

## **Penguatan Literasi Kebahasaan Anak Melalui Pendekatan Edukatif Krida Kartu TAMITA**

**M. Rafli Al Thoriq Mustafa<sup>1</sup>, M. Zikri Febriansyah<sup>2</sup>, Ghufran Fikriza<sup>3</sup>, Alam Bahari<sup>4</sup>, M. Faris Ansharullah<sup>5</sup>, Rahmad Hidayatullah<sup>6</sup>, Rafli<sup>7</sup>, Sri Setiawaty<sup>8</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Teknik Informatika, Universitas Malikussaleh, Indonesia

<sup>8</sup> Pendidikan Kimia, Universitas Malikussaleh, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Sri Setiawaty

**E-mail:** [sri.setiawaty@unimal.ac.id](mailto:sri.setiawaty@unimal.ac.id)

### **Abstrak**

Fondasi utama dalam membentuk kualitas SDM dapat dilakukan melalui penguatan kemampuan literasi dasar (membaca dan menulis). Namun, kondisi anak-anak marginal di Aceh menunjukkan realitas yang memprihatinkan. Faktor ekonomi, pola pikir orang tua yang kurang mendukung pendidikan, serta keterbatasan waktu belajar karena membantu orang tua mencari nafkah menjadi hambatan utama dan membuat kehilangan hak belajar secara optimal, sehingga memperlebar kesenjangan literasi. Anak-anak binaan di Lapas maupun korban konflik Aceh juga menghadapi masalah serupa akibat minimnya layanan pendidikan. Kondisi ini diperparah dengan tingginya angka putus sekolah di wilayah pesisir dan pedesaan. Rendahnya literasi ini berdampak pada keterbatasan kemampuan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif dan menyenangkan untuk menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan kemampuan literasi anak-anak marginal. Salah satu alternatif solusi adalah melalui Kartu TAMITA (Tantangan Merangkai Kata), sebuah permainan edukatif yang berfokus pada penguasaan unsur kebahasaan dasar seperti SPOK (Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan) berbasis kearifan lokal Aceh. Kartu TAMITA tidak hanya sekadar media permainan, tetapi juga sarana pembelajaran kreatif yang mampu mendorong anak-anak mengasah kecakapan membaca, menulis, serta berpikir kritis. Dengan meningkatnya keterampilan literasi dasar kebahasaan secara keseluruhan anak memiliki peluang lebih besar untuk memperbaiki taraf hidupnya melalui akses pendidikan yang lebih bermakna.

**Kata kunci** - literasi kebahasaan, permainan edukatif, kearifan lokal, SPOK, kartu TAMITA.

### **Abstract**

The primary foundation for developing quality human resources can be achieved through strengthening basic literacy skills (reading and writing). However, the situation for marginalized children in Aceh presents a concerning reality. Economic factors, parents' unsupportive educational mindsets, and limited study time due to helping their parents earn a living are major obstacles that deprive them of the right to optimal learning, thus widening the literacy gap. Children in prisons and victims of the Aceh conflict also face similar challenges due to the lack of educational services. This situation is exacerbated by the high dropout rate in coastal and rural areas. This low literacy rate impacts limited communication skills, both verbal and nonverbal. Therefore, innovative and fun strategies are needed to foster interest and improve the literacy skills of marginalized children. One alternative solution is the TAMITA Card (Tantang Merangkai Kata), an educational game that focuses on mastering basic linguistic elements such as SPOK (Subject, Predicate, Object, and Adverb)-based Aceh local wisdoms. The TAMITA Card is not just a game, but also a creative learning tool that can encourage children to hone their reading, writing, and critical thinking skills. By improving basic linguistic literacy skills, children have a greater opportunity to improve their standard of living through more meaningful access to education.

