ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 6(4), 2026, 464-472
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/9015
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015

PKM Ruang Aksara: Perpustakaan Komunitas dan Outbound Berbasis Permainan untuk Literasi Anak di RT 21 Juata Permai Tarakan

Syarifa Rafiqa[1*], Nofvia De Vega[2]
[1]Universitas Media Nusantara Citra, Jakarta, Indonesia
[2]Universitas Borneo Tarakan, Tarakan, Indonesia
*Corresponding Author: syarifarafiqa@gmail.com

Info Artikel Diterima: 11/08/2026 Direvisi: 22/09/2026 Disetujui: 01/11/2026

Abstract. *Limited reading materials, learning facilities, and local tutors keep many children in urban neighborhoods away from regular literacy activities. This community service program, Ruang Aksara, worked with RT 21 in Juata Permai Village, Tarakan, a non-profit partner, to turn a community room into a children's library called Perpustakaan Aksara. Children and teenagers met on Sunday mornings for reading, drawing, and simple digital learning with e-books and educational videos. The program was crowned by an outbound day on 2 November 2025 at Rainforest Kingdom Park, where about 30 children learned English through games and received books and stationery. Data came from observation, photo documentation, and discussion with the neighborhood head and community figures. The team recorded that children used digital media to read and watch learning videos, that their drawings and writing were documented, and that the partner agreed to keep running the library after funding ended. Constraints were Sunday-only scheduling, a small stock of books and devices at the start, and mixed reading ability, which were handled through flexible weekend scheduling, book procurement, device sharing, and closer mentoring. The program shows how a library room, simple technology, and outdoor play can be combined in one community literacy model, although measured literacy gains still need to be tested in later cycles.*

Keywords: *Community library, Literacy, Game-based learning, English for children, Community service.*

Abstrak. Keterbatasan bahan bacaan, fasilitas belajar, dan pengajar lokal membuat banyak anak di lingkungan permukiman kota jarang mengikuti kegiatan literasi yang teratur. Program pengabdian Ruang Aksara bekerja sama dengan RT 21 Kelurahan Juata Permai, Tarakan, mitra nonprofit, untuk mengubah ruang warga menjadi perpustakaan anak bernama Perpustakaan AKSARA. Anak dan remaja berkumpul pada Minggu pagi untuk membaca, menggambar, dan belajar digital sederhana dengan e-book dan video edukatif. Program dipuncaki hari outbound pada 2 November 2025 di Rainforest Kingdom Park, tempat sekitar 30 anak belajar bahasa Inggris lewat permainan dan menerima buku serta alat tulis. Data diperoleh dari observasi, dokumentasi foto, dan diskusi dengan Ketua RT dan tokoh masyarakat. Tim mencatat bahwa anak mampu memakai media digital untuk membaca dan menonton video belajar, hasil gambar dan tulisan mereka terdokumentasi, dan mitra bersedia melanjutkan pengelolaan perpustakaan setelah pendanaan berakhir. Kendalanya berupa jadwal yang hanya tersedia pada hari Minggu, jumlah buku dan perangkat yang terbatas di awal, serta kemampuan membaca yang beragam, yang diatasi dengan penjadwalan akhir pekan yang fleksibel, pengadaan buku, pemakaian perangkat bergantian, dan pendampingan lebih intensif. Program ini memperlihatkan bahwa ruang baca, teknologi sederhana, dan permainan di alam terbuka dapat dipadukan dalam satu model literasi komunitas, meskipun peningkatan literasi yang terukur masih perlu diuji pada siklus berikutnya.

Kata Kunci: Perpustakaan komunitas, Literasi anak, Pembelajaran berbasis permainan, Bahasa Inggris anak, Pengabdian kepada masyarakat.

How to Cite: Rafiqa, S., & Vega, N. D. (2026). PKM Ruang Aksara: Perpustakaan Komunitas dan Outbound Berbasis Permainan untuk Literasi Anak di RT 21 Juata Permai Tarakan. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4), 464-472. https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015

Copyright (c) 2026 Syarifa Rafiqa, Nofvia De Vega. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Literasi anak tidak tumbuh hanya karena ada sekolah. Anak membutuhkan buku yang mudah dijangkau, ruang untuk membacanya, dan orang dewasa atau remaja yang mau menemani. Di banyak lingkungan permukiman ketiganya tidak tersedia sekaligus. Gerakan Literasi Sekolah menekankan bahwa kebiasaan membaca perlu dilatih terus-menerus (Antasari, 2017), tetapi penerapannya bergantung pada dukungan kebijakan dan sarana di lapangan (Wulandari, 2017). Anak yang tinggal jauh dari perpustakaan sering tidak memperoleh pembiasaan itu di luar jam sekolah.

RT 21 Kelurahan Juata Permai, Kecamatan Tarakan Utara, Kota Tarakan, adalah mitra nonprofit program ini. Ketua RT, Muhammad Ali, bersama tim

pengusul merumuskan masalah mitra dalam tiga hal: minimnya literasi, fasilitas, dan pengajar lokal. Program yang disusun diberi nama Ruang Aksara, singkatan dari ruang aksi kreatif untuk semangat literasi dan edukasi desa, dan dibiayai melalui skema Hibah Mitra Binaan Strategis tahun 2025.

Perpustakaan komunitas telah banyak dipakai sebagai jawaban atas masalah serupa. Kegiatan edukasi dan pendampingan literasi baca di daerah dengan akses terbatas terhadap perpustakaan, misalnya, dirancang untuk menumbuhkan minat baca dan melibatkan komunitas dalam mendukung pendidikan (Pratama et al., 2025). Penggunaan sumber belajar daring untuk bahasa asing juga memiliki strategi, dampak, dan tantangannya sendiri (Saud et al., 2020). Untuk anak-anak, permainan, lagu, dan cerita dilaporkan menolong penilaian kosakata dan menjaga motivasi pembelajar muda bahasa Inggris (Chou, 2014), dan pembelajaran berbasis permainan dipakai untuk melatih kosakata serta keberanian berbicara anak pada konteks pendidikan nonformal (Adhitya et al., 2026). Landasan yang lebih umum adalah belajar melalui pengalaman langsung, yakni pengetahuan terbentuk ketika pengalaman diolah menjadi pemahaman.

Dalam konteks pengembangan literasi, keberadaan ruang baca di lingkungan tempat tinggal dapat memperpendek jarak antara anak dan bahan bacaan. Perpustakaan komunitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan anak membaca bersama, bertanya, bertukar cerita, dan memperoleh dukungan dari orang dewasa. Studi pengabdian Umam (2025), misalnya, melaporkan bahwa revitalisasi perpustakaan komunitas yang disertai pembenahan fasilitas, penambahan koleksi, dan aktivitas membaca bersama berkaitan dengan meningkatnya kunjungan anak serta partisipasi orang tua. Temuan tersebut relevan sebagai pembanding konseptual, meskipun konteks dan indikator evaluasinya berbeda dari program Ruang Aksara.

Ruang Aksara memadukan ketiganya dalam satu rangkaian: ruang baca di lingkungan warga, media digital sederhana, dan hari belajar di alam terbuka. Pengajar yang kreatif dan menginspirasi disebut sebagai kunci dalam menyiapkan peserta didik yang unggul (Selasih, 2018), sehingga penguatan peran pendamping lokal menjadi bagian dari rancangan. Program ini sebelumnya diterima untuk terbit pada artikel lain dengan judul RUANG AKSARA (Azzra et al., 2025). Artikel ini memusatkan perhatian pada rancangan tiga ruang belajar tersebut, peran mitra, pemanfaatan outbound berbasis permainan sebagai wahana belajar bahasa Inggris, serta kendala dan keberlanjutannya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di RT 21 Kelurahan Juata Permai, Jalan Lestari No. 19, Kecamatan Tarakan Utara, mulai Juni sampai November 2025, dengan kegiatan puncak pada 2 November 2025. Sasarannya anak-anak dan remaja di lingkungan RT, dengan dukungan orang tua dan tokoh masyarakat. Tim pelaksana terdiri atas dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan dan Universitas Media Nusantara Citra dengan jumlah 7 mahasiswa atau relawan pendamping.

