

IMPLEMENTASI GERAKAN LITERASI BACA-TULIS MELALUI PERMAINAN PETAK UMPET KARTU DI SEKOLAH DASAR

IMPLEMENTATION OF LITERACY MOVEMENT THROUGH CARD HIDE AND SEEK GAMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Afridha Sesrita^{1a}, Teguh Prasetyo¹, Irma Inesia Sri Utami¹, Dita Amelia¹, Nur Shabrina Khairunnisa¹, Regina Febriani¹, Shakilla Azzahra¹, Salma Yuliani¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia.

^aKorespondensi: Afridha Sesrita, E-mail: afidha.sesrita@unida.ac.id
(Diterima: 05-09-2023; Ditelaah: 12-11-2023; Disetujui: 16-11-2023)

ABSTRACT

Literacy is a basic ability that must be possessed by every student, but literacy has not been developed in SD Amaliah. The development of literacy can be done through traditional games of hide and seek cards that contain vocabulary games through interesting game steps. This community service implements the School Literacy Movement (GLS) through card hide and seek games. The purpose of carrying out community service in the School Literacy Movement (GLS) through card hide and seek games so that schools can become a learning forum for students to know literacy culture and form students who are skilled in literacy. There are 4 stages in the implementation method: (1) Initial preparation, conducting initial screening through pretest and problem identification; (2) Implementation, implementing the Literacy Movement through card hide and seek games; (3) Evaluation of program implementation through posttest; and (4) Sustainability of the program after the activity is completed. The participants in this activity were 42 grade IV students of SD Amaliah. Based on the results of the service that has been carried out, students' literacy skills have increased by 73%, this is as the results of the post test and evaluation show that students' proficiency in stringing sentences and understanding vocabulary is marked by an increase during the implementation of GLS at SD Amaliah.

Keywords: literacy movement, hide and seek cards, tradisional games.

ABSTRAK

Literasi baca-tulis menjadi kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap peserta didik, namun literasi baca-tulis belum begitu dikembangkan di SD Amaliah. Pengembangan literasi baca-tulis dapat dilakukan melalui permainan tradisional petak umpet kartu yang memuat permainan kosa kata melalui langkah permainan yang menarik. Pengabdian masyarakat ini mengimplementasikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui permainan petak umpet kartu. Tujuan dilaksanakannya pengabdian masyarakat dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui permainan petak umpet kartu agar sekolah dapat menjadi wadah pembelajaran bagi siswa untuk mengetahui budaya literasi dan membentuk siswa yang terampil dalam literasi baca-tulis. Terdapat 4 tahap dalam metode pelaksanaan : (1) Persiapan awal, melakukan screening awal melalui pretest dan identifikasi masalah; (2) Pelaksanaan, mengimplementasikan Gerakan Literasi Baca-Tulis melalui permainan petak umpet kartu; (3) Evaluasi pelaksanaan program

melalui posttest; dan (4) Keberlanjutan program setelah kegiatan selesai. Partisipan dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV SD Amaliah yang berjumlah 42 orang. Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilaksanakan, kemampuan literasi baca-tulis siswa telah mengalami peningkatan sebesar 73%, hal ini sebagaimana hasil posttest dan evaluasi menunjukkan kecakapan siswa dalam merangkai kalimat dan memahami kosa kata ditandai peningkatan selama pelaksanaan GLS di SD Amaliah.

Kata Kunci: gerakan literasi, petak umpet kartu, permainan tradisional.

Sesrita, A., Prasetyo, T., Utami, I, I, S., Amelia, D., Khairunnisa, N, S., Febriani, R., Azzahra, S., Yuliani S. (2023). Implementasi Gerakan Literasi Baca tulis Melalui permainan petak umpet kartu di sekolah dasar. *Jurnal Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(3) 201-208.

