

PENERAPAN MEDIA DIGITAL INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PENDAMPING DALAM PEMBELAJARAN LITERASI ANAK DI KAMPUNG CAHAYA

Bejo Sutrisno^{1*}, Nurdiana², Zaqiatul Mardiah³

^{1,2}Magister Linguistik Terapan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

³Bahasa dan Budaya Arab, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia

*E-mail: drbejo2020@gmail.com

ABSTRAK

Hasil survei awal di Kampung Cahaya, Menteng, Jakarta Selatan, menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar masih membaca dengan cara mengeja, kesulitan memahami isi bacaan, dan menulis tanpa pemahaman makna. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya tingkat literasi baca-tulis dasar serta terbatasnya metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberdayakan para pendamping literasi agar mampu meningkatkan kemampuan baca-tulis anak melalui penggunaan modul dan media ajar digital berbasis *High Order Thinking Skills*. Kegiatan dilaksanakan secara luring selama enam bulan (Maret–Agustus 2025) dengan 14 kali sesi tatap muka, melibatkan empat orang pendamping dari kalangan mahasiswa bertempat tinggal di sekitar lokasi Kampung Cahaya yang memenuhi kriteria memiliki latar belakang pendidikan dan minat di bidang literasi anak. Tahapan kegiatan mencakup identifikasi kebutuhan literasi dan pemetaan kemampuan awal anak, pelatihan pembuatan modul baca-tulis digital berbasis HOTS, pendampingan praktik lapangan bersama anak-anak, serta evaluasi hasil kegiatan melalui observasi dan penilaian kinerja pendamping maupun kemajuan anak. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan pendamping dalam merancang media ajar digital interaktif dan latihan literasi yang menstimulasi pemikiran kritis anak. Anak-anak juga menunjukkan kemajuan nyata dalam membaca lancar tanpa mengeja, memahami isi bacaan, dan menulis ulang informasi secara sederhana. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh target kegiatan tercapai dengan indikator peningkatan skor kemampuan literasi anak sebesar 35% dan peningkatan kompetensi pedagogis pendamping sebesar 40%. Sebagai tindak lanjut, akan dilakukan pembinaan berkala dan pembentukan komunitas literasi digital lokal di Kampung Cahaya dengan dukungan Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia.

Kata Kunci: HOTS; Kampung Cahaya; Literasi Baca-Tulis; Media Digital; Pengabdian Masyarakat.

ABSTRACT

The results of an initial survey in Kampung Cahaya, Menteng, South Jakarta, showed that most elementary school-aged children still read by spelling, had difficulty understanding the content of the reading, and wrote without understanding the meaning. This condition indicates a low level of basic reading and writing literacy and limited learning methods that are interesting and appropriate to children's needs. To address these problems, this Community Service program was designed to empower literacy facilitators to improve children's reading and writing skills through the use of digital learning modules and media based on High Order Thinking Skills (HOTS). The activity was carried out offline for six months (March–August 2025) with 14 face-to-face sessions, involving four facilitators from among university students who met the criteria of having an educational background and interest in the field of children's literacy. The activity stages included: (1) identifying literacy needs and mapping children's initial abilities, (2) training in creating HOTS-based digital reading and writing modules, (3) field practice assistance with children, and (4) evaluation of activity results through observation and assessment of facilitator performance and children's progress. The implementation results showed a significant improvement in the facilitators' ability to design interactive digital teaching media and literacy exercises that stimulate children's critical thinking. Children also showed real progress in reading fluently without spelling, understanding reading content, and rewriting information simply. Based on the evaluation results, all activity targets were achieved with indicators of a 35% increase in children's literacy skills scores and a 40% increase in the facilitators' pedagogical competencies. As a follow-up, this program will be continued through regular coaching and the formation of a local digital literacy community in Kampung Cahaya with the support of the Institute for Research, Innovation, and Community Service of Al-Azhar University Indonesia.

Keywords: Community Service; Digital Media; HOTS; Kampung Cahaya; Reading and Writing Literacy.

Article History:	
Diterima	: 20-01-2026
Disetujui	: 24-02-2026
Diterbitkan Online	: 25-03-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Literasi baca-tulis merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak (Sayasane et al., 2021; Sudibjo et al., 2022). Kemampuan membaca dan menulis yang baik memungkinkan anak untuk mengakses informasi, berkomunikasi secara efektif, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat (Latifah et al., 2023; Mishbah, 2020). Brewer mendefinisikan literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis untuk memecahkan masalah, memenuhi kebutuhan personal, mempelajari informasi baru, dan menemukan kesenangan dalam kata-kata tertulis, yang mencakup keterampilan berbicara, membaca, menyimak, dan menulis (Muzdalifah & Subrata, 2022). Sejalan dengan ini, literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan dasar membaca dan menulis, melainkan juga meliputi praktik budaya serta kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mentransformasi teks dalam konteks sosial dan politik (Reyva et al., 2024). Definisi literasi yang berkembang ini menunjukkan bahwa ia melibatkan tidak hanya penguasaan kebahasaan, tetapi juga level kognitif yang lebih tinggi seperti analisis wacana (Hidayat et al., 2023).

Dalam berbagai lingkungan, khususnya pada komunitas yang kurang terlayani, anak-anak kerap menghadapi hambatan dalam pengembangan kemampuan literasi dasar, terutama membaca dan menulis. Kondisi ini juga ditemukan di Kampung Cahaya sebagai salah satu komunitas mitra pengabdian, di