Pendekatan yang dipakai adalah pendampingan partisipatif. Ketua RT dan tokoh masyarakat terlibat dalam sosialisasi, koordinasi, dan evaluasi, sedangkan orang tua membantu menghadirkan anak. Kegiatan berjalan dalam lima tahap yang dirangkum pada Tabel 1. Model yang mempertemukan tiga ruang belajar dan sasarannya digambarkan pada Gambar 1.

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 6(4), 2026, 464-472
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/9015
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015



Gambar 1. *Model Ruang Aksara: tiga ruang belajar dan sasarannya*

Tabel 1. *Tahapan kegiatan Ruang Aksara*

Tahap	Kegiatan	Keluaran
1. Persiapan	Koordinasi dengan Ketua RT dan tokoh masyarakat, pendataan peserta, penjadwalan Minggu pagi	Kesepakatan jadwal dan ruang
2. Perpustakaan AKSARA	Membaca, menggambar, mewarnai, dan kegiatan kelompok di ruang komunitas	Ruang belajar warga dan karya anak
3. Penerapan IPTEKS	Membaca e-book dan menonton video edukatif dengan perangkat digital bergantian	Dokumentasi digital karya anak
4. Outbound	Permainan bahasa Inggris di Rainforest Kingdom Park, sekitar 30 anak	Pengalaman belajar kontekstual dan liputan media
5. Evaluasi dan keberlanjutan	Diskusi dengan mitra, penyusunan modul dan buku, komitmen pengelolaan	Draf modul, draf buku, komitmen mitra

Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan, dokumentasi foto, diskusi dengan Ketua RT dan tokoh masyarakat, serta pemberitaan media. Observasi digunakan untuk mencatat bentuk kegiatan dan keterlibatan peserta; dokumentasi foto digunakan untuk menguatkan deskripsi aktivitas yang tampak; sedangkan diskusi dengan mitra digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan, dukungan, kendala, dan rencana keberlanjutan. Pemberitaan media diperlakukan sebagai sumber pendukung untuk mengonfirmasi pelaksanaan kegiatan puncak, bukan sebagai pengganti instrumen evaluasi.

Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan informasi ke dalam tema ruang baca, pemanfaatan media digital, outbound, peran mitra, kendala, dan keberlanjutan. Karena program tidak menggunakan instrumen tes awal dan tes akhir, daftar cek kemampuan membaca, atau pengukuran kosakata, hasil kegiatan ditafsirkan sebagai capaian pelaksanaan dan indikasi partisipasi, bukan bukti peningkatan kemampuan literasi atau bahasa Inggris. Batasan ini penting agar kesimpulan tetap sejalan dengan jenis

data yang benar-benar dikumpulkan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan pelaksanaan terhadap rencana pada proposal. Kegiatan ini tidak memakai tes literasi sebelum dan sesudah, sehingga perubahan kemampuan tidak diukur secara numerik.

Hasil dan Pembahasan

Perpustakaan AKSARA sebagai ruang belajar warga

Mitra menyediakan ruang komunitas yang kemudian dipakai sebagai Perpustakaan AKSARA, lengkap dengan meja, kursi, dan fasilitas lain milik warga. Kelas literasi berlangsung pada Minggu pagi. Foto kegiatan pada Gambar 2 memperlihatkan anak-anak membaca buku bergambar, mewarnai bersama, memperlihatkan hasil gambar mereka, dan memakai tablet di ruang baca yang sama. Beberapa orang dewasa dan remaja tampak mendampingi di antara anak-anak. Jumlah anak tiap pertemuan 20 sampai dengan 30 anak, dengan rentang usia 8 tahun sampai dengan 16 tahun dengan masing-masing durasi setiap sesi sebanyak 3 jam. Setiap bulan dilakukan sebanyak 4 kali setiap hari Sabtu dan Minggu dengan dibukanya beberapa kelas yang disesuaikan dengan umur anak. Adapun jumlah buku yang diberikan hingga saat ini berjumlah 110 buku untuk buku bahasa Inggris “Speak Out” 3rd Edition A1, A2. buku bahasa Inggris “Hang Out” Edisi 1, 2, dan 3.

