

Revitalisasi Motivasi Intrinsik Belajar Anak Di Desa Kuala Keritang Melalui *Fun Learning*

Juan Andrew Sabatino¹, Zahratul Hidayah², Wanzizah Amelia Br Sinaga³, Hery Arter Sianturi⁴, Riski Sefriando⁵, Iffany Adinda Chayyira⁶, Qathrunada Nazhifah⁷, Miftahul Huda⁸, Suci Khairun Nisa⁹

^{1,2,3,4,5} Fakultas Hukum, Universitas Riau, Indonesia

^{6,7}Fakultas Teknik, Universitas Riau, Indonesia

⁸Fakultas Perikanan dan Kelautan, Universitas Riau, Indonesia

⁹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Zahratul Hidayah

E-mail: zahratul.hidayah1936@student.unri.ac.id

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu upaya yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan keberhasilan anak-anak dalam belajar. Kerap kali motivasi dalam belajar menjadi sebuah permasalahan dalam dunia pendidikan, terutama di lingkungan dengan dukungan pendidikan yang terbatas. Untuk meningkatkan motivasi dan dukungan terhadap kondisi lingkungan pembelajaran, program pengabdian masyarakat di Desa Kuala Keritang mengimplementasikan metode *fun learning* sebagai salah satu upaya yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak-anak. Program ini menciptakan kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pelaksanaan program, terdapat beberapa aktivitas yang dilaksanakan seperti dongeng edukatif, pemutaran film edukatif melalui bioskop mini, dan pojok baca literasi yang dirancang untuk merangsang minat anak-anak dalam memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Implementasi program menunjukkan melalui program ini motivasi intrinsik belajar anak mengalami peningkatan. Dengan berjalannya program ini menunjukkan bahwa metode belajar dengan menggunakan pendekatan *fun learning* efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik belajar anak.

Kata kunci - Motivasi Intrinsik, *Fun Learning*, Aktivitas Edukatif

Abstract

Learning motivation is one effort that can influence children's involvement and success in learning. Motivation in learning often becomes a problem in the world of education, especially in environments with limited educational support. To increase motivation and support for learning environmental conditions, the community service program in Kuala Keritang Village implements the *fun learning* method as an effort that can increase children's intrinsic motivation. This program creates a fun and interactive learning environment. In implementing the program, there are several activities carried out such as educational fairy tales and educational film screenings through a mini cinema, and a literacy reading corner which is designed to stimulate children's interest in having a fun and interactive learning experience. The implementation of the program shows that through this program children's intrinsic motivation for learning has increased. The running of this program shows that learning methods using a *fun learning* approach are effective in increasing children's intrinsic learning motivation.

Keywords - Intrinsic motivation, *Fun Learning*, Educational Activities

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan pribadi dan sosial manusia. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan atau sasaran tertentu yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi manusia sebagai manusia dan sebagai masyarakat. Tidak jarang, pendidikan kerap kali dianggap sebagai sebuah proses yang serius dan penuh tekanan, terutama bagi siswa usia sekolah. Pola pengajaran tradisional yang cenderung formal dan kaku dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi membosankan dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa. Namun bukan berarti siswa malas atau tidak mau belajar. Sebaliknya banyak dari mereka yang justru memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun karena metode pembelajaran yang kurang beragam seringkali gagal menyalurkan potensi tersebut secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah pendekatan proses belajar mengajar yang lebih fleksibel dan inovatif yang sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke-4 tentang "Pendidikan Berkualitas". *Fun Learning* merupakan salah satu solusi alternatif yang memberikan lingkungan belajar yang lebih santai, menyenangkan dan interaktif. Metode ini memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya pasif menerima materi. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat belajar dengan lebih kreatif tanpa mengorbankan inti pembelajaran.

Konsep *fun learning* tidak sekadar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa kendali, melainkan mengarah pada pembelajaran yang dirancang secara terencana. Karakteristik dari pendekatan ini adalah munculnya minat dan motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran menyenangkan ini diperkenalkan kepada anak-anak di Desa Kuala Keritang untuk mengubah paradigma bahwa pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dengan cara yang kaku. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih bersahabat dan menyenangkan, diharapkan siswa akan lebih menikmati proses pembelajaran, mengurangi tekanan yang sering mereka rasakan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri dan secara langsung pendekatan ini dapat mendukung pencapaian ke-4 "Pendidikan Berkualitas" dalam Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) Indonesia. Pendekatan ini juga bertujuan untuk menunjukkan bahwa pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi sekaligus efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