mana masih terlihat keterbatasan kemampuan literasi anak-anak serta keterbatasan para pendamping dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Keterbatasan tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses pendampingan literasi, sehingga diperlukan intervensi yang terencana dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Merespon permasalahan tersebut, program pengabdian ini dirancang dengan tujuan utama untuk mengembangkan kapasitas sumber daya manusia yang berperan sebagai pendamping literasi di Kampung Cahaya. Fokus pengembangan diarahkan pada penciptaan dan pemanfaatan modul literasi baca-tulis berbasis digital yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Inisiatif ini selaras dengan peta jalan kegiatan pengabdian masyarakat di Kampung Cahaya yang menitikberatkan pada penguatan kompetensi pendamping dalam merancang media ajar digital yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, program ini diimplementasikan melalui dua pendekatan terpadu, yaitu pelatihan bagi para pendamping dalam merancang dan menggunakan media digital inovatif berbasis literasi dan HOTS, serta pendampingan langsung dalam penerapan hasil pelatihan kepada anak-anak melalui kegiatan literasi digital yang interaktif. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kompetensi pendamping, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan baca-tulis anak-anak Kampung Cahaya secara berkelanjutan. Diharapkan, penguatan literasi ini dapat membuka peluang yang lebih luas bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi akademis dan pribadi mereka di masa depan.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan koordinator lapangan Kampung Cahaya, ditemukan bahwa tingkat literasi baca-tulis anak-anak di lingkungan tersebut masih tergolong rendah. Anak-anak menunjukkan keterbatasan dalam memahami isi bacaan, menulis ulang informasi dengan bahasa sendiri, serta mempertahankan fokus membaca dalam durasi yang panjang. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan kontekstual, serta kurangnya metode pengajaran yang variatif dan adaptif terhadap karakteristik belajar anak (Agnihotri & Troutt, 2009). Di sisi lain, para pendamping atau pengajar yang berperan langsung dalam kegiatan literasi juga menghadapi kendala, terutama dalam kemampuan merancang media pembelajaran digital dan kegiatan literasi berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Abidin et al., 2021). Tidak hanya itu, beberapa pemuda dan mahasiswa di sekitar Kampung Cahaya yang turut terlibat secara sosial dalam kegiatan pembelajaran juga menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan pedagogis dasar, seperti strategi mengajar, pengelolaan kelas, dan komunikasi efektif dengan anak-anak. Kekurangan tersebut mengindikasikan perlunya program pelatihan dan pendampingan yang tidak hanya berfokus pada peningkatan literasi anak-anak, tetapi juga pada penguatan kapasitas para pendamping dan mahasiswa lokal agar mampu menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berkelanjutan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian merancang dua program utama sebagai solusi yang saling melengkapi. *Pertama*, program pelatihan pendamping literasi digital inovatif, yang bertujuan meningkatkan kompetensi pendamping dalam merancang dan mengimplementasikan media digital berbasis HOTS. Kegiatan ini meliputi pelatihan pembuatan modul interaktif, penggunaan platform digital sederhana, dan integrasi elemen visual serta audio dalam pembelajaran. Indikator keberhasilan dari program ini adalah meningkatnya kemampuan pendamping dalam menghasilkan media ajar digital yang kreatif dan relevan dengan konteks anak-anak Kampung Cahaya.

Kedua, program implementasi hasil pelatihan melalui kegiatan literasi digital anak, di mana para pendamping menerapkan media dan strategi yang telah mereka kembangkan secara langsung kepada anak-anak binaan. Program ini ditujukan untuk meningkatkan minat baca, kemampuan memahami isi bacaan, dan kelancaran membaca anak. Target capaian dari kegiatan ini meliputi peningkatan skor kemampuan literasi anak berdasarkan instrumen evaluasi awal dan akhir, serta peningkatan partisipasi aktif anak dalam setiap sesi pembelajaran.

Melalui kombinasi dua program tersebut, kegiatan PKM ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kapasitas pendamping sebagai fasilitator literasi digital, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan baca-tulis anak-anak di Kampung Cahaya secara berkelanjutan.

Untuk mengoptimalkan proses pendampingan ini, pemanfaatan teknologi digital menjadi solusi yang menjanjikan (Sudibjo et al., 2022). Media digital menawarkan fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, sekaligus memfasilitasi peran aktif orang tua dalam stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini (Yuniarni et al., 2023). Khususnya, media interaktif berbentuk video animasi terbukti efektif menarik minat anak-anak dan menstimulasi aspek perkembangan bahasa mereka secara positif (Yuniarni et al., 2023). Integrasi media digital interaktif, seperti permainan edukatif atau narasi animasi, telah terbukti meningkatkan penguasaan kosakata, kesadaran fonologis, dan pemahaman linguistik secara keseluruhan pada anak usia dini (Rahayu, 2019). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multi-saluran, di mana anak-anak berinteraksi dengan beragam sumber pengetahuan yang difasilitasi oleh pendidik, sehingga meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia dalam kerangka pendidikan (Miyazaki et al., 2024). Lebih lanjut, integrasi HOTS dalam bahan ajar digital akan mendorong anak untuk tidak hanya memahami teks secara literal, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi (Yasmar et al., 2023). HOTS sangat krusial untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah, yang merupakan aspek integral dari literasi tingkat lanjut.

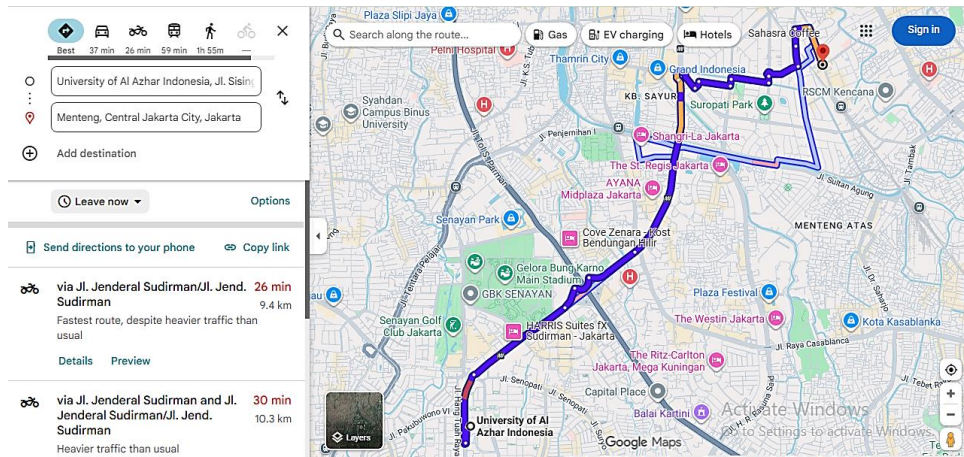
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu dan Peserta Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dirancang secara komprehensif selama enam bulan, dimulai pada awal Maret 2025 hingga akhir Agustus 2025, dan seluruh rangkaian aktivitas dipusatkan di Kampung Cahaya, Menteng, Jakarta Selatan. Kegiatan terbagi dalam dua bentuk pelatihan utama: *Pertama*, pelatihan pendamping literasi digital yang berlangsung selama dua bulan pertama (Maret–April 2025) dengan total 6 sesi intensif untuk empat orang mahasiswa pendamping; *Kedua*, program pendampingan literasi bagi anak-anak mitra, yaitu 15 siswa sekolah dasar dari masyarakat pemulung Kampung Cahaya, yang dilaksanakan selama empat bulan berikutnya (Mei–Agustus 2025) melalui 8 sesi tatap muka. Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring.