**Keywords** - linguistic literacy, educational game, local wisdom, SPOK, TAMITA card

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu keterampilan kunci yang sangat penting dalam pendidikan. Kemampuan membaca, menulis, dan memahami teks secara efektif adalah pondasi utama bagi siswa untuk mencapai keberhasilan akademik dan pribadi (Liriwati dkk., 2024). Literasi dasar meliputi kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung (numerasi). Berdasarkan pendapat Brewer (2014), literasi berarti kemampuan membaca dan menulis untuk memecahkan masalah, memenuhi kebutuhan seseorang, mempelajari informasi baru dan menemukan kesenangan dalam kata-kata tertulis. Lebih lanjut, Setiawaty dkk., (2024) menjelaskan bahwa literasi bukan sekadar kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Namun, Literasi modern mencakup kemampuan berbahasa yang lebih luas, numerasi, memahami data, literasi visual dan digital, literasi ilmiah, dan kemampuan kreasi serta komunikasi di era kompleksitas global sebagai upaya mendapatkan ilmu pengetahuan.

Indeks Literasi Indonesia di dunia berdasarkan Survei PISA tahun 2018 menunjukkan bahwa Kecakapan Literasi di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara lain, dimana Indonesia berada di nomor 74 dari 79 atau enam peringkat dari bawah, dengan kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada skor 371 dari rata-rata negara *Organisation for Economic Cooperation and Development*. Selanjutnya, tingkat Kegemaran Membaca masyarakat Provinsi Aceh, hanya 69,93 berdasarkan survei Badan Pusat Statistik tahun 2024 dari data Perpustakaan Nasional. Lebih lanjut, UU No 3 Tahun 2017 mengenai perbukuan menyatakan bahwa melalui literasi individu dapat mendapat informasi, pengetahuan dan teknologi sehingga dari hal tersebut dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Namun, karena masih rendahnya tingkat literasi di Provinsi Aceh, menjadi salah satu masalah utama yang menjadi faktor penghambat kemajuan untuk pembangunan Aceh yang berkelanjutan. Salah satu hambatan adalah keterbatasan dalam mengakses pendidikan. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, seperti status ekonomi, lokasi geografis, kondisi sosial keluarga, latar belakang pendidikan, serta adanya kelompok anak yang termarginalkan. Anak-anak pesisir yang putus sekolah karena faktor ekonomi, anak desa yang tidak bernasib sama dengan anak perkotaan dalam mengakses layanan pendidikan, anak-anak yang tinggal di daerah bekas konflik, serta anak binaan di Lapas yang sulit diterima ketika kembali ke masyarakat. Keterbatasan mereka mengakses pendidikan merupakan potret kecil ketimpangan pendidikan di Provinsi Aceh. Aceh sebagai salah satu provinsi dengan sejarah yang cukup panjang dan memiliki peran penting dalam pembangunan daerah, hal ini membuat Aceh memerlukan fondasi yang kuat khususnya dalam bidang literasi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan data presentase dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Aceh [SK.IPM.011], data angka melek huruf (AMH) di Aceh pada tahun 2023 sudah mencapai 98,34%, namun hal tersebut masih saja belum cukup karena masih banyak terjadi kesenjangan yang besar antara daerah perkotaan dan pedesaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui ketimpangan aksesibilitas pendidikan mempengaruhi kemampuan literasi anak di Aceh. Seperti sejumlah anak binaan yang belum mampu membaca meskipun sudah berusia lebih dari 20 tahun. Kasus tersebut dialami oleh anak-anak binaan di Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas II Banda Aceh. Tidak hanya itu, banyak anak-anak pesisir kota Lhokseumawe yang putus sekolah bahkan tidak mengenyam pendidikan sekolah dasar. Hal yang sama juga dirasakan oleh anak-anak para korban konflik Aceh. Keterbatasan ekonomi menyebabkan mereka tidak mendapat pelayanan pendidikan yang baik hingga banyak yang putus sekolah.

Kartu TAMITA sebagai permainan edukatif hadir untuk menunjang pendidikan anak berbasis kearifan lokal Aceh. Kartu TAMITA merupakan akronim dari 'Tantangan Merangkai Kata'. Kata Tamita berasal dari bahasa Aceh yang bermakna mencari. Makna mencari dapat diartikan sebagai memilih atau menentukan. Hal ini sejalan dengan permainan Kartu Tamita, yaitu memilih kata yang tepat untuk dirangkai menjadi sebuah kalimat berpola SPOK, kata yang disajikan menggunakan Bahasa Indonesia sesuai KBBI dan Bahasa Daerah Aceh. Kartu ini dimaksudkan untuk dapat mengasah pengetahuan konsep, keterampilan berfikir kreatif dan komunikasi anak dan dilengkapi

dengan tampilan 3D *augmented reality*. Sasaran dalam kegiatan ini adalah anak dengan usia sekolah yaitu, antara 8 hingga 13 tahun.