PENDAHULUAN

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang diluncurkan sejak Maret 2016 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Kemendikbud merupakan gerakan literasi yang utamanya dilakukan di sekolah dengan melibatkan siswa, guru, tenaga kependidikan, dan orang tua. Dengan menunjukkan keterampilan literasi yang kuat dan menumbuhkan budaya literasi di sekolah, sehingga dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi komponen penting dari semua kegiatan antara guru dengan peserta didik yang terjadi di dalam maupun di luar kelas. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD merupakan dasar atau langkah awal bagi gerakan literasi berikutnya, yaitu di SMP dan SMA. Tujuan GLS adalah menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran berbudaya literasi dan membentuk warga sekolah yang literat dalam hal literasi dasar yaitu literasi baca-tulis yang dapat diukur dari peningkatan penerapan keterampilan berliterasi oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berliterasi memiliki hubungan erat dengan cara siswa belajar di kelas dan seberapa banyak bahan bacaan yang tersedia di perpustakaan (Prasetyo et al., 2019). Dalam memperoleh pemahaman dan keterampilan berliterasi, sebaiknya siswa menghindari menghafal konsep, fakta-fakta ataupun hanya mengenal teori saja, tetapi lebih diarahkan pada proses pengalaman belajar (Sesrita,

2020). Pengalaman belajar siswa menjadi fondasi perkembangan literasi dasar (Teguh, 2020). Kurikulum yang diimplementasikan di sekolah memuat kegiatan-kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi guru dan siswa (Irwanto et al., 2021). Selain menginginkan siswa ikut serta dalam sebuah pengalaman belajar, dalam kurikulum guru juga dituntut memberikan pembelajaran yang kontekstual dimana siswa mengalami dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari (Sesrita, 2017). Kemampuan dasar yang wajib di kembangkan oleh peserta didik salah satunya ialah literasi baca-tulis. Karena dengan siswa memiliki kemampuan berliterasi baca-tulis akan mampu mengembangkan kemampuan untuk mengolah informasi, dan kecakapan dalam berkomunikasi (Maryono et al., 2022). Upaya tersebut untuk mengimplementasikan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dalam menerapkan permainan tradisional petak umpat di Sekolah Dasar. Kemampuan membaca, menulis, menelusuri, serta memahami informasi itu merupakan literasi. (Kemendikbud, 2017). Literasi baca-tulis penting diterapkan karena Keterampilan membaca dan menulis dapat menjadi langkah awal yang dilakukan oleh siswa untuk melatih keterampilan dalam bidang lain. Oleh karena itu, pentingnya menerapkan literasi baca-tulis sejak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan literasi baca-tulis dapat dilakukan melalui permainan tradisional petak umpet kartu yang memuat permainan kosa kata melalui langkah permainan yang

menarik. Dengan menerapkan permainan tradisional yang merujuk pada permainan khas dengan latar budaya. Permainan tradisional petak umpet jarang ditemui karena dari pihak orang tua atau guru sudah tidak menerapkan maupun mengenalkan permainan petak umpet ke anak, maka permainan tradisional. Dengan semakin berkembangnya kecanggihan teknologi, *game online* sudah semakin mudah untuk diketahui oleh anak. Hal inilah yang menjadikan pentingnya menerapkan permainan tradisional bagi siswa. Urgensi dari penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran yakni karena semakin terlupakannya permainan budaya lokal dan mulai tergantikan dengan permainan modern yang dihasilkan industri besar semisal *handphone*. Oleh karena itu, peran siswa saat ini yaitu mengenal dan menerapkan permainan tradisional agar tetap terlestarikan. Penggunaan permainan tradisional merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kontesktual. Permainan tradisional ialah wujud aktivitas permainan sederhana yang tumbuh dari suatu tradisi masyarakat tertentu yang mengandung nilai-nilai Pendidikan dengan biaya yang murah dan hasilnya sangat memuaskan dalam merangsang keterampilan fisik, berpikir kritis dan analisis, jujur, bertoleransi serta peka dan tanggap (Vardani & Astutik, 2020). Dengan permainan tradisional dapat membantu siswa dalam meningkatkan perkembangan seluruh aspek yang dimiliki secara terpadu dan menyeluruh untuk menjadi lebih cakap serta terampil (Hayati & Hibana, 2021). Bagi siswa, aktivitas permainan seperti ini dimaknai dengan melakukan aktivitas dan kegiatan yang menyenangkan (Utami & Muhdiyati, 2020). Perkembangan siswa juga dapat ditentukan melalui peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan (Prasetyo, 2022). Media *flash card* adalah permainan kartu yang terdapat gambar dan tulisan yang dibuat sebagai permainan petak umpet kartu. Sehingga materi yang disampaikan menarik dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi (Setiawati et al., 2015).

