orang tua, dan anak-anak sama-sama dilibatkan dalam proses

perencanaan hingga pelaksanaan ruang bermain. Tahapan kegiatan ruang bermain dimulai dari:

- Survei awal untuk mengetahui kondisi minat baca anak dan masyarakat di Desa Anjani;
- Melakukan wawancara dengan warga setempat untuk menggali informasi lebih dalam mengenai tingkat literasi masyarakat dan anak-anak;
- Perencanaan kegiatan/program sebagai bentuk solusi atas permasalahan yang ditemukan;
- Menentukan desain program/kegiatan ruang bermain yang menyesuaikan kebutuhan anak-anak sekaligus menarik perhatian mereka untuk belajar sambil bermain;
- Menyusun daftar kebutuhan seperti penyediaan buku bacaan dan permainan edukatif;
- Penataan ruang bermain agar tercipta suasana yang nyaman, dan
- Pelaksanaan ruang bermain.

Kegiatan ruang bermain berlangsung selama delapan hari, mulai dari tanggal 28 Juli - 4 Agustus 2025, berlokasi di posko KKN Desa Anjani Unram 2025. Lokasi ini dipilih karena posko memiliki ruang yang luas serta fasilitas yang memadai untuk mengadakan kegiatan interaktif. Selain itu, posko juga memungkinkan pengaturan area yang aman dan nyaman khusus untuk aktivitas dan project kreatif anak-anak, sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan program dengan lebih optimal.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Kegiatan

Kegiatan Ruang Bermain dilaksanakan selama delapan hari berturut-turut di posko KKN Anjani UNRAM tahun 2025, pada bulan Juli hingga Agustus, dengan melibatkan anak-anak sekolah dasar (SD) yang berasal dari beberapa dusun di wilayah Anjani. Pelaksanaan kegiatan ini dibantu oleh sepuluh mentor KKN dan delapan anggota organisasi pemuda dari empat organisasi lokal terdekat. Kolaborasi ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang bisa diteruskan oleh para pemuda di dusun nya masing-masing ketika kelompok KKN sudah selesai dengan

pengabdiannya. Berikut adalah uraian kegiatan yang dilaksanakan dalam Ruang Bermain:

- **Membaca Nyaring**

Pada tahap ini, satu mentor membacakan dongeng kepada anak-anak secara nyaring dan dengan intonasi yang jelas sehingga isi cerita dapat didengar dan dipahami dengan baik oleh anak-anak yang menjadi pendengar. Anak-anak mendengarkan dengan seksama cerita yang dibacakan sebelum kemudian masing-masing mentor memberikan pertanyaan terkait isi dongeng tersebut. Pertanyaan ini bertujuan untuk menguji pemahaman anak terhadap cerita sekaligus mengajak mereka berpikir kritis dan mengasah kemampuan menyimak secara aktif. Kegiatan membaca nyaring ini menjadi momen pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan kosakata baru, melatih daya konsentrasi, dan menumbuhkan minat membacakan serta mendengarkan cerita secara interaktif.

- **Cerdas Mengulas Buku**

Anak-anak diajak untuk mengemukakan ulasan dan pendapat secara lisan mengenai cerita yang telah dibacakan oleh mentor. Kegiatan ini bertujuan melatih kemampuan analisis kritis sekaligus ekspresi verbal anak-anak serta meningkatkan keberanian mereka dalam berkomunikasi dan berinteraksi di depan kelompok. Melalui diskusi ini, anak-anak juga belajar mendengarkan pendapat teman dan membangun rasa percaya diri secara bertahap.

- **Menulis Cerita**

Selanjutnya, anak-anak diarahkan untuk menuangkan kreativitas dan pemahaman mereka melalui kegiatan menulis cerita sederhana. Kegiatan ini berperan sebagai media penguatan literasi tulis serta pengembangan imajinasi dan kemampuan bahasa anak. Anak-anak didorong untuk menulis dengan menggunakan kalimat pendek dan bahasa yang mudah dipahami, sesuai dengan karakteristik usia mereka.

- **Project Kreatif dan Mendongeng dengan Wayang Botol**

Pada aktivitas ini, anak-anak membuat media wayang botol dari bahan daur ulang yang kemudian dijadikan alat untuk mendongeng.

Proyek kreatif ini tidak hanya mengembangkan keterampilan seni dan motorik halus, tetapi juga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan. Penggunaan wayang botol sebagai media mendongeng juga meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian cerita kepada anak-anak.

Pembahasan

Hasil kegiatan Ruang Bermain KKN Anjani 2025 menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan literasi anak usia sekolah dasar dengan pendekatan yang berfokus pada pengalaman langsung melalui bermain dan kreativitas. Sesuai dengan teori Zona Perkembangan Proksimal Vygotsky (1978), interaksi sosial antara anak dengan mentor dan teman sebaya mampu mendukung perkembangan bahasa dan literasi melalui bimbingan yang tepat dalam suasana bermain. Metode membaca dongeng bersama dan permainan edukatif memberikan stimulasi bahasa yang membantu anak memahami kosakata baru dan isi cerita secara kontekstual.