## METODE

Sasaran dalam kegiatan ini adalah anak - anak pesisir Syiah Kuala, Kota Banda Aceh (berusia 8 hingga 13 tahun), anak - anak pesisir Pusong, Kota Lhokseumawe, anak didik pemasyarakatan, Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Banda Aceh. Peserta kegiatan yaitu anak-anak sebanyak 78 anak dari seluruh lokasi kegiatan, dan diukur kemampuan awal literasi kebahasaan (membaca dan menulis).

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Persiapan tim,
- 2) Tahap penyiapan materi,
- 3) Tahap pelaksanaan (pemberian tes awal; pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan literasi kebahasaan berbasis aspek dimensi pengetahuan (berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya) dan kecakapan literasi kebahasaan (membaca); permainan edukatif melalui Kartu TAMITA.
- 4) Evaluasi (pemberian tes akhir).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tahapan persiapan dengan melibatkan Balai Bahasa Provinsi Aceh dan mitra kerja sama lainnya yang relevan. Tahapan ini diawali dengan identifikasi masalah, koordinasi dengan mitra, melaksanakan survei awal dan mengolah data hasil survei serta Pembuatan Skema Masalah dan Solusi. Secara keseluruhan, tahapan persiapan ini berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Saat pelaksanaan krida ditemukan berbagai macam tantangan diantaranya jarak tempuh ke lokasi, karakter anak, dan waktu. Desa Deah Raya, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh dan Desa Pusong, Kota Lhokseumawe berada cukup jauh dari daerah perkotaan, sehingga program tidak dapat dijalankan di pesisir pantai sehingga perlu dilakukannya izin penggunaan tempat terdekat. Sedangkan pada LPKA Kelas II Banda Aceh pelaksanaan krida berlangsung dengan penjagaan yang sangat ketat.

Sebelum diberikan materi literasi kebahasaan, anak-anak terlebih dahulu mengerjakan tes awal. Tes awal bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mereka sebelum diberikan materi literasi kebahasaan (membaca dan menulis). Setelah anak-anak diberikan materi dan bermain Kartu TAMITA, anak-anak kembali harus mengerjakan tes akhir. Tes akhir adalah instrumen uji untuk mengukur perkembangan pemahaman mereka setelah diberikan materi dan bermain Kartu TAMITA. Ketercapaian pelaksanaan krida ini diukur dengan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak terhadap literasi membaca dan menulis. Sejalan dengan Setiawaty dkk., (2024) menyatakan bahwa media edukatif untuk meningkatkan kecakapan dan kemampuan literasi kebahasaan anak-anak.



**Gambar 1.**  
Pelaksanaan krida kartu TAMITA

Teknik pengumpulan data pada pelaksanaan krida ini berupa tes dimana tes dilakukan sebanyak dua kali yakni tes awal dan tes akhir (selama dua pertemuan), observasi, dan dokumentasi. Pengolahan data hasil tes menggunakan teknik uji rerata (*mean*). Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas Kartu TAMITA terhadap hasil kemampuan kognitif anak-anak, berdasarkan standar tafsiran efektivitas N-Gain dengan kategori (%) oleh Hake, (1999).

Adapun data nilai tes awal, tes akhir, nilai N-Gain dan persentase nilai N-Gain hasil uji kemampuan literasi kebahasaan anak-anak di lokasi sasaran pada pertemuan pertama dapat disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1.**  
Hasil Uji Krida Pertemuan Pertama

Lokasi Penelitian	Tes Awal	Tes Akhir	Nilai N-Gain	Nilai N-Gain (%)
Pesisir Deah Raya, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh	48,67	78,50	0,59	58,76
Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Banda Aceh	34,12	63,86	0,46	46,14
Pesisir Pusong, Kota Lhokseumawe	36,00	72,33	0,57	56,89
<b>Rata - Rata</b>	<b>39,60</b>	<b>71,56</b>	<b>0,54</b>	<b>53,93</b>

Berdasarkan hasil uji krida kartu TAMITA pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa perolehan nilai sebesar 53,93% dan memenuhi kategori kurang efektif. Meskipun secara rerata masih kurang memahami, namun telah terjadi peningkatan kemampuan anak-anak setelah bermain Kartu Tamita. Dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes akhir sebesar 71,56 dari nilai rata-rata tes awal sebelumnya sebesar 39,60. Sejalan dengan Santi dkk., (2023), penggunaan metode permainan berbantuan media kartu bergambar cukup efektif terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Lebih lanjut, Wahyuni dkk., (2024) menyatakan bahwa implemntasi media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar dan sosial emosional pada anak.