Permainan petak umpet kartu ini efektif diterapkan untuk siswa Sekolah Dasar (SD) karena berisi gambar, kosa kata, atau pun tanda simbol yang ada pada kartu, serta melatih siswa dalam berfikir kritis saat proses belajar terjadi. Dengan adanya kartu yang bergambar dapat memudahkan siswa untuk memiliki imajinasi yang lebih luas dan memudahkan siswa mendapatkan ide. Media belajar dengan menggunakan permainan tradisional mampu memudahkan siswa untuk belajar membaca berdasarkan ciri-ciri dan konsep belajar sambil mempraktikkan (Nasirun et al., 2021).

Penggunaan permainan petak umpet kartu dimana siswa melihat banyak kata yang tertulis di kartu, melatih siswa untuk memperluas wawasannya (Gianistika et al., 2020). Selain itu, hal ini mungkin mendorong antusiasme dan kemahiran membaca siswa. Dalam setiap permainan tradisional terdapat banyak manfaat dan terkandung sebuah nilai budaya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka, sangat disayangkan jika permainan tradisional hilang begitu saja. Nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional seperti petak umpet, yaitu; (1) nilai kebersamaan, (2) nilai kerja sama, (3) nilai toleransi, (4) dan nilai toleransi.

Berdasarkan observasi awal di SD Amaliah, menunjukkan bahwa sekolah belum melaksanakan kegiatan pembiasaan dalam menggalakkan Gerakan Literasi Sekolah. Kegiatan GLS sangat mungkin dilakukan karena sarana dan prasarana mendukung literasi baca-tulis siswa. Penerapan Gerakan Literasi baca-tulis melalui permainan petak umpet ini dilakukan bertujuan sebagai langkah awal siswa untuk upaya peningkatan kemampuan literasi baca-tulis dan untuk melestarikan permainan tradisional yang lebih menyenangkan untuk dimainkan dan menggugah minat siswa dalam mengembangkan dan menggunakan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 4 di SD Amaliah Bogor.

MATERI DAN METODE

Lokasi dan Waktu Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Amaliah, Jl. Tol Ciawi No.01, Kecamatan Ciawi, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat, yang di ikuti oleh 3 orang dosen dan 5 orang mahasiswa Universitas Djuanda selama satu minggu. Dalam pengabdian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Amaliah yang terdiri dari 5 rombel sebagai objek untuk diteliti. Pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu; 1.) Persiapan program pengabdian, objek yang dilibatkan adalah seluruh siswa kelas IV SD Amaliah yang terdiri dari 5 rombel, melakukan tahap *screening* awal berupa *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal dan kecakapan literasi siswa sebagai objek program pengabdian, dan melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan mitra untuk kemudian disusun materi dan strategi pelaksanaan program pengabdian; 2)