Peserta utama dalam kegiatan ini terdiri atas: *Pertama*, empat (4) orang pendamping yang berasal dari kalangan mahasiswa tinggal di sekitar lokasi Kampung Cahaya yang secara sukarela terlibat dalam program literasi masyarakat. Mereka berperan sebagai fasilitator utama yang bertanggung jawab merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan literasi digital inovatif bagi anak-anak di Kampung Cahaya. *Kedua*, peserta kegiatan 15 anak usia sekolah dasar (4-6 SD) dari keluarga pemulung di lingkungan Kampung Cahaya. Mereka mewakili kelompok yang paling membutuhkan dukungan dalam peningkatan kemampuan baca-tulis dan akses terhadap pembelajaran yang menarik serta relevan dengan konteks kehidupan mereka. Pemilihan kedua kelompok peserta ini didasarkan pada pendekatan *purposive sampling* dengan pertimbangan kontribusi dan dampak langsung terhadap tujuan program.

Target audiens anak didik difokuskan pada siswa kelas 4 hingga kelas 6 sekolah dasar. Pemilihan rentang kelas ini bukanlah keputusan arbitrer, melainkan didasarkan pada pertimbangan mendalam mengenai karakteristik perkembangan literasi pada usia tersebut. Siswa pada jenjang kelas ini secara umum masih berada dalam fase kritis yang membutuhkan intervensi dan pendampingan yang intensif untuk membangun fondasi literasi yang kokoh. Di sisi lain, kematangan kognitif yang mulai berkembang pada usia ini juga memungkinkan mereka untuk mulai mengeksplorasi dan menginternalisasi konsep-konsep berpikir HOTS yang lebih kompleks, sebuah aspek krusial dalam pengembangan literasi yang adaptif dan kritis di era modern.



Gambar 1. Peta Lokasi Kampus ke Lokasi Mitra.

Adapun jarak dari kampus Universitas Al-Azhar Indonesia menuju lokasi mitra PKM di Kampung Cahaya adalah sekitar 9,4 KM dengan waktu tempuh sekitar 26-30 menit berkendara.

2. Instrumen Kegiatan

Untuk menunjang keberhasilan program dalam bidang literasi digital dasar, tim telah mempersiapkan instrumen berupa modul pembelajaran berbasis digital dikembangkan menggunakan platform WordPress yang dipadukan dengan *plugin* Elementor untuk memastikan tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta penyematan fitur interaktif seperti kuis, animasi, video pembelajaran, dan simulasi bacaan interaktif. Selain itu, alat dan bahan lainnya berupa laptop bagi pendamping, lembar kerja anak (LKPD) cetak, alat tulis dan kertas A4, dan kamera dokumentasi.

3. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dirancang dalam beberapa tahap, mulai dari persiapan hingga evaluasi akhir. Rincian langkah pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

a. Persiapan dan Koordinasi (Bulan 1, Minggu 1-2)

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan mitra Kampung Cahaya, survei awal kondisi literasi dan ketersediaan sarana belajar, identifikasi calon pendamping (mahasiswa) dan anak-anak peserta kegiatan, dan penyusunan jadwal serta rancangan modul pelatihan.

b. Pelatihan Pendamping Literasi Digital Inovatif (Bulan 1, Minggu 3-4)

Pada tahap ini dilakukan serangkaian kegiatan pengenalan konsep literasi digital dan pembelajaran berbasis HOTS, pelatihan pembuatan media digital interaktif (modul, animasi sederhana, dan elemen *clickable*), dan diskusi reflektif dan praktik langsung desain media.

c. Pengembangan dan Uji Coba Media Digital (Bulan 2-3)

Pada tahap ini para pendamping melakukan penyempurnaan desain media berdasarkan umpan balik dari tim, uji coba terbatas media digital dengan sesama pendamping dan tim pelaksana, dan evaluasi kualitas konten dan kelayakan teknis media.

d. Implementasi Kegiatan Literasi Digital kepada Anak-anak (Bulan 4-5, total 8 sesi)

Pada tahap ini para pendamping menerapkan media digital dalam kegiatan literasi baca-tulis kepada 15 anak peserta, yang difokuskan pada peningkatan kelancaran membaca, kemampuan bertanya, memahami teks, dan menulis ulang. Tim PKM juga melakukan observasi dan pendampingan selama proses berlangsung.

e. Monitoring dan Evaluasi Akhir (Bulan 6, Minggu 1–2)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan literasi anak, penilaian peningkatan kompetensi pendamping berdasarkan indikator pelatihan, dan refleksi bersama mitra mengenai keberlanjutan program.