Pembelajaran berbantuan media kartu kata interaktif dengan melibatkan pendekatan kearifan lokal daerah dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik maupun dalam melakukan *transfer knowledge*. Setelah membaca, menyusun kata, dan mendiskusikan bacaan, peserta tidak hanya memahami kalimat (pengetahuan konseptual) dan bagaimana membuat ringkasan dan menyusun kata menjadi kalimat yang benar dan tepat (pengetahuan prosedural), tetapi juga memahami makna dari kalimat yang disusun tersebut (peningkatan kemampuan literasi) (Setiawaty dkk., 2024), serta dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kesadaran pentingnya membaca dan menulis, karena kegiatan ini dilakukan tidak hanya mengupayakan perkembangan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psimotorik peserta (Muawanah & Laila., 2025). Sejalan dengan hasil tersebut, maka dilaksanakan uji krida pada pertemuan selanjutnya dengan perolehan nilai sebagai berikut.

**Tabel 2.**  
Hasil Uji Krida Pertemuan Kedua

Lokasi Penelitian	Tes Awal	Tes Akhir	Nilai N-Gain	Nilai N-Gain (%)
Pesisir Deah Raya, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh	73,33	93,25	0,78	77,58
Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Banda Aceh	60,98	89,9	0,78	77,73
Pesisir Pusong, Kota Lhokseumawe	73,17	95,42	0,85	85,2
<b>Rata - Rata</b>	<b>69,16</b>	<b>92,86</b>	<b>0,80</b>	<b>80,17</b>

Berdasarkan hasil uji krida pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 80,17%. Merujuk kepada standar tafsiran efektivitas N-Gain (%), maka hasil uji N-Gain berada

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



dalam kategori efektif dengan interval rerata >76%. Efektif dalam konteks ini ditafsirkan menjadi telah memahami. Hal ini juga merujuk dengan meningkatnya nilai rata-rata tes akhir sebesar 92,86. Dengan demikian, metode permainan berbantuan media pembelajaran Kartu TAMITA efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi kebahasaan yang mencakup literasi membaca dan menulis SPOK, dan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat berpola SPOK anak-anak marginal di Aceh.

Lebih lanjut, kegiatan literasi berkontribusi signifikan terhadap penguasaan kosakata, pemahaman bahasa, keterampilan komunikasi, dan kesiapan membaca anak serta menjadi faktor kunci dalam membangun kelekatan emosional sekaligus stimulasi bahasa yang efektif (Fadilah & Nada., 2025). Proses pembelajaran literasi dengan menggunakan media permainan bahasa memudahkan anak dalam memahami materi literasi, menyenangkan, menarik, memotivasi anak, tidak membosankan, menjadikan anak lebih aktif dan antusias (Setiyaningsih & Syamsuddin., 2019; Anafiah, 2018), serta meningkatkan minat baca, dan kedisiplinan (Yanti dkk., 2025). Dalam hal ini, krida yang dikembangkan juga mengintegrasikan teknologi informasi berupa 3D *augmented reality* sehingga kelayakan bahasa pada media pada media kartu didasarkan pada aspek penilaian yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil kemampuan kognitif peserta. Lebih lanjut, media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Imanda dkk., 2024; Imanda dkk., 2025), dan meningkatkan hasil belajar peserta (Fatmi dkk., 2025), baik aspek kognitif, afektif dan sosiokultur (Lukman dkk., 2024). Sejalan dengan prinsip SDGs-4 yang menekankan pada pendidikan berkualitas bagi semua orang, sebagaimana hasil rancangan media pembelajaran digital oleh Handayani (2021), yang juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa usia sekolah yang senang dengan pembelajaran konkret.