METODE

A. Metode Perencanaan

1. Dongeng Edukatif

Dongeng telah menjadi bagian integral dari budaya manusia sejak dahulu kala. Mulai dari cerita rakyat yang diceritakan melalui secara lisan hingga buku-buku yang telah diterbitkan oleh penulis. Dongeng sendiri memiliki kekuatan untuk menghibur, mendidik, dan menyampaikan nilai-nilai moral. Untuk itu, tim KUKERTA Desa Kuala Keritang menerapkan kegiatan dongeng edukatif sebagai salah satu metode yang digunakan dalam pelaksanaan *fun learning* agar anak-anak dapat menyerap isi cerita dan menyampaikan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Metode ini tidak hanya untuk memperoleh hiburan semata, melainkan juga mendorong pengembangan keterampilan berbahasa dan daya ingat anak-anak yang nantinya akan berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam setiap sesi. Sebelum menjalankan kegiatan, fasilitator menciptakan suasana yang ramah, terbuka, dan interaktif agar anak-anak merasa nyaman dan dapat berpartisipasi aktif selama mengikuti kegiatan.

Perencanaan program kegiatan dimulai dengan mengidentifikasi tujuan spesifik dari pelaksanaan kegiatan dongeng, seperti menyampaikan nilai moral atau konsep edukatif tertentu.

Cerita yang dipilih juga harus relevan dengan dunia anak-anak serta mengandung pesan moral yang jelas. Persiapan juga melibatkan penyediaan media pendukung seperti buku dan properti sebagai alat peraga. Selama pelaksanaan dongeng disampaikan dengan melibatkan anak-anak dengan melakukan umpan balik dalam diskusi dan interaksi untuk meningkatkan keterlibatan.

2. Bioskop Mini

Saat ini, Perkembangan teknologi cukup pesat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah. Teknologi pendidikan sendiri adalah proses yang kompleks dan terintegrasi dengan meliputi beberapa aspek yaitu manusia, gagasan, prosedur, sarana serta organisasi untuk menganalisis masalah dan merancang pemecahan masalah dalam segala aspek belajar manusia (Miasari, R. S dkk : 2022). Dapat disimpulkan, bahwa teknologi pendidikan memiliki banyak manfaat bagi dunia pendidikan yang berguna untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk itu, tim KUKERTA menghadirkan konsep bioskop mini sebagai salah satu metode yang memberikan manfaat edukatif dan sosial bagi anak-anak. Konsep bioskop mini yang disajikan merupakan konsep yang unik, inovatif dan partisipatif yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung pendidikan dan pengembangan karakter bagi anak-anak sekolah.

Dalam proses perencanaan pemutaran film, dimulai dengan menentukan tema film yang relevan, seperti nilai-nilai sosial dan lingkungan pendidikan. Film edukatif yang dipilih adalah film pendek dan animasi yang sesuai dengan tema anak-anak. Persiapan teknis melibatkan pengaturan peralatan seperti *sound system*, proyektor, dan layar tancap agar terbentuk suasana menonton yang nyaman.

3. Pojok Baca Literasi

Membaca merupakan sebuah keterampilan dasar yang mempengaruhi perkembangan emosi dan intelektual seseorang, terlebih bagi anak-anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan emosional. Di era informasi saat ini, membaca tidak hanya menambah pengetahuan saja melainkan juga mengasah pola pikir dan kemampuan bahasa anak-anak. Dengan demikian, diperlukan sebuah kebiasaan yang mampu mendorong anak-anak untuk meningkatkan minat bacanya. Salah satunya dengan kegiatan literasi membaca, literasi membaca merupakan salah satu kunci bagi anak-anak untuk memahami dunia diluar sana. Literasi sendiri merupakan sebuah keterampilan dasar yang penting bagi perkembangan anak, selain itu minat membaca yang tinggi juga dapat berdampak pada kinerja akademik dan perkembangan kognitif anak.

Di Indonesia, data menunjukkan bahwa literasi masyarakat masih memerlukan perhatian serius. Dikutip dari laman RRI (Radio Republik Indonesia) Kemenkominfo (Kementerian Komunikasi dan Informasi) dalam halaman resminya pernah merilis hasil riset yang bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, bahwasanya Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara terkait minat membaca. Tidak hanya itu, sebuah studi internasional "*Programme for International Student Assesment*" atau yang disingkat PISA pernah menilai kualitas sistem Pendidikan dengan mengukur hasil belajar yang esensial untuk berhasil di Abad ke-21 bahwasanya literasi membaca Indonesia pada tahun 2022 lalu memperoleh peringkat yang naik 5 posisi dibanding tahun 2018 (Indrasari, Yulia : 2024). Meskipun ada kenaikan peringkat, *score* yang didapatkan menunjukkan adanya penurunan.