Pelaksanaan program mengikuti prinsip *capacity building* yang dimulai dari peningkatan kemampuan pendamping, kemudian dilanjutkan dengan penerapan hasil pelatihan kepada anak-anak. Fokus utama kegiatan adalah penguatan literasi digital pendamping dan pengujian efektivitas media pembelajaran yang mereka hasilkan melalui kegiatan literasi langsung. Setiap tahap disertai evaluasi formatif dan sumatif agar luaran kegiatan dapat terukur dan berkelanjutan.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Selama enam bulan pelaksanaan pengabdian di Kampung Cahaya, tim pengabdian mengobservasi perkembangan yang signifikan baik pada anak-anak sasaran maupun pada para pendamping literasi. Penerapan media digital inovatif yang dikombinasikan dengan pendekatan HOTS terbukti memberikan dampak positif yang terukur.

a. Kehadiran

Pada tahap awal, pendamping menghadapi tantangan berupa ketidakteraturan jadwal hadir anak karena sebagian besar masih terikat dengan aktivitas sekolah dan kegiatan keluarga. Untuk mengatasinya, tim pelaksana melakukan penyesuaian jadwal yang lebih fleksibel, memberikan pengingat melalui grup komunikasi orang tua, serta menghadirkan variasi aktivitas menarik pada setiap sesi seperti *game* edukatif digital, video interaktif, dan sesi apresiasi karya anak. Pendekatan yang partisipatif dan menyenangkan terbukti meningkatkan antusiasme anak-anak untuk hadir secara konsisten. Data hasil pemantauan menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kehadiran mencapai 90% dari total peserta, dengan rata-rata skor persepsi motivasi kehadiran sebesar 3,6 pada skala Likert (1–4). Angka ini menunjukkan kategori sangat baik dan memperlihatkan komitmen tinggi peserta terhadap kegiatan literasi digital.

Hasil observasi kualitatif juga menunjukkan perubahan positif dalam perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Jika pada awal sesi sebagian anak masih tampak pasif atau mudah kehilangan fokus, pada pertemuan berikutnya mereka justru menjadi lebih proaktif dalam berpartisipasi, mengajukan pertanyaan, dan membantu teman sebaya. Hal ini memperlihatkan bahwa kehadiran tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga bertransformasi menjadi kehadiran aktif dan bermakna.

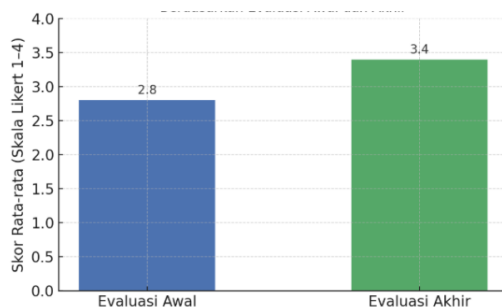
Berdasarkan data ini menunjukkan bahwa desain kegiatan literasi berbasis media digital interaktif berhasil membangun lingkungan belajar yang menarik, relevan, dan partisipatif yang sejalan dengan temuan Prasetyo dan Lestari (2023).

b. Kelancaran Membaca (*Fluency*)

Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar anak masih membaca dengan cara mengeja dengan skor rata-rata sebesar 2,4, terutama pada kata-kata panjang atau frasa baru yang belum familier. Kecepatan membaca juga masih rendah, dengan rata-rata 45 kata per menit, dan sering kali disertai jeda panjang antar suku kata. Melalui serangkaian sesi pendampingan selama enam bulan, pendekatan pembelajaran berbasis media digital interaktif, termasuk video animasi fonetik, kuis membaca berbasis suara, dan latihan berulang dengan modul digital, secara signifikan membantu anak dalam meningkatkan kelancaran membaca mereka.

Proses peningkatan ini tidak terjadi secara instan, tetapi berkembang secara bertahap. Pada bulan kedua, para pendamping melaporkan penurunan jumlah anak yang masih membaca dengan mengeja dari 60% menjadi 30%. Di akhir program, sekitar 80% anak telah mampu membaca teks pendek secara lancar tanpa mengeja berlebihan, disertai peningkatan kecepatan membaca rata-rata menjadi 75 kata per menit. Penilaian kuantitatif menggunakan Skala Likert (1–4) menunjukkan skor rata-rata 3,4 dari skala 4, yang tergolong kategori baik menuju sangat baik. Peningkatan sebesar 21% ini menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam

memfasilitasi otomatisasi proses fonologis anak serta mendorong terbentuknya kebiasaan membaca yang lebih natural.



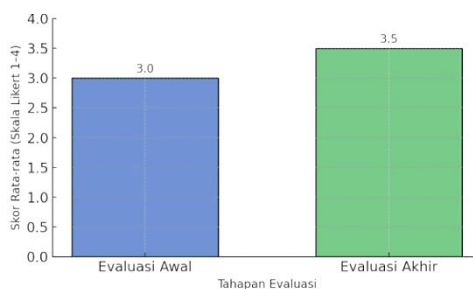
Gambar 2. Grafik Peningkatan Kelancaran Membaca Anak Berdasarkan Evaluasi Awal dan Akhir.

Selain peningkatan kuantitatif, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih percaya diri dan menikmati kegiatan membaca bersama. Mereka mulai mampu membaca teks naratif sederhana dengan intonasi dan ekspresi yang tepat. Pendamping juga melaporkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami makna kata secara kontekstual, karena teks-teks yang digunakan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahayu (2019) dan Yuniarni et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kesadaran fonologis, mempercepat proses decoding, dan membangun pengalaman membaca yang lebih bermakna bagi anak usia sekolah dasar.

c. Pemahaman Bacaan

Proses pendampingan dilakukan melalui pendekatan bertahap, di mana anak-anak diajak untuk tidak hanya membaca teks, tetapi juga mendiskusikan maknanya, mengidentifikasi ide pokok, serta menarik kesimpulan berdasarkan konteks. Dalam sesi awal, sebagian besar anak cenderung hanya menjawab pertanyaan faktual yang eksplisit disebutkan dalam teks. Namun setelah beberapa kali sesi latihan dengan strategi *guided reading* dan penggunaan media interaktif seperti kuis digital berbasis gambar dan video pendek, kemampuan mereka meningkat secara signifikan.

Data hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak-anak dalam menjawab pertanyaan yang menuntut inferensi dan analisis sederhana. Rata-rata skor pada skala Likert naik dari 3,0 pada evaluasi awal menjadi 3,5 pada evaluasi akhir, dengan peningkatan sebesar 17%, yang menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).



Gambar 3. Grafik Peningkatan pemahaman bacaan anak Berdasarkan Evaluasi Awal dan Akhir.

Secara kualitatif, peningkatan ini tercermin dari cara anak mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi serta kemampuan menjelaskan makna tersirat dalam teks. Hasil ini memperlihatkan bahwa penerapan literasi digital interaktif efektif dalam memperkuat keterampilan membaca pemahaman sekaligus menumbuhkan minat belajar yang reflektif dan kritis.

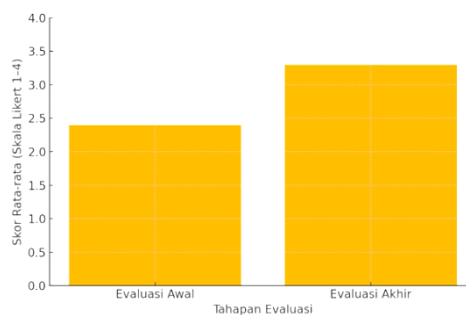
d. Kemampuan Bertanya

Proses peningkatan kemampuan ini berlangsung secara bertahap melalui strategi pembelajaran berbasis teks naratif dan deskriptif yang disertai sesi diskusi

terbimbing. Pada tahap awal, sebagian besar anak hanya mengajukan pertanyaan sederhana yang bersifat faktual, seperti “siapa tokohnya?” atau “di mana peristiwanya terjadi?”. Namun, setelah sesi ke-8 pendampingan, pola pertanyaan anak mulai berkembang ke arah yang lebih kritis dan reflektif. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah anak yang mengajukan pertanyaan bersifat sebab-akibat (“mengapa tokoh itu berbohong kepada temannya?”), perbandingan (“apa bedanya sikap tokoh A dan B?”), hingga pertanyaan analitis yang menuntut inferensi dari teks yang dibaca.

Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 75% anak (12 dari 15 peserta) mampu menyusun pertanyaan yang mencerminkan pemikiran tingkat tinggi pada akhir program. Berdasarkan skala Likert (1–4), rata-rata capaian indikator “Kemampuan Bertanya” meningkat dari 2,4 pada awal kegiatan menjadi 3,3 pada akhir kegiatan dengan peningkatan sebesar 37,5%.

Perubahan perilaku ini juga diperkuat oleh hasil observasi lapangan yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan anak selama kegiatan berlangsung. Pada pertemuan awal, hanya dua hingga tiga anak yang aktif bertanya; namun pada pertemuan akhir, hampir seluruh peserta terlibat dalam diskusi dengan frekuensi pertanyaan meningkat rata-rata dari 5 menjadi 18 pertanyaan per sesi.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Frekuensi Pertanyaan Anak per Sesi Pendampingan.

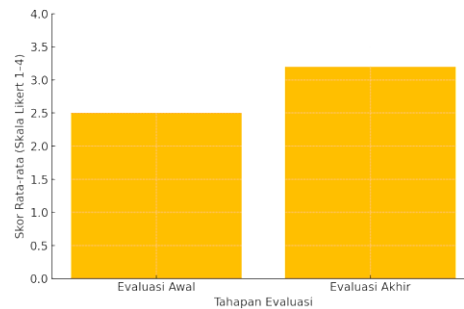
Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan media digital interaktif berbasis HOTS efektif dalam merangsang kemampuan berpikir kritis anak. Anak-anak tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, tetapi aktif mengonstruksi pemahaman mereka terhadap teks. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yasmar et al. (2023) yang menyebutkan bahwa keterampilan bertanya merupakan indikator kunci dalam pembelajaran berbasis HOTS karena melibatkan proses analisis, sintesis, dan evaluasi informasi.

e. Kemampuan Menulis Ulang/Menjelaskan

Pada tahap awal kegiatan, sebagian besar anak masih cenderung menyalin teks secara verbatim tanpa menunjukkan pemahaman terhadap isi bacaan. Namun, setelah melalui serangkaian sesi pendampingan dan latihan reflektif, pola menulis anak mulai berubah. Anak-anak mulai menyusun kalimat yang lebih terstruktur dengan penggunaan kata penghubung yang tepat dan pemilihan kosakata yang relevan dengan konteks bacaan. Proses ini diperkuat oleh kegiatan menulis kolaboratif, di mana pendamping membantu anak mengidentifikasi ide utama dan menyusunnya menjadi paragraf yang utuh.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% anak mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis ulang, dengan rata-rata skor meningkat dari 2,5 menjadi 3,2 pada skala Likert (1–4). Peningkatan ini menandakan pergeseran dari kemampuan dasar menyalin teks menuju kemampuan menyusun narasi sederhana dengan logika dan alur yang jelas.

Selain itu, hasil observasi lapangan juga menunjukkan perkembangan positif dari sisi kualitas tulisan anak. Pada awal kegiatan, sebagian besar karya tulis anak terdiri dari kalimat pendek dan repetitif, misalnya: “Ibu pergi ke pasar. Ibu membeli sayur. Ibu pulang ke rumah.” Setelah intervensi, kalimat anak menjadi lebih ekspresif dan logis, misalnya: “Setiap pagi, ibu pergi ke pasar untuk membeli sayur dan buah segar. Setelah itu, ia menyiapkan makanan untuk keluarga di rumah.” Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan dalam penggunaan struktur kalimat kompleks serta kemampuan menyampaikan gagasan dengan urutan yang lebih sistematis.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Menulis Ulang Anak Berdasarkan Evaluasi Awal dan Akhir.

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media digital interaktif dan HOTS mampu merangsang keterampilan menulis anak secara efektif. Anak-anak tidak hanya menyalin teks, tetapi mulai memahami struktur informasi dan mampu mengekspresikan makna dengan cara mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahayu (2019) dan Yasmar et al. (2023) yang menegaskan bahwa penerapan media digital dan kegiatan menulis reflektif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, koherensi teks, dan kreativitas ekspresi anak. Selain itu, perkembangan positif ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital yang interaktif dan materi yang dirancang untuk menstimulasi HOTS dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kedalaman pemahaman mereka terhadap materi bacaan (Kusumo et al., 2024; Nugroho, 2020). Keberhasilan ini juga menggarisbawahi pentingnya pendampingan intensif yang secara konsisten mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran yang menantang kemampuan berpikir anak (Sudibjo et al., 2022), serta memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir, sosial, dan adaptasi terhadap era ekonomi pengetahuan yang terus berkembang (Yenti et al., 2021).

f. Desain Visual dan Teks

Proses pemberdayaan diawali dengan sesi pelatihan mengenai prinsip-prinsip desain edukatif berbasis *child-centered design*, yang menekankan pada kejelasan informasi, pemilihan warna yang ramah anak, serta proporsi tata letak yang mendukung keterlibatan visual. Pendamping juga dibimbing untuk memahami pentingnya keseimbangan antara teks dan ilustrasi agar konten tetap informatif tanpa menimbulkan beban kognitif berlebih bagi pembelajar.