Pelaksanaan program pengabdian, dalam menyelesaikan masalah mitra yaitu dengan melalui Program Pelestarian Permainan Tradisional dengan mengimplementasikan Gerakan Literasi Baca-Tulis melalui permainan petak umpet kartu. Pelaksanaan program pengabdian ini akan berlangsung sekitar 1 bulan ; 3) Partisipasi mitra program pengabdian mitra akan berkontribusi dalam mempersiapkan fasilitas berupa ruang kelas siswa, lapangan sekolah dan *soundsystem*. Mitra juga akan berperan aktif dalam mendukung, memonitor, serta mengevaluasi kegiatan program pengabdian berdasarkan SOP oleh Kepala Sekolah, guru kelas maupun perangkat sekolah lainnya; 4) Evaluasi pelaksanaan program pengabdian untuk melihat peningkatan pengetahuan mitra setelah pelaksanaan program pengabdian maka akan diberikan *posttest* mengenai keterampilan literasi baca-tulis siswa; 5) Keberlanjutan program pengabdian, setelah kegiatan selesai, dengan menerapkan permainan petak umpet *flash card* dalam menggalakan Gerakan Literasi Sekolah diharapkan diharapkan kegiatan literasi ini tetap berkelanjutan dan menjadi bagian

kegiatan dalam keseharian oleh guru, siswa, dan pihak sekolah. Langkah-langkah yang ditempuh dalam melaksanakan solusi atas permasalahan mitra dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah melaksanakan solusi pada mitra.

Persiapan Kegiatan Pengabdian

Tahapan persiapan meliputi:

Obyek

Kegiatan pengabdian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Amaliah yang terdiri dari 5 rombel lokasinya berada tepat dibelakang Masjid Raya Al-Amaliah, Jl. Tol Ciawi No.01 Ciawi- Bogor dan masih satu kawasan dengan Universitas Djuanda.

Screening Awal

Untuk mengetahui pengetahuan awal dan kecakapan literasi siswa sebagai objek kegiatan pengabdian, maka tim pengusul melakukan *screening* awal berupa *pretest*.

Melakukan Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Mitra

Dari data hasil *pretest* kemudian diidentifikasi masalah yang ada dan dikelompokkan untuk kemudian disusun materi dan stategi pelaksanaan pengabdian.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Pendekatan pelaksanaan program pengabdian dalam menyelesaikan masalah mitra yaitu melalui Program Pelestarian Permainan Tradisional dalam Menggalakan Gerakan Literasi Sekolah. Yaitu melalui permainan tradisional “petak umpet kartu baca-tulis” untuk menggalakan literasi baca tulis.

Partisipasi Mitra Kegiatan Pengabdian

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian, mitra akan berkontribusi dalam mempersiapkan fasilitas berupa ruang kelas siswa, lapangan sekolah dan *sound system*. Selain itu, mitra juga akan berperan aktif dalam mendukung, memonitor serta mengevaluasi kegiatan pengabdian berdasarkan SOP oleh Kepala Sekolah, guru kelas maupun perangkat sekolah lainnya.

Evaluasi Pelaksanaan Program Pengabdian

Untuk melihat peningkatan pengetahuan mitra setelah pelaksanaan pengabdian maka akan diberikan *posttest* mengenai keterampilan literasi baca-tulis siswa. Selain itu, hasil observasi selama kegiatan pengabdian akan digunakan juga untuk melihat peningkatan pengetahuan mitra.

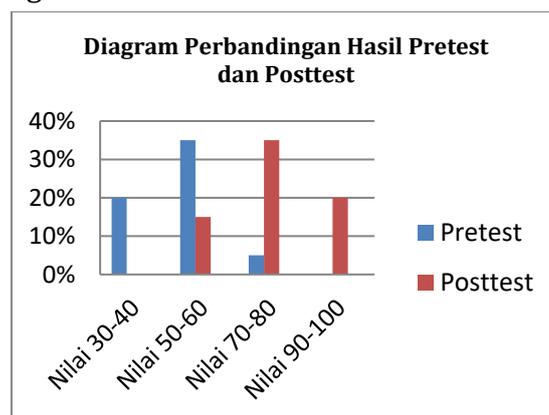
Keberlanjutan Program Pengabdian setelah kegiatan selesai