Penataan ruang komunitas menjadi perpustakaan juga memiliki makna pemberdayaan. Ruang yang sebelumnya digunakan untuk kepentingan warga dapat memperoleh fungsi edukatif tambahan tanpa harus membangun fasilitas baru. Ketersediaan meja, kursi, bahan bacaan, dan pendamping menciptakan kondisi dasar bagi aktivitas literasi yang dapat diakses lebih dekat oleh anak. Meski demikian, keberadaan ruang saja belum cukup. Pengelolaan koleksi, jadwal layanan, pencatatan peminjaman, kebersihan, keamanan, dan pembagian tanggung jawab perlu disepakati agar ruang baca tidak berhenti sebagai fasilitas yang hanya aktif selama program berlangsung.

Menggambar dan mewarnai tampak menjadi pintu masuk yang ramah bagi anak yang belum nyaman membaca. Hasil gambar kemudian dipamerkan dan didokumentasikan, sehingga kegiatan membaca menghasilkan sesuatu yang dapat dibanggakan anak. Cara ini sejalan dengan gagasan bahwa literasi di tahap awal terbentuk lewat pembiasaan yang menyenangkan.



Gambar 2. *Kegiatan Perpustakaan AKSARA: (a) membaca, (b) mewarnai, (c) memperlihatkan hasil gambar, (d) belajar dengan tablet*

Teknologi pendidikan sederhana

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 6(4), 2026, 464-472
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/9015
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015

Penerapan IPTEKS dilakukan melalui media digital yang sederhana. Tim melaporkan bahwa anak mampu memakai perangkat untuk membaca e-book dan menonton video belajar, bahwa pendekatan audio-visual membuat pembelajaran lebih interaktif, dan bahwa hasil karya anak berupa tulisan, gambar, dan dokumentasi digital dapat disimpan. Pola ini sejalan dengan pandangan bahwa sumber belajar daring menawarkan peluang sekaligus tantangan, antara lain akses perangkat dan pemilihan materi. Di RT 21 tantangan itu terlihat pada jumlah perangkat yang terbatas, yang diatasi dengan pemakaian bergantian.

Teknologi pendidikan perlu dinilai berdasarkan kesesuaian, pemerataan akses, bukti manfaat, dan keberlanjutan. Teknologi sebaiknya melengkapi interaksi dengan pendidik, bukan menggantikannya. Prinsip tersebut tampak relevan bagi Ruang Aksara karena perangkat digunakan secara bergantian dan tetap disertai pendampingan orang dewasa. Dengan demikian, nilai tambah teknologi tidak terletak pada banyaknya perangkat, melainkan pada pemilihan konten, tujuan aktivitas, dan kualitas interaksi yang menyertainya.

Outbound berbasis permainan di Rainforest Kingdom Park

Puncak kegiatan berupa outbound pada 2 November 2025 di Rainforest Kingdom Park yang diikuti sekitar 30 anak (Gambar 3). Kegiatan dirancang sebagai wahana belajar bahasa Inggris melalui permainan sehingga anak mempelajari bahasa dalam konteks yang bergerak dan interaktif. Banyak sekali permainan yang diberikan, sebelum mulai bermain anak-anak dibagikan menjadi kelompok kecil dengan jumlah anak sebanyak 5 orang berdasarkan rentang usia yang berbeda-beda secara acak. Adapun permainan yang dilakukan yaitu *Tag with English Command, English Card, Traffic Cop, Treasure Hunt with English Clues,* dan *Scavenger Hunt.* Permainan ini dipilih karena sesuai dengan dilakukan di alam bebas dan mereka juga melakukan permainan dan harus melewati 5 pos permainan untuk menyelesaikan misi dari setiap permainan. Nilai tertinggi dari setiap pos akan dijumlahkan setiap tim nantinya akan mendapatkan poin untuk menentukan Juara 1, 2 dan 3 dalam permainan ini. Metode fun learning ini membuat anak-anak antusias, jago dan percaya diri dalam berbahasa Inggris dengan program *conversation games* menjadi terstruktur yang terarah. Semua peserta memperoleh transportasi, makan dan minum, makanan ringan, tiket masuk, buku bacaan, dan alat tulis tanpa biaya. Radar Tarakan memberitakan kegiatan ini pada 4 November 2025 (Radar Tarakan, 2025).