Dalam implementasinya, modul yang dihasilkan menampilkan konsistensi gaya visual, warna lembut, serta tipografi sederhana yang meningkatkan keterbacaan. Selain itu, pendamping mulai mampu menciptakan atau memilih gambar yang tidak hanya relevan dengan konteks bacaan, tetapi juga memperkuat makna naratif dari teks yang dipelajari.

Hasil evaluasi kualitatif menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 2,8 pada evaluasi awal menjadi 3,7 pada evaluasi akhir (Skala Likert 1–4), menandakan kemajuan yang sangat baik dalam aspek estetika dan pedagogis desain. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pelatihan yang dilakukan berhasil menumbuhkan sensitivitas desain dan kemampuan literasi visual pendamping, yang pada gilirannya berkontribusi langsung pada efektivitas pembelajaran anak-anak di Kampung Cahaya.

g. Perumusan Latihan

Melalui sesi pelatihan yang terstruktur, para pendamping memperoleh pemahaman mengenai prinsip penyusunan latihan berbasis HOTS yang tidak hanya mengukur kemampuan pemahaman literal, tetapi juga melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan penciptaan. Pendamping diajarkan untuk merancang butir latihan dengan variasi bentuk seperti *matching exercises*, *fill-in-the-blank tasks*, dan *creative scenario-based questions* yang relevan dengan konteks bacaan anak.

Proses pendampingan menunjukkan bahwa pendamping mampu mengintegrasikan pendekatan *inquiry-based learning* dalam setiap kegiatan latihan, sehingga anak-anak terdorong untuk tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga

mengajukan argumen dan refleksi berdasarkan teks yang mereka baca. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan perumusan latihan, dengan skor rata-rata meningkat dari 2,9 pada evaluasi awal menjadi 3,6 pada evaluasi akhir (Skala Likert 1–4). Peningkatan ini memperlihatkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil menumbuhkan keterampilan pedagogis pendamping dalam merancang aktivitas literasi yang menantang namun tetap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

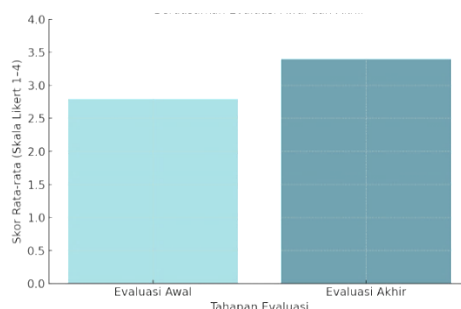
Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam perumusan latihan literasi berbasis HOTS antara evaluasi awal dan evaluasi akhir kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan skala Likert 1–4, skor rata-rata meningkat dari 2,9 pada evaluasi awal menjadi 3,6 pada evaluasi akhir. Peningkatan sebesar 0,7 poin ini menunjukkan bahwa peserta mengalami perkembangan yang signifikan dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip HOTS pada penyusunan latihan literasi. Hasil ini juga mencerminkan efektivitas pendekatan pelatihan yang menekankan keterampilan praktis dan penerapan langsung dalam konteks pembelajaran literasi. Secara akademik, temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi pelatihan berbasis praktik reflektif dan penggunaan media digital mampu memperkuat kompetensi pedagogis peserta dalam merancang aktivitas literasi yang menstimulasi berpikir kritis siswa.

h. Interaktivitas Digital

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, sebagian besar pendamping masih menggunakan bahan ajar digital dalam bentuk statis seperti dokumen PDF atau slide presentasi konvensional. Materi tersebut cenderung bersifat satu arah dan belum mampu memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik. Melalui serangkaian sesi pelatihan dan praktik langsung, para pendamping diperkenalkan dengan berbagai teknik integrasi elemen interaktif menggunakan perangkat sederhana seperti Canva, Genially, dan Google Slides *interactive mode*.

Proses pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan konsep interaktivitas digital dan fungsinya dalam menstimulasi keterlibatan kognitif siswa. Pendamping kemudian dibimbing untuk membuat *clickable elements* (tombol interaktif), *hyperlink* menuju sumber belajar eksternal, serta animasi sederhana untuk memperjelas konsep. Pendekatan *learning by doing* diterapkan secara intensif: setiap peserta mengembangkan prototipe modul digital interaktif yang kemudian diuji coba pada kelompok kecil anak-anak di Kampung Cahaya. Selama uji coba, pendamping menerima umpan balik langsung terkait kejelasan alur navigasi, kecepatan akses, serta efektivitas tampilan visual terhadap minat dan pemahaman anak.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek kemampuan teknis dan pedagogis pendamping. Berdasarkan data evaluasi, 90% pendamping berhasil mengintegrasikan minimal tiga elemen interaktif ke dalam modul mereka. Skor rata-rata kemampuan interaktivitas digital meningkat dari 2,8 menjadi 3,4 pada skala Likert (1–4).



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Interaktivitas Digital Pendamping Berdasarkan Evaluasi Awal dan Akhir.

Selain data kuantitatif, dokumentasi lapangan juga memperlihatkan perubahan nyata pada kualitas modul yang dihasilkan. Sebelum pelatihan, sebagian besar bahan ajar hanya menampilkan teks dan gambar statis. Namun setelah pendamping memahami konsep desain interaktif, modul-modul yang dihasilkan mulai dilengkapi dengan button navigasi, kuis interaktif sederhana, hingga link video pembelajaran

yang relevan. Misalnya, dalam salah satu modul bertema “Menjaga Lingkungan”, anak-anak dapat mengklik ikon daun untuk menonton video pendek tentang daur ulang, kemudian menjawab pertanyaan reflektif melalui *pop-up quiz*. Model ini terbukti meningkatkan atensi dan retensi informasi anak, sebagaimana terlihat dari hasil wawancara dan observasi pasca-kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pemberdayaan berbasis literasi digital tidak hanya meningkatkan kapasitas individu pendamping dalam aspek teknis, tetapi juga memperkuat peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran inovatif. Integrasi interaktivitas digital telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan kontekstual bagi anak-anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasanah dan Priyanto (2022) yang menyebutkan bahwa modul digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang multisensorik.