Dengan dilestarikannya permainan tradisional di SD Amaliah selama 8 bulan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dan pembiasaan literasi baca-tulis, dalam menggalakkan gerakan literasi sekolah, maka diharapkan pembiasaan ini tetap berkelanjutan dan menjadi bagian kegiatan dalam keseharian oleh guru, peserta didik dan pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berupa implementasi gerakan literasi baca-tulis melalui permainan petak umpet kartu di SD Amaliah Bogor secara garis besar dapat terlaksanakan dan membawa dampak positif bagi guru dan siswa. Hal ini dapat ditunjukkan mulai dari tahap persiapan sebelum pelaksanaan pengabdian, adapun perangkat pelatihan seperti modul ajar dan materi yang dipersiapkan untuk memberikan peningkatan yang terbaik bagi guru dan siswa di sekolah. Selanjutnya, dalam tahap pelaksanaan yang dihadiri oleh kepala

sekolah dan perwakilan guru kelas 4 SD Amaliah. *Workshop* dilaksanakan penyampaian awal terkait pentingnya literasi baca-tulis dan prosedur pelaksanaannya. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan secara langsung oleh mahasiswa. Dalam pelaksanaan ini, untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai literasi baca-tulis sekaligus dapat dijadikan bahan perbandingan untuk mengetahui peningkatannya, maka di awal dan diakhir pertemuan kelas berlangsung siswa akan diberi ; (1) *Pretest*; (2) Penjelasan materi sekaligus penerapan permainan petak umpet kartu; (3) Kemudian, *posttest*. Sementara itu, Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* literasi baca-tulis diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang sangat memuaskan pada hasil *posttest* yakni 73% siswa yang mencapai nilai minimum 70, seperti yang disajikan dalam gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar diagram di atas terlihat bahwa, terdapat peningkatan pada hasil *posttest* dibanding *pretest* dimana nilai siswa minimum 70 pada *pretest* yaitu sebesar 55% dari 15 orang siswa, sedangkan pada hasil *posttest* yang mendapat nilai minimum 70 sebanyak 73%. Dengan kata lain, evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* terkait asesmen literasi baca-tulis ini dapat dipahami oleh siswa dengan tujuan yang jelas dirancang dan direncanakan dengan baik, bahkan dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan baca-tulis siswa dengan berpartisipasi mengikuti kegiatan pembelajaran dan permainan petak umpet kartu. Kemampuan mengenali kosa kata dalam permainan dan

media menarik lainnya seperti petak umpet kartu, akan menghilangkan anak dari rasa bosan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar mereka (Yosmelia & Aulia, 2020). Seperti flas yang telah dilakukan oleh (Aliputri, 2018) di salah satu Sekolah Dasar bahwa dengan menggunakan kartu flash card sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa. Dalam data yang dibuat ketuntasan hasil belajar siswa yang awalnya hanya mencapai 51% menjadi 90% setelah menggunakan flash card sebagai media pembelajaran.

Terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi baca-tulis ini ditandai dengan antusias dan respon positif saat menerapkan gerakan literasi melalui permainan petak umpet di kelas. Selain itu, Adapun hasil wawancara yang disampaikan salah satu informan yaitu guru di kelas 4 yang berinisial Ibu RA mengatakan bahwa :

“...Kemampuan literasi baca-tulis sangat penting, karena jika literasi baca-tulis siswa itu minim, maka akan sangat sulit untuk belajar dan siswa juga harus mampu mendapat jawaban dari apa yang dia baca...”

Dari hasil wawancara dengan informan di atas, dapat difahami bahwa dengan menerapkan Gerakan Literasi dapat meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya literasi baca-tulis, sehingga dapat menambah minat baca siswa.