Pembelajaran berbasis permainan dapat memberi konteks penggunaan bahasa yang lebih konkret. Ketika peserta diminta memahami instruksi, mengidentifikasi gambar atau benda, merespons pertanyaan, dan berkoordinasi dengan teman, bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyelesaikan tugas. Pengulangan kosakata dalam beberapa situasi juga dapat membantu peserta menghubungkan bentuk kata dengan makna dan penggunaannya. Integrasi game-based learning dan media multimodal berpotensi mendukung pemerolehan kosakata, motivasi, serta keterlibatan peserta didik. Potensi tersebut merupakan landasan umum dan tidak dapat dianggap sebagai hasil pengukuran langsung pada peserta outbound Ruang Aksara.

Nilai kegiatan ini tidak berhenti pada hiburan. Pertama, bahasa Inggris dipelajari lewat tindakan, dan penggunaan permainan, lagu, serta cerita pada pembelajar muda dilaporkan membantu motivasi dan penguasaan kosakata (Idaryani et al., 2024). Kedua, bekerja dalam kelompok kecil melatih kerja sama,

kepercayaan diri, dan ketahanan emosional, yang oleh tim dikaitkan dengan penanaman budi pekerti sebagaimana dibahas dalam kajian Gerakan Literasi Sekolah (Rahayu, 2016). Ketiga, berada di luar ruang baca memberi kesegaran dan mengurangi waktu anak bersama gawai, dan perubahan suasana ini oleh tim dimaksudkan untuk menambah motivasi belajar. Ketiga manfaat ini merupakan pengamatan tim, bukan hasil pengukuran, dan perlu diuji pada siklus berikutnya.



Gambar 3. *Outbound di Rainforest Kingdom Park, 2 November 2025 (a sampai d)*

Peran mitra

Kerja sama dengan mitra bersifat nonkontraktual dan berbasis kebutuhan warga. Wujudnya antara lain persetujuan pelaksanaan program di wilayah RT, keterlibatan Ketua RT dan tokoh masyarakat dalam sosialisasi, koordinasi, dan evaluasi, bantuan menggerakkan peserta, dan komitmen melanjutkan pengelolaan Perpustakaan AKSARA. Kontribusi nondana mitra mencakup ruang, perabot, penghubung dengan warga, dukungan orang tua bagi kehadiran anak, penjagaan keamanan dan kenyamanan lokasi, pengaturan jadwal agar tidak berbenturan dengan kegiatan warga, serta bantuan pendataan dan dokumentasi sederhana. Mitra tidak memberi kontribusi dana, dan seluruh biaya bersumber dari hibah. Komitmen mengelola perpustakaan setelah pendanaan berakhir adalah syarat keberlanjutan yang paling penting, karena program literasi sering berhenti ketika pendamping luar pergi.

Kendala dan penanganannya

Tim menghadapi tiga kendala utama yang dirangkum pada Tabel 2. Ketiganya bersifat praktis dan dapat diatasi bertahap tanpa mengganggu pencapaian tujuan dan luaran kegiatan.

Tabel 2. *Kendala selama kegiatan dan penanganannya*

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 6(4), 2026, 464-472
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/9015
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015

Kendala	Penanganan
Waktu partisipasi: kegiatan hanya dapat berjalan pada Minggu pagi	Jadwal akhir pekan yang fleksibel dan koordinasi intensif dengan orang tua serta Ketua RT
Sarana: buku terbatas di awal program dan perangkat digital dipakai bergantian	Pengadaan buku dan pemanfaatan sarana secara bergilir
Variasi kemampuan: usia dan kemampuan literasi peserta beragam	Pendampingan lebih intensif bagi peserta yang membutuhkan

Model tiga ruang yang dikembangkan di RT 21 menggabungkan hal yang biasanya dikerjakan terpisah, yaitu penyediaan bacaan, penggunaan teknologi, dan pembelajaran bahasa. Kekuatannya terletak pada pelibatan warga sejak awal. Ketika ruang, jadwal, dan penghubung dengan orang tua berasal dari mitra, perpustakaan lebih mungkin bertahan, sebagaimana juga ditekankan pada program literasi komunitas lain yang membangun lingkungan interaktif dan keterlibatan komunitas (Genius et al., 2025). Peran pendamping yang kreatif tetap menentukan karena anak yang kemampuannya beragam membutuhkan pendampingan yang menyesuaikan diri (Azzra et al., 2025).

Keterpaduan tersebut juga memberi peluang bagi pembelajaran yang inklusif. Anak dengan kemampuan membaca yang berbeda dapat berpartisipasi melalui jalur yang beragam: membaca mandiri, menyimak video, mengamati gambar, menggambar, atau bekerja dalam kelompok. Namun, diferensiasi kegiatan perlu direncanakan agar peserta yang lebih lancar membaca tidak mendominasi dan peserta yang masih membutuhkan bantuan tetap memperoleh kesempatan. Pendamping dapat menyediakan bacaan bertingkat, memasangkan peserta secara suportif, memberi instruksi singkat, serta menyediakan waktu tambahan tanpa memberi label kemampuan kepada anak.

Dari sisi pemanfaatan teknologi, program ini menunjukkan bentuk penggunaan yang sederhana dan berbasis kebutuhan. Perangkat digital tidak diposisikan sebagai pengganti buku atau pendamping, melainkan sebagai sumber tambahan. Prinsip ini sejalan dengan laporan Baeti et al. (2026) yang menekankan bahwa keputusan penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu mempertimbangkan relevansi, kesetaraan akses, kualitas bukti, dan keberlanjutan. Pada konteks Ruang Aksara, penggunaan bergiliran merupakan strategi praktis untuk mengatasi keterbatasan perangkat, sementara pendampingan tetap diperlukan untuk menjaga fokus dan keamanan anak saat mengakses konten.

Simpulan dan Tindak Lanjut

Ruang Aksara mengembangkan ruang warga RT 21 Juata Permai menjadi perpustakaan anak yang dilengkapi media digital sederhana dan rangkaian outbound berbasis permainan untuk memberi pengalaman belajar bahasa Inggris. Program ini mempertemukan kegiatan membaca, menggambar, pemanfaatan e-book dan video edukatif, serta pembelajaran di luar ruang dalam satu kegiatan pengabdian berbasis partisipasi masyarakat. Mitra menyediakan ruang dan dukungan sosial serta berkomitmen melanjutkan pengelolaan perpustakaan. Kendala waktu, sarana, dan variasi kemampuan dapat ditangani dengan jadwal fleksibel, pengadaan dan pemakaian bergilir, serta pendampingan yang lebih intensif. Capaian yang dapat dinyatakan berdasarkan data yang tersedia adalah terlaksananya kegiatan, terdokumentasikannya karya dan aktivitas peserta, pemanfaatan media digital

secara bergantian, serta adanya komitmen mitra untuk melanjutkan pengelolaan perpustakaan. Dampak terhadap kemampuan literasi dan penguasaan bahasa Inggris belum diukur secara numerik. Siklus berikutnya perlu menambahkan pencatatan peserta dan kunjungan, inventarisasi koleksi, pengukuran awal dan akhir yang sesuai usia, serta penguatan kader literasi lokal.

Luaran wajib berupa draf modul literasi komunitas dan draf buku referensi tentang pengelolaan perpustakaan komunitas serta pemberdayaan remaja sebagai agen literasi. Dampak sosial yang dilaporkan adalah terbentuknya ruang belajar yang dikelola warga secara mandiri. Rencana tindak lanjut mencakup penguatan kader literasi lokal dan pengurus RT sebagai pengelola utama, pendampingan dan pemantauan berkala, penyempurnaan modul berdasarkan evaluasi lapangan, replikasi pada RT atau kelurahan lain, dan penelitian tentang efektivitas perpustakaan komunitas terhadap literasi anak dan remaja.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Borneo Tarakan atas pendanaan melalui Hibah Mitra Binaan Strategis tahun anggaran 2025. Terima kasih juga kepada Ketua RT 21 Kelurahan Juata Permai, Bapak Muhammad Ali, para tokoh masyarakat, orang tua, serta anak-anak dan remaja yang terlibat dalam Ruang Aksara. Dan kepada mahasiswa yang terlibat dalam pelaksanaan program ini yaitu Kumala Irjayanti dan Nur Istianingrum.

Daftar Pustaka

Adhitya, G. N., Kristiawan, Y. A., Traesar, L., Nurhantoro, T. S., & Hapsari, A. (2026). Enhancing children's speaking skills through game-based learning. *Bakti Budaya, 9*(1).

Antasari, I. (2017). Implementasi gerakan literasi sekolah tahap pembiasaan di MI Muhammadiyah Gadatapa Sumbang Banyumas. *LIBRIA, 9*(1), 13–25.

Azzra, S. A., Zakiah, N., Fathya, U. A., & Hasanah, I. (2025). Aksara bergerak: Optimalisasi perpustakaan SMP Muhammadiyah 17 Ciputat melalui gerakan literasi IPM. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.

Baeti, N., Ngatmini, N., & Purnamasari, I. (2026). Penggunaan teknologi informasi sebagai sumber pembelajaran di sekolah dasar dan implikasinya terhadap dukungan orang tua. *Jurnal Ragam Pengabdian, 3*(2), 945–953.

Chou, M.-H. (2014). Assessing English vocabulary and enhancing young English as a Foreign Language (EFL) learners' motivation through games, songs, and stories. *Education 3-13, 42*(3), 284–297.

Genius, S. M., Saputri, I. S. B., Anjani, S. D. P., Shafa, E., & Kusumawardani, E. (2025). Pola pemberdayaan berbasis aktivitas literasi: Studi pada komunitas sosial dengan pendekatan pendidikan nonformal. *Jurnal Pendidikan Nonformal, 20*(2), 42–53.

Idaryani, I., Rasyimah, R., Fitria, A., & Wati, A. (2024). Penggunaan multimodalitas untuk peningkatan kosa kata bahasa Inggris bagi pelajar usia muda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2*(8), 3264–3270.

Pratama, M. P., et al. (2025). Edukasi dan pendampingan literasi baca bagi daerah dengan akses terbatas terhadap perpustakaan. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 8*(1).

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 6(4), 2026, 464-472
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/9015
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v6i4.9015

Radar Tarakan. (2025, 4 November). *Anak-anak RT 21 Juata Permai ceria ikuti outbound, terima kasih Ruang Aksara dan UBT*. Radar Tarakan.

Rahayu, T. (2016). Penumbuhan budi pekerti melalui gerakan literasi sekolah. *The Progressive and Fun Education*, 179–183.

Saud, S., Basri, M., Abduh, A., & Anto, A. (2020). Using online resources technology for foreign language learning: Strategies, impact, and challenges. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology, 10*(4), 1504–1511. https://doi.org/10.18517/ijaseit.10.4.11838

Selasih, N. N. (2018). Creative, inspiring, and innovative teacher in creating excellent and competitive humans. *International Journal of Research in Social Sciences, 8*(1), 643–663.

Umam, F. (2025). Revitalizing a community library as a strategy for enhancing literacy of Kampung Jati Baru, Tangerang City. *Community Empowerment, 10*(5), 1252–1261.

Wulandari. (2017). Implementasi kebijakan gerakan literasi sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Luqman Al Hakim Internasional. *Jurnal Kebijakan Pendidikan UNY, 6*(3), 319–330.