Dalam masa pertumbuhan, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mereka belajar dari apa yang mereka dengar, lihat, alami, dan baca. Untuk itu perlu adanya ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Dengan menyediakan wadah tersebut anak-anak bisa terinspirasi untuk belajar dan meningkatkan minat literasi sejak dini. Dengan melihat realita yang ada, maka anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus mendapatkan perhatian khusus dalam menyediakan tempat untuk mereka mengeksplorasi dunia baru melalui sumber-sumber bacaan yang menarik dan bermanfaat. Oleh karena itu, kegiatan pojok baca ini merupakan salah satu inisiatif tim KUKERTA untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan anak-anak di Desa Kuala Keritang.

Perencanaan pojok baca melibatkan penataan area ruang baca yang menarik dan nyaman dengan rak buku serta dekorasi yang mengundang daya tarik anak-anak. Koleksi buku yang sesuai dengan usia dan minat anak-anak dikumpulkan, termasuk buku cerita dan buku aktivitas yang relevan dengan dunia anak-anak. Selama pelaksanaan, jadwal kegiatan juga diatur supaya menciptakan suasana nyaman dan kondusif bagi anak-anak.

B. Metode Penerapan

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan Program *Fun Learning* KUKERTA UNRI Desa Kuala Keritang melibatkan beberapa bentuk kegiatan, diantaranya dongeng edukatif, pemutaran film edukatif melalui bioskop mini, dan pojok baca literasi.

1. Dongeng Edukatif

Dalam pelaksanaan kegiatan, dongeng yang disajikan adalah dongeng yang mengandung nilai moral atau pesan penting. Fasilitator memulai kegiatan dengan menyampaikan pengantar singkat terkait cerita yang akan disampaikan. Dan selama kegiatan berlangsung fasilitator menggunakan gestur tubuh, alat bantu, dan suara untuk menghidupkan suasana cerita. Metode yang diaplikasikan bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak sehingga keterlibatan mereka tetap terjaga dalam setiap sesi. Di tengah cerita, fasilitator secara sengaja berhenti untuk menegaskan *keyword* penting yang nantinya akan menjadi salah satu bahan pertanyaan yang diajukan kepada anak-anak, dan sesekali selama berjalannya cerita fasilitator menyelipkan pertanyaan-pertanyaan sederhana. Interaksi ini dapat merangsang imajinasi mereka dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam cerita, seolah-olah mereka adalah bagian dari cerita tersebut. Setelah cerita selesai, fasilitator akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengandung renungan pesan moral dalam cerita melalui diskusi ringan.



Gambar 1.

Fasilitator Menyajikan Bacaan Dongeng

2. Bioskop Mini

Salah satu teknologi pendidikan yang dimanfaatkan tim KUKERTA ialah menghadirkan konsep bioskop mini. Konsep bioskop mini yang disajikan merupakan konsep yang unik, inovatif dan partisipatif yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung pendidikan dan pengembangan karakter bagi anak-anak sekolah. Dengan adanya bioskop mini, anak-anak dapat menikmati film-film edukatif dan menginspirasi dalam suasana yang nyaman dan aman. Dalam hal ini, proses pemutaran film menggunakan *infocus* untuk memvisualisasikan sebuah film yang akan diputar. Sehingga, Anak-anak dapat menikmati film-film edukatif yang menginspirasi dengan suasana yang nyaman dan tentram.



Gambar 2.
Pemutaran Film Edukatif

Setelah menonton, anak-anak akan diminta mendiskusikan pesan moral ataupun pelajaran yang ingin mereka pelajari untuk memperdalam pemahaman mereka hingga mampu merangsang rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengeksplorasi lebih.

3. Pojok Baca Literasi

Kegiatan pojok baca literasi diinisiasi sebagai upaya untuk menumbuhkan minat baca dan keterampilan literasi anak-anak di Desa Kuala Keritang. Menyadari akan pentingnya hal ini, pojok baca ini dirancang sebagai wadah menciptakan lingkungan yang ramah dan penuh inspirasi dalam dunia anