

PENDAMPINGAN LITERASI MELALUI AKTIVITAS MENDONGENG DAN BERMAIN PUZZLE

Marsel Nande^{1*}, Konstantinus Denny Pareira Meke², Marianus Kejapilus Naga³, Emerensiana Woe⁴, Elma Silvia Dei Putri⁵

^{1,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Flores, Ende, Indonesia

^{2,4,5} Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Flores, Ende, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: marselnande064@gmail.com

Received: 12/06/2024

Revised: 12/06/2024

Accepted: 20/06/2024

Abstract. *The community service program aims to improve literacy skills and develop a culture of numeracy literacy in the home environment through reading houses. The form of community service activities is carried out through counselling or education on the importance of literacy for students through storytelling activities and playing picture puzzles. The community service program is carried out collaboratively by a group of lecturers and students and reading house volunteers and companions in the Nanganesa area, Ende Regency. Implementation of activities goes through several stages, namely planning, determining technical implementation, program implementation and evaluation. The results of community service have succeeded in improving children's literacy skills through storytelling activities and playing puzzles. It is hoped that they can implement them in the school environment.*

Keywords: *literacy, storytelling, game puzzles*

Abstrak. Program pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi serta mengembangkan budaya literasi numerasi di lingkungan rumah melalui rumah baca. Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan penyuluhan atau edukasi pentingnya literasi bagi siswa melalui kegiatan mendongeng dan bermain puzzle gambar. Program pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara kolaboratif oleh kelompok dosen dan mahasiswa serta relawan rumah baca dan pendamping sekami daerah Nanganesa, Kabupaten Ende. Pelaksanaan kegiatan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, penentuan teknis pelaksanaan, pelaksanaan program dan evaluasi. Hasil pengabdian masyarakat yang diperoleh telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi anak melalui kegiatan mendongeng dan bermain puzzle dan diharapkan dapat mereka implementasikan saat mereka berada di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: literasi, mendongeng, permainan puzzle

How to Cite: Nande, M., Meke, K. D. P., Naga, M. K., Woe, E., & Putri, E. S. D. (2024). PENDAMPINGAN LITERASI MELALUI AKTIVITAS MENDONGENG DAN BERMAIN PUZZLE. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2) 94-100. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4328>

PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan yang dibutuhkan anak usia dini dan perlu adanya dukungan orang dewasa disekitar anak adalah literasi. Kemampuan literasi pada awalnya merujuk pada keterampilan membaca dan menulis. Kemudian, konsep ini berkembang menjadi kemampuan berbahasa yang melibatkan keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Iskandar, Dewi & Hayat, 2024). Kemampuan literasi sendiri merupakan jembatan sosial pertama bagi anak untuk melakukan kehidupan sosialnya. Pengalaman literasi yang bermakna diperoleh anak saat berinteraksi dengan anak yang lain, masyarakat, dan lingkungan sekitar dalam suasana yang menyenangkan. (Salsa, Madyawati & Laely, 2024). Literasi memiliki peran yang penting bagi kelangsungan hidup manusia, seperti memecahkan masalah, menganalisis, memahami informasi, dan lain-lainnya (Sentoso, et. al., 2021).

Upaya membudayakan literasi di masyarakat dapat dilakukan oleh semua individu. Semua masyarakat, bukan hanya pendidik, dituntut menjadi motivator kegiatan literasi di masyarakat dan lingkungannya, terutama bagi anak calon penerus bangsa. Jika kegiatan literasi sudah membudaya di sekolah, maka akan terbentuk generasi berkarakter yang baik yang perlu tetap dibimbing ditengah masyarakat (Kara, et., al., (2024). Kegiatan ini perlu dilakukan untuk meningkatkan kuantitas waktu belajar serta dilakukan untuk meningkatkan minat baca dan



literasi masyarakat, peran masyarakat tak hanya sebagai tempat untuk bermain atau bersosial, tetapi juga memantik minat anak akan pentingnya literasi (Banurea & Saragih, 2022). Hal ini berarti bahwa Kegiatan literasi sangat berperan aktif dalam mengembangkan potensi siswa dalam menangkap pengetahuan. Literasi dibutuhkan untuk anak agar mampu mengembangkan ide dalam mengembangkan kegiatan dunia tulis menulis dan menangkap sifat abstrak pengetahuan.

Mendongeng merupakan salah satu bentuk tradisi lisan sebagai sarana komunikasi dan sudah ada berabad-abad yang lalu. Tradisi lisan ini terus berkembang, dan pernah menjadi bentuk literasi stimulus bagi orang tua dalam mengantarkan tidur yang kini berkembang bentuknya menjadi bentuk literasi membaca lantang dengan berbagai aneka dongeng di masyarakat (Putri, Sari & Miswanto, 2022). Mendongeng bila dilakukan dengan pendekatan yang sangat akrab akan mendorong terbukanya cakrawala pemikiran anak, sejalan dengan pertumbuhan jiwa sehingga mereka akan mendapat sesuatu yang sangat berharga bagi dirinya dan dapat memilih mana yang baik dan mana yang buruk dongeng yang sesuai dengan usia anak serta mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat untuk anak. Di samping mengandung nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak kegiatan mendongeng merupakan metode terbaik untuk membuat anak belajar. Anak-anak sering menggunakan waktu belajar seandainya. Dengan mendongeng, anak akan mendengarkan dengan penuh perhatian karena dongeng sangat menarik bagi anak-anak (Priyono, 2021) (Putri, Sari & Miswanto, 2022).

Mendongeng menjadi pilihan literasi yang sangat melekat dengan budaya Indonesia. Hal ini dipercayai karena masyarakat Indonesia dikenal lebih mudah menyerap budaya berbicara dan mendengar, kemudian menuangkannya dalam bentuk tulisan. Dongeng merupakan karya literasi yang dihasilkan oleh nenek moyang sebelumnya sebagai salah satu bentuk budaya sastra. Penciptaan dongeng ini merupakan upaya untuk menggerakkan budaya literasi dari generasi penerus. Budaya literasi dengan membaca dongeng merupakan upaya orang tua untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensi diri dan mengajarkan pengalaman hidup karena di masa keemasan anak berkembang dalam meniru (Aspar, et al., 2020). Masyarakat Indonesia masih lebih banyak didominasi oleh budaya komunikasi lisan atau budaya tutur (Maryatin, et. al., 2022). Kegiatan mendongeng dianggap positif karena menjalin komunikasi dengan anak, meningkatkan imajinasi anak, dan kedekatan emosional antara anak dan orang tua/masyarakat (Utami, et al., 2018).

Lebih lanjut, dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan strategi apa yang akan digunakan yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, dimana bermain merupakan dunia anak yang akan memberikan rasa senang kepada anak, sehingga dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui bermain ini dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi kegiatan yang menyenangkan (Aisyah & Musa, 2023). Pengembangan literasi awal anak usia dini dapat menggunakan permainan berupa puzzle. Belajar melalui permainan puzzle juga dapat melatih daya ingat anak dalam mengenal susunan kompleks gambar yang dapat melatih siswa berkonstrasi memecahkan masalah. Permainan puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dibuat khusus dari potongan-potongan kayu kecil yang didesain berbentuk gambar yang bisa di bongkar pasang.

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang artinya bongkar pasang (Agustia dkk, 2021: 13). Media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang sederhana, dimana cara bermainnya dengan bongkar pasang (Sunarti & Dalle, 2017). Puzzle berarti sebuah permainan teka teki silang yang terdiri atas kepingan-kepingan dari sebuah gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi (Maharani, Husin & Pulungan, 2022) (Nufus, 2023). Penerapan permainan puzzle diyakini dapat membantu pemahaman dan meningkatkan literasi anak dalam proses pelaksanaannya (Priyani, 2022). Memindahkan bagian-bagian puzzle untuk menyatukan sesuai dengan contoh yang ada membuat otak anak terangsang untuk berfikir (Sutrisno, 2022).

Rumah baca merupakan gambaran nyata dari pojok literasi yang merupakan salah satu elemen utama yang membentuk budaya belajar. Salah satunya ialah rumah baca Suka Cita Ende yang telah mempengaruhi tumbuhnya literasi di kalangan anak-anak Kelurahan Pauoire Ende. Antusiasme anak-anak sangat tinggi ketika berkunjung ke pojok literasi berbentuk rumah baca

ini. Di rumah baca suka cita, anak-anak bisa mendapatkan berbagai wawasan. Dukungan aktif diberikan tidak hanya melalui buku, tetapi juga melalui permainan. Ini seharusnya tidak membuat anak-anak bosan dan menciptakan suasana dimana ide-ide dapat dipertukarkan dengan teman sebaya. Tujuan didirikannya rumah baca suka cita adalah untuk meningkatkan literasi dan numerasi sains dan matematika siswa untuk memiliki rasa gemar membaca dan mencari tahu melalui tahapan kognitif yang berkembang di usianya (Nugroho & Dewanto, 2022).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Kelurahan Nanganesa bekerjasama dengan rumah baca Suka Cita dan sekami BCA Nanganesa ini bertujuan untuk meningkatkan literasi anak dan kesadaran akan pentingnya belajar. Oleh sebab itu, dengan adanya kegiatan ini akan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan kesadaran akan pentingnya belajar.

Lebih lanjut dalam permainan puzzle realawan dan tim pengabdian membagi anak dalam kelompok kecil berisi 1-3 orang untuk kemudian dibagikan media pembelajaran puzzle. Tim lalu menjelaskan tata cara penggunaan media pembelajaran puzzle dan meminta semua kelompok untuk memasang dan menjodohkan kepingan-kepingan puzzle yang berisi penjelasan ke papan puzzle yang berisi gambar sehingga membentuk pola gambar yang benar (Anjaleka, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dongeng dapat membentuk kepribadian dan moralitas, sehingga berpengaruh positif dan membantu anak usia dini mendapatkan kekuatan kebajikannya. Dongeng terdiri dari aspek perkembangan kejiwaan dan merupakan sarana bagi anak untuk belajar tentang berbagai emosi, perasaan dan nilai-nilai moral. Metode dongeng dapat menambah pengalaman belajar anak dalam memahami karakter tokoh dan dapat menilai mana yang dijadikan teladan dan sekaligus panutan. Dalam hal ini, orang tua memiliki peran aktif dalam pelaksanaan pembiasaan literasi pada anak. Semakin besar kesadaran dari orang tua akan arti penting literasi maka akan semakin besar pula peluang bagi anak untuk menambah pengalaman dan pengetahuan baru (Sumaryanti, 2018).



Gambar 1. Kegiatan Mendongeng oleh relawan Rumah Baca Sukacita dan Tim Pengabdian bersama Sekami BCA

Mendongeng diyakini mampu untuk menarik minat baca anak usia sekolah dasar, apabila penyaji dongeng mampu membiasakan mendongeng/bercerita secara bertahap penasaran anak terhadap cerita yang diceritakan. Hal ini akan menuntun anak untuk mencari tahu sendiri cerita tersebut. Hal ini hanya bisa dilakukan tentunya dengan anak membaca sendiri buku cerita tersebut. Rasa penasaran anak dapat dimanfaatkan oleh peyaji dongeng atau guru untuk mengarahkan anak untuk membaca. Kegiatan ini secara jangka panjang akan menumbuhkan budaya membaca anak serta budaya literasi anak usia sekolah dasar (Aspar, et al., 2020) (Muslihasari, et al., 2023).

Dengan menerapkan kegiatan mendongeng yang interaktif, anak-anak diharapkan dapat terlibat secara lebih langsung dalam cerita, mengasah kemampuan bahasa, serta merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Pendekatan ini diharapkan akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih bersemangat dan merangsang perkembangan intelektual anak. Melalui upaya ini, diharapkan anak-anak akan tumbuh dengan kegemaran membaca dan pola pikir yang lebih analitis, mempersiapkan dasar yang kuat untuk perkembangan mereka di masa mendatang (Parapat, et al., 2023).

Lebih lanjut pada kegiatan berikutnya yakni menggunakan media pembelajaran puzzle tidak sulit bagi tim untuk mengarahkan siswa dalam memainkannya. Penggunaan media pembelajaran puzzle dapat menjadikan anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Amalia, 2023). Selain itu, manfaat penggunaan media pembelajaran puzzle bagi anak diantaranya dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, serta memperkuat daya ingat pada anak (Neteria, Mulyadiprana, & Respati, 2020).



Gambar 2. Permainan Puzzle untuk melatih konsentrasi anak dalam menemukan solusi

Puzzle diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, melalui pemecahan teka-teki pada puzzle anak dihadapkan pada situasi dimana mereka harus menerapkan pengetahuan dengan cara kreatif dan kontekstual. Serta pembangunan keterampilan dan kemampuan kognitif siswa, seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, logika, dan strategi. Siswa harus mengasah kemampuan dan membuat keputusan yang tepat saat memecahkan teka-teki (Maufidhoh & Maghfirah, 2023). Puzzle diharapkan dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. Puzzle bisa menjadi rekomendasi kedepannya sebagai salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan

motorik halus anak prasekolah dengan melibatkan pengawasan orang terdekat (Idhayanti, 2022).

Dengan adanya alat permainan edukatif puzzle dapat menjadikan solusi untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak, karena melalui bermain puzzle anak dapat melatih otot-otot jari tangannya dengan cara anak mengacak-ngacak kepingan puzzle kemudian menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle sehingga menjadi gambar yang utuh. Puzzle dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, dengan cara menyusun gambar yang tepat anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya (Khoerunnisa, Muqodas & Justicia, 2023).



Gambar 3. Relawan Rumah Baca Sukacita dan Tim Pengabdian bersama Sekami BCA

Secara keseluruhan, mengimplementasikan literasi di masyarakat adalah tantangan yang kompleks, tetapi dapat diatasi dengan pendekatan holistik dan solusi yang terencana dengan adanya rumah baca sebagai sarana anak bermain dan belajar di masyarakat. Keterlibatan orang tua serta komunitas menjadi kunci sukses dalam membawa konsep ini ke dalam dunia akademik anak di Pendidikan formal sesungguhnya. Melalui kerja sama yang erat antar stakeholder, termasuk masyarakat dan lembaga pendidikan tinggi, serta penyesuaian terhadap kebijakan pendidikan yang mendukung, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mampu membekali anak-anak dengan pemahaman mendalam tentang literasi melalui berbagai kegiatan seperti mendongeng dan bermain puzzle guna meningkatkan dan membentuk nilai kognitif anak. Solusi ini tidak hanya merespons hambatan praktis, tetapi juga memberikan fondasi untuk pembentukan individu yang terbuka, toleran, dan menyenangkan (Iskandar, Dewi & Hayat, 2024). Kegiatan ini berdampak pada peningkatan semangat dan keinginan anak untuk membiasakan membaca, menganalisis serta mampu menerapkan pentingnya budaya literasi kepada masyarakat setempat. Diharapkan dapat menumbuhkan minat membaca di kalangan anak-anak dan remaja (Winata, et. al., 2022).

Oleh karena itu pembiasaan gerakan literasi di masyarakat tidak hanya mendatangkan satu manfaat tetapi banyak manfaat yang akan didapat, peningkatan jumlah anak yang suka membaca dan belajar akan memiliki efek yang menguntungkan pada pandangan mereka terhadap mengatasi masalah dan menerapkan pengetahuannya melalui pemahaman konsep (Daroin, et. al., 2022). Siswa gemar belajar lebih cenderung bekerja keras untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotornya di sekolah (Syafitri & Yamin, 2022).

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Dalam permainan puzzle, potongan-potongan gambar dirangkai menjadi satu gambar utuh, hal ini dapat mendorong anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat. Permainan