Peningkatan kompetensi SDM ini sangat krusial karena mencerminkan keberlanjutan program. Ketika pendamping memiliki kemampuan teknis dan pedagogis yang memadai, mereka dapat terus mengembangkan materi pembelajaran yang relevan dan inovatif di masa mendatang (Tondeur et al., 2017).

i. Aspek Soft Skills

Selain *hard skills*, indikator *soft skills* juga menunjukkan hasil yang positif. Minat baca dan menulis anak-anak terlihat meningkat dari ekspresi antusiasme mereka dalam setiap sesi dan keinginan untuk terus terlibat dalam aktivitas literasi di luar sesi formal. Keaktifan SDM dalam pelatihan, yang ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan kesediaan untuk mencoba hal baru, menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri dan kemauan untuk terus belajar.



Gambar 7. Foto Bersama Tim PKM, Pendamping, dan Peserta.

2. Implikasi Kegiatan

Berdasarkan paparan hasil evaluasi kegiatan sebelumnya, menunjukkan bahwa pengintegrasian media digital inovatif dengan pendekatan HOTS terbukti efektif dalam meningkatkan literasi baca-tulis di Kampung Cahaya, baik dari sisi peserta anak maupun pendamping. Berdasarkan perbandingan antara target yang direncanakan dan capaian aktual, sebagian besar indikator keberhasilan program telah terpenuhi. Target peningkatan kompetensi pendamping dalam pengembangan modul digital, misalnya, ditetapkan pada skor rata-rata 3,4 dan berhasil melampaui angka tersebut dengan capaian rata-rata 3,6 pada akhir program. Sementara itu, kemampuan berpikir kritis dan pemahaman bacaan anak meningkat signifikan, dengan kenaikan skor rata-rata dari 3,0 menjadi 3,5, serta tingkat kehadiran peserta mencapai lebih dari 90%, menunjukkan tingginya antusiasme dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Evaluasi kualitatif juga memperlihatkan bahwa pendamping telah mampu mengadaptasi prinsip HOTS dalam perancangan latihan dan kegiatan membaca, serta menciptakan modul digital interaktif yang menarik dan sesuai dengan konteks anak-anak di lingkungan Kampung Cahaya. Namun, beberapa tantangan masih ditemukan, seperti perbedaan kemampuan membaca antar anak, keterbatasan perangkat digital di rumah, dan kebutuhan pendampingan individual bagi siswa yang

mengalami kesulitan membaca tingkat lanjut. Aspek-aspek ini menjadi catatan penting untuk penyempurnaan kegiatan di masa mendatang.



Gambar 8. Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan.

Sebagai tindak lanjut program, tim pengabdian bersama pendamping dan koordinator lapangan berencana untuk: (1) mengembangkan versi lanjutan dari modul digital dengan tingkat kesulitan bertahap, menyesuaikan kemampuan anak; (2) menyelenggarakan pelatihan lanjutan bagi pendamping, khususnya dalam aspek pedagogi HOTS dan diferensiasi pembelajaran; (3) membangun jejaring kerja sama dengan lembaga pendidikan dan mitra teknologi guna menyediakan akses perangkat digital yang lebih luas bagi anak-anak; dan (4) membentuk komunitas literasi digital berkelanjutan di Kampung Cahaya, yang dikelola oleh pendamping dan warga lokal dengan pendampingan periodik dari tim universitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Kampung Cahaya berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kemampuan pendamping literasi dalam merancang dan mengimplementasikan modul baca-tulis berbasis digital dan *Higher Order Thinking Skills*. Keberhasilan program ini dibuktikan melalui beberapa indikator capaian kunci, antara lain: (1) Peningkatan kompetensi pendamping dalam mendesain media ajar digital interaktif dengan rata-rata skor Likert meningkat dari 3,1 menjadi 3,6; (2) Kemampuan merumuskan latihan dan pertanyaan berbasis HOTS mengalami peningkatan signifikan dengan skor rata-rata naik dari 3,0 menjadi 3,5; (3) Kualitas desain visual dan tata letak modul digital memperoleh skor rata-rata 3,7, menunjukkan bahwa pendamping mampu menciptakan media yang menarik dan sesuai usia anak; serta (4) Tingkat partisipasi aktif anak-anak mencapai lebih dari 90%, menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta. Peningkatan yang signifikan pada literasi baca-tulis anak-anak sasaran ditunjukkan oleh kemampuan membaca tanpa mengeja (*fluency*), pemahaman bacaan, kemampuan bertanya, dan kemampuan menulis ulang bacaan. Hal ini terukur melalui indikator kuantitatif dengan skala Likert yang menunjukkan pencapaian rata-rata di atas 3,0. Selain itu, para pendamping literasi menunjukkan peningkatan kapabilitas yang berarti dalam mendesain gambar dan teks yang sesuai usia, merumuskan pertanyaan dan latihan literasi yang efektif, serta mengintegrasikan elemen interaktif dalam media digital. Indikator *hard skills* bagi pendamping juga menunjukkan pencapaian yang baik. Aspek *soft skills*, seperti minat baca-tulis anak dan keaktifan berpikir kritis pendamping, juga menunjukkan tren positif, yang ditandai dengan tingginya presensi dan partisipasi aktif.

Efektivitas program ini diukur melalui sejumlah indikator meliputi: (1) peningkatan kemampuan berpikir kritis anak dalam merumuskan pertanyaan dan memahami teks (rata-rata skor Likert meningkat dari 3,0 menjadi 3,5); (2) peningkatan kemampuan pendamping dalam merancang modul digital interaktif dan latihan berbasis HOTS (rata-rata skor meningkat dari 3,1 menjadi 3,6); serta (3) tingkat kehadiran dan partisipasi aktif peserta yang mencapai lebih dari 90% selama kegiatan berlangsung. Selain indikator kuantitatif, keberhasilan juga terlihat dari aspek kualitatif, seperti meningkatnya antusiasme anak terhadap kegiatan membaca digital, kemampuan pendamping dalam mengelola interaksi belajar berbasis

teknologi, serta terbentuknya komunitas literasi digital yang berkelanjutan di Kampung Cahaya.