Selain itu, adapun hasil angket menunjukkan sebesar 93% setuju dan merasa senang saat membaca baik saat di lingkungan rumah maupun di sekolah. Timbulnya upaya dalam meningkatkan minat baca bagi siswa melalui program GLS sangat berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca. Apabila program GLS dilaksanakan secara terus menerus maka akan timbul minat baca siswa. Luaran yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan kemampuan literasi baca-tulis siswa dan memberi pengalaman belajar siswa untuk terampil berliterasi. Selain itu, melalui program melestarikan permainan petak umpet kartu ini diharapkan menjadi awal yang baik untuk meningkatkan literasi dasar siswa salam GLS. Tidak hanya dengan

membaca buku bacaan, tetapi literasi baca-tulis dapat dilakukan dengan permainan sederhana seperti permainan petak umpet kartu.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa implementasi gerakan literasi baca-tulis melalui permainan petak umpet kartu di SD Amaliah Bogor secara garis besar terlaksanakan dengan baik dan membawa dampak positif bagi guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* literasi baca-tulis diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang sangat memuaskan pada hasil *posttest* yakni 73% siswa yang mencapai nilai minimum. Terjadinya peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi baca-tulis ini juga ditandai dengan antusias dan respon positif saat menerapkan gerakan literasi melalui permainan petak umpet di kelas. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas 4, dengan melakukan permainan petak umpet kartu ini melatih siswa berpikir kritis dan menambah pembendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa. Selain itu antusias siswa saat melakukan kegiatan membuat pemahaman tentang literasi baca-tulis tersampaikan dengan baik sehingga terjadi peningkatan pada hasil *posttest*. Adapun implikasi konkret dari kegiatan pengabdian ini berupa terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam merangkai dan memahami kosa kata dalam literasi baca-tulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang telah membiayai Kegiatan Pengabdian Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tak lupa kami sampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Djuanda yang telah

menyetujui Kegiatan Pengabdian Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2023. Juga kami sampaikan terima kasih kepada Kepala SD Amaliah serta guru-guru atas partisipasi dan bantuannya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang telah membiayai Kegiatan Pengabdian Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tak lupa kami sampaikan terima kasih kepada LPPM Universitas Djuanda yang telah menyetujui Kegiatan Pengabdian Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2023. Juga kami sampaikan terima kasih kepada Kepala SD Amaliah serta guru-guru atas partisipasi dan bantuannya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
- Gianistika, C., Arini, D. A., & Andriana. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan ENINGKATKAN Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Cengkong II Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.193>
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5 NO 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Irwanto, Nasution, S. A., & Sesrita, A. (2021). Pengaruh Penerapan Model IOC Berasosiasi Pendekatan Kontekstual Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Aspek Kognitif. 2(1), 83–94.
- Kemendikbud. (2017). *No Title*.
- Maryono, Pamela, I. S., & Budiono, H. (2022). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sainsdi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 No.1. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>
- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206.
- Prasetyo, T. (2022). Pendekatan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa. *Universitas Djuanda*.
- Prasetyo, T., Firmansyah, W., & Novitasari, A. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Sebagai Basis Menumbuhkembangkan Budaya Literasi Siswa. 119–128.
- Sesrita, A. (2017). Improved Understanding of Concepts Through CTL Association Think-Pair-Share Technique. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/dt.v3i2.318>
- Sesrita, A. (2020). Analisis Buku Ajar IPA untuk Mengetahui Pemahaman Literasi Sains Guru. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 165–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.30762/sittah.v1i2.2489>
- Setiawati, N. L. M., Dantes, N., & Candinasa, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *E-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 No.1.
- Teguh, M. (2020). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*.
- Utami, I. I. S., & Muhiyati, I. (2020). Distribusi Pembelajaran Melalui Lagu Pada Buku Tematik Kelas Rendah Sekolah. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v3i2.955>

- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember. *Empowering: Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32528/emp.v4i0.3271>
- Yosmelia, Y., & Aulia, P. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Permainan Kartu Kata Bergambar Berbentuk Jendela di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Lubuk Begalung Padang. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 2(3), 270-.
- Olivia, Tasya. 2022. *Media Sosial Digunakan sebagai Media Promosi*. (<https://kumparan.com/tasyaolivia1001/media-sosial-digunakan-sebagai-media-promosi-1yPorN4XNAY>). Diakses pada 7 Juli 2022