puzzlemelibatkan koordinasikan mata dan tangan, serta otot kecil dan jari tangan anak, perkembangan motorik halus anak. Melalui kegiatan mendongeng dan pemberian permainan edukatif berupa puzzle memberikan pengetahuan baru dan melatih konsentrasi bagi anak sehingga dalam penerimaannya lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, stimulasi yang tepat melalui mendongeng dan puzzle mengoptimalkan kemampuan literasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, S. L.dkk.(2021). *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Aisyah, S., & Musa, M. (2023). Strategi Guru dalam Pengembangan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 115-134. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.218>
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, M., & Zulfita, A. (2021, February). Efektivitas Implementasi Mendongeng Terhadap Literasi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8062>
- Banurea, E. G. N., & Saragih, E. L. L. (2022). Pengenalan Literasi untuk Kemampuan Membaca dan Menulis di Kalangan Anak Muda. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(02), 182-191. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i02.556>
- Daroin, A. D., Santoso, O. V. K., Pranidia, D. M. A., & Halimah, L. L. (2022). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN 2 Gombang Tulungagung. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 38-49. DOI: <http://doi.org/10.25273/dedukasi.v2i1.12670>
- Idhayanti, R. I. (2022). Mozaik dan puzzle mampu meningkatkan perkembangan motorik halus anak prasekolah. *Jurnal Sains Kebidanan*, 4(1), 14-23. DOI: <https://doi.org/10.31983/jsk.v4i1.8226>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785-794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Kara, Y. M. D. K., Ningsih, N., Separ, F. M., Ambat, F., Yoma, K., Endung, Y. P., & Djou, A. M. G. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI METODE GAMES. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 35-42. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4083>
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-58. DOI: <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Maharani, S. D., Husin, A., & Pulungan, M. (2022). The Effect of Out Class Learning Design on Students' Creative Thinking Ability in Social Studies Learning for Grade IV Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 392. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11704>
- Maryatin, Prasetya, K. H., Adityatama, S. K., & Megawati, P. A. (2022). Membudidayakan Literasi Pada Masyarakat Di Kelurahan Karang Joang Balikpapan Utara. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(3), 425-430. <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/1792>
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30-43. DOI: <https://doi.org/10.52185/abuyaVol1iss1Y2023284>
- Muslihasari, A., Maslahah, W. ., Oktiningrum, W. ., & Nugrahani, R. F. . (2023). MENDONGENG UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI MEMBACA SISWA SDN 1 MAGUAN. *Jurnal Edukasi*

- Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101-106.
<https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v2i2.2122>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90. DOI: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nufus, A. S. (2023). UPAYA MENINGKATKAN LITERASI DENGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS LITERASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN. *Early Stage*, 1(3), 26-34. <http://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/Earlystage/article/view/1195>
- Nugroho, B. A., & Dewanto, B. (2022). MENUMBUHKAN MINAT LITERASI ANAK SEJAK DINI MELALUI POJOK LITERASI DI PAUD KHAIRUL UMMAH: Fostering Children's Interest in Literacy from an Early Age Through the Creation of a Literacy Corner for PAUD Khairul Ummah. *Ruhui Rahayu: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 90-96. <https://doi.org/10.30872/ruhuirahayu.v1i2.45>
- Parapat, A., Munisa, M., Nofianti, R., & Pratiwi, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Negeri Pembina I Medan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 75-79. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i2.155>
- Priyani, N. E. (2022). Pengembangan Literasi Numerasi Berbantuan Aplikasi Etnomatematik Puzzle Game pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Perbatasan. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 267-280. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.536>
- Priyono, K. (2001). *Terampil Mendongeng*. Jakarta: PT Grasindo
- Putri, U. N., Sari, A., & Miswanto, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sejak Dini Dengan Menggunakan Metode Mendongeng Kepada Guru Dan Orang Tua Siswa di PAUD Nusantara, Medan Polonia. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 70-79. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.1833>
- Salsa, D. I., Madyawati, L., & Laely, K. (2024). Keyakinan dan Praktik Literasi pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 150-159. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.550>
- Sentoso, A., Octavia, O., Wulandari, A., Jacky, J., Kurniawan, S., & Thieng, S. (2021). Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa Depan Bangsa. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(1), 767-776. <https://ojs.digitalartisan.co.id/index.php/nacospro/article/view/6017>
- Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan literasi pada anak usia dini dengan metode mendongeng. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 3(1), 117-125. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/1332>
- Sunarti, S., & Dalle, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 18-25. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2986>
- Sutrisno, S. (2022). Perancangan Game Puzzle untuk Media Belajar Anak Usia Dini. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(1), 194-202. <https://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/151>
- Syafitri, N., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6218-6223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3207>
- Utami, T. S. D., Suandito, B., Triwidayati, K. R., & Sukarman, S. (2018). Pembelajaran Asyik Dan Menyenangkan Melalui Mendongeng Di Sd Iba Palembang. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 1(2), 60-65. DOI: <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.2261>
- Widyanata, F., Apriani, D., Susetyo, D., Effendi, A., Haidir, M. F., & Sinta, H. (2022). Pengembangan Intelektualitas melalui Literasi Membaca bagi Karang Taruna Desa Kota Daro II Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi*, 1(1), 43-51. <https://doi.org/10.35912/jpe.v1i1.715>