Tantangan yang masih dihadapi dalam PKM ini terutama terkait akses teknologi di rumah anak-anak dan kebutuhan akan pendampingan yang lebih terdiferensiasi untuk kasus-kasus kesulitan belajar yang spesifik. Oleh karena itu, disarankan untuk program pengabdian selanjutnya dapat mempertimbangkan solusi atas isu aksesibilitas teknologi dan terus mendorong pendamping untuk mendalami pedagogi HOTS. Sebagai tindak lanjut program, tim pengabdian merencanakan beberapa langkah strategis, antara lain: (1) melanjutkan pembinaan pendamping melalui program coaching clinic berkala agar mereka dapat terus mengembangkan dan memperbarui modul literasi digital berbasis HOTS secara mandiri; (2) menyusun dan mendistribusikan e-modul versi publik hasil kegiatan ini agar dapat digunakan oleh sekolah-sekolah dan komunitas belajar lain dengan karakteristik serupa; (3) membangun jejaring kemitraan baru dengan lembaga pendidikan, komunitas literasi, dan pihak swasta untuk mendukung penyediaan perangkat digital dan akses internet bagi anak-anak di Kampung Cahaya; serta (4) mendorong terbentuknya komunitas literasi digital lokal yang dikelola oleh pendamping dan warga setempat dengan pendampingan periodik dari Universitas Al-Azhar Indonesia melalui Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPIPM).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Al-Azhar Indonesia melalui Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPIPM) yang telah memberikan dukungan pendanaan melalui skema *Prime Public Service Grant* (PPSG) tahun pendanaan 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Koordinator Lapangan Kampung Cahaya beserta seluruh warga yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Herman, T., Widyasari, C., Ismiyasari, F.N. (2021). Problematics of literacy learning elementary schools in the new normal era. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i2.295>
- Agnihotri, R., Troutt; M. D. (2009) The effective use of technology in personal knowledge management: *A framework of skills, tools and user context*. 33 (2): 329–342. <https://doi.org/10.1108/14684520910951249>
- Hidayat, R., Rahmawati, Y., Utomo, W.T.. (2023). Pembiasaan Literasi Baca Tulis Melalui Kegiatan Literasi Sekolah Pascapembelajaran Jarak Jauh (Studi Kasus Di Smk Negeri 1 Bantul). *Sastranesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i4.2797>
- Kusumo, B., Sutrisman, H., Simanjuntak, R., Prihartanto, A., Askrening, A., Yunus, R. (2024). The Impact of Technology-Based Learning on Student Engagement and Achievement in the Digital Era. *International Journal of Educational Evaluation and Policy Analysis*. <https://doi.org/10.62951/ijeepa.v1i4.55>
- Latifah, N., S. MS, S. U., Pattiasina, P. J., Parta, I. B. M. W., Supriyanti. (2023). Literacy in early childhood with Hearing Loss: Challenges and Strategies in Education. *Journal of Childhood Development*. <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3840>
- Mishbah, N. (2020). Support of Mnemonics Strategies and Parental Involvement in the Development of Early Childhood Literacy. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.035>
- Miyazaki, A. F. N., Buabara, H., Rahmi, A.N., Rusmayadi, R., Herman, H. (2024). Tantangan dan solusi dalam menghadapi era digital: Pendidikan anak di zaman teknologi. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1149>
- Muzdalifah, I., & Subrata, H. (2022). Pengembangan big book berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran membaca permulaan di SD. *Jurnal Review Pendidikan*

- Dasar : *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 44–53.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p44-53>
- Nafiyah, I., Yulianti, M., Sulistiya, A. E., & Adinugraha, H. H. (2022). Pendampingan gerakan literasi pada Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Griyo Moco Kecamatan Watukumpul. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 111–117. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i2.2627>
- Nugroho, S.. (2020). Increase participants motivation to learn students through interactive media on PPKN in SDN Daleman Kidul 1. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*.
<https://doi.org/10.20961/shes.v3i3.46665>
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Reyva, M. D. A Hutagaol, A.B., Tampubolon, D.H., Sinaga, J.N., Batubara, A. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Budaya Pada Siswa SMP. *Indonesian Culture and Religion Issues*.
<https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.9>
- Sayasane, V., Somprach, K., Ketchatturat, J. (2021). Personal knowledge management to enhance the effectiveness of teacher learning management in Lao PDR. *International Educational Research*. <https://doi.org/10.30560/ier.v4n1p88>
- Sudibjo, N., Aulia, S., & Harsanti, H. R. (2022). Empowering personal knowledge management among teachers in Indonesia: A multi-faceted approach using SEM. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/2158244022108500> 1 (Original work published 2022)
- Tondeur, J., van Braak, J., Sang, G., Smith, F. L., Fua, C. P., & Schipper, K. (2017). Exploring the determinants of ICT integration in diverse educational contexts: A comparison of teachers' perceptions in Flanders, Scotland, Singapore and China. *Computers & Education*, 111, 61-77.
- Yasmar, R., Sulaikho, S., Munir, M.S., Asrori, I., Machmudah, U.. (2023). Penerapan HOTS (Higher Order Thinking Skills) dalam Eksplorasi Ide pada Mata Kuliah Kitabah. *An Nabighoh*. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v25i2.7171>
- Yenti, I.N., Kusumah, Y. S., Dahlan, J. A. (2021). Kemampuan berpikir refraktif matematis mahasiswa melalui pembelajaran peer-assited reflection. *Jurnal Elemen*. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.3516>
- Yuniarni, D., Halida, H., Amalia, A., Solichah, N., Satwika, P.A. (2023). Pengembangan buku saku: pendampingan orang tua untuk optimalisasi perkembangan bahasa anak usia dini di era digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5306>