## KESIMPULAN

Kegiatan krida yang dilaksanakan disambut dengan antusias oleh seluruh peserta serta mitra yang terlibat. Kegiatan ini menjadi salah satu alternatif pembelajaran abad 21 yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru dalam mengenalkan kearifan lokal daerah Aceh yang terintegrasi TIK. Literasi kebahasaan yang diukur mencakup kemampuan komprehensif untuk membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, yang memungkinkan anak untuk memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks. Hasil implementasi krida berupa media kartu TAMITA mendapat perolehan nilai N-Gain sebesar 80,17% dengan kategori efektif. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dirancang agar berkelanjutan, sejalan dengan prinsip SDGs-4 yang menekankan pada pendidikan berkualitas bagi semua orang, tanpa memandang batasan, untuk memastikan pemerataan kesempatan belajar dan pendidikan kebahasaan yang optimal bagi peserta didik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Malikussaleh dan mitra serta seluruh pihak terkait yang telah membantu melancarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi siswa kelas rendah SD kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29-39.
- Brewer, J. (2014). *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades*. England; Pearson Education Limited sixth edition.
- Fadilah, C., & Nada, M. M. (2025). Kegiatan Literasi Awal dan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 81-87.
- Fatmi, N., Fauzan, F., Setiawaty, S., & Fakhrah, F. (2025). Implementing Visual Media Based on Local

- Wisdom to Improve Students' Learning Outcomes. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 6(1), 1070-1077.
- Hake, R. R. (1999). American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology: Analyzing Change/Gain Scores. USA: Woodland Hills.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Muttakin, M., Afriyani, M. P., & Khairuddin, K. (2025). Edukasi Teknologi Digital untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1527-1532.
- Imanda, R., Setiawaty, S., Muttakin, M., Iqbal, M., Siraj, S., & Karismayani, K. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Wujud Transformasi Digital di SMA N 2 Lhokseumawe. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(12), 2288-2293.
- Liriwati, F.Y., Suardika, I.K., Yusnanto, T., Sitanggang, A., Gui, M.D., Kurdi, M.S., Kurdi, M.S., Muliani, M. & Wardah, W. (2024). *Pendidikan Literasi*. Kalimantan Selatan: PT.Literatus Digitus Indonesia.
- Lukman, I. R., Unaida, R., Setiawaty, S., Pasaribu, A. I., & Handayani, C. I. M. (2024, July). Aceh Students' Perspectives on Using Digital Media for Learning: A Gender-Based Study. In *2nd Lawang Sewu International Symposium on Humanities and Social Sciences 2023 (LEWIS HUSO 2023)* (pp. 287-298). Atlantis Press.
- Muawanah, A., & Laila, I. N. (2025). Gerakan Literasi Sekolah: Penguatan Budaya Membaca dan Menulis Peserta Didik melalui Kegiatan Seminar di MTs Al-Yasini Pasuruan. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 489-499.
- Santi, S., Suryanti, H. H. S., & Prihastari, E. B. (2023). Efektivitas metode permainan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 materi penjumlahan dan pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18800-18806.
- Setiawaty, S., Imanda, R., Lukman, I. R., Sakdiyah, H., & Fatmi, N. (2024). Peningkatan Literasi Kebahasaan Anak-anak Marginal di Pesisir Kota Lhokseumawe Melalui Media Puzzle Block dan Buku Sirah Interaktif. *JUPAMIS: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Sosial*, 2(1), 1-5.
- Setiawaty, S., Imanda, R., Muttakin, M., Iqbal, M., Siraj, S., & Mustafa, M. R. A. T. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Era Merdeka Belajar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis STREAM-Etno. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(12), 2282-2287.
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan media big book untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19-28.
- Wahyuni, F., Miranda, D., & Perdina, S. (2024). Pengembangan Kartu Bergambar sebagai Media Pembelajaran dalam Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, 2(5), 240-249.
- Yanti, S., Umar, U., Khairiah, M., Bonga, Z., Amalia, C.S., Waddu, A., Jannatin, B.H., Lestari, S.A., Islamiya, A., Lestari, A., Afdoli, M.A. & Sultani, M. I. (2025). Pendekatan Berbasis Komunitas dalam Pengembangan Literasi dan Pendidikan Karakter Anak di Desa Bangsala. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(10), 5353-5362.