Selain itu, kegiatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) yang dikembangkan oleh Whitebread et al. (2012) yang menyatakan bahwa anak belajar paling efektif jika terlibat aktif dalam aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Penelitian terkini dari Remawati et al. (2025) menguatkan bahwa metode bermain sambil belajar meningkatkan minat dan kemampuan literasi dini secara signifikan, sementara Fatimah dan Widayati (2024) menyatakan penggunaan media permainan edukatif sesuai karakteristik anak memicu perkembangan keterampilan baca dan motivasi belajar pada anak usia dini.

Proyek kreatif menggunakan wayang botol sebagai media mendongeng juga mengadopsi pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menurut Thomas (2000) efektif dalam mengembangkan keterampilan praktis dan kreativitas anak secara simultan. Studi terbaru oleh Inayah et al. (2023) menunjukkan bahwa pengintegrasian media kreatif dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan kemampuan analisis cerita dan ekspresi verbal anak.

Secara konseptual, pengembangan literasi awal (*emergent literacy*) yang menjadi landasan teori dalam kegiatan ini, difokuskan pada

pemberian rangsangan bahasa dan literasi melalui interaksi sosial dan stimulasi membaca yang berkelanjutan (National Early Literacy Panel, 2008; Abdiah dan Noranisa, 2022). Strategi pemberian pengalaman membaca dan mendongeng dalam suasana bermain sangat sesuai untuk merangsang emergent literacy secara optimal pada anak usia dini.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini mempertegas pentingnya pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi sosial, permainan edukatif, dan kreativitas sebagai media utama untuk meningkatkan kemampuan literasi anak secara inklusif, menyenangkan, dan berdampak positif secara kognitif dan afektif.

Kesimpulan

Dalam program KKN Desa Anjani, Ruang Bermain Edukatif terbukti dapat meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak sekolah dasar. Anak-anak aktif berpartisipasi dalam kegiatan membaca nyaring, cerdas mengulas buku, menulis cerita, dan project kreatif membuat wayang botol. Ini meningkatkan pemahaman mereka tentang bacaan, keberanian untuk berkomunikasi, dan kemampuan kreatif mereka. Program ini juga lebih baik karena mentor/pemuda setempat ikut terlibat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sangat mungkin untuk menggunakan strategi ini dalam upaya meningkatkan budaya literasi di masyarakat pedesaan dan mendukung pencapaian SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas.

Saran

Saran untuk guru dan orang tua agar lebih aktif untuk mendampingi anak-anak dalam kegiatan membaca karena dari hasil observasi, anak-anak sangat tertarik dan memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap buku bacaan terlebih yang memiliki visual karena itu dapat mendorong ketertarikan mereka untuk membaca. Jadi, kegiatan anak-anak masih bisa kita kontrol agar tidak cenderung bermain gadget. Untuk perpustakaan Desa Anjani dan organisasi pemuda yang berkolaborasi dengan kelompok KKN diharapkan dapat mengadopsi konsep ruang bermain edukatif ini sebagai kegiatan literasi rutin.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada lembaga Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) yang telah memberikan bantuan barang-barang untuk mendukung kegiatan literasi yang dilakukan pada saat KKN. Ucapan terima kasih juga kepada pengurus perpustakaan Desa Anjani serta organisasi pemuda Desa Anjani yang telah membantu pelaksanaan kegiatan Ruang Bermain ini dari awal sampai akhir sehingga kegiatan dapat dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Abdiah, A., & Noranisa, N. (2022). Pengembangan literasi awal pada anak usia dini melalui kegiatan membaca bersama. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 145–156.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>
- Fatihah, N., & Widayati, R. (2024). Media permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi membaca anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 77–89.
<https://doi.org/10.21009/jpa.v13i1.2024>
- Inayah, S., Rahmawati, D., & Yusuf, A. (2023). Integrasi media kreatif dalam pembelajaran literasi anak usia sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 9(3), 201–214.
<https://doi.org/10.32528/jlp.v9i3.2023>
- National Early Literacy Panel. (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. Washington, DC: National Institute for Literacy.
https://lincs.ed.gov/publications/pdf/NELP_Report09.pdf
- Remawati, L., Astuti, W., & Prasetyo, D. (2025). Bermain sambil belajar sebagai strategi peningkatan literasi anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 33–45.
<https://doi.org/10.15294/jpd.v15i1.2025>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
https://www.bie.org/object/document/a_review_of_research_on_project_based_learning
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological*

processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
<https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>

Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2012). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 29(2), 44–52.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Play,-cognition-and-self-regulation:-What-exactly-Whitebread-Coltman/3a6310c1a5b9daa1bc48bfc8da1c5dad04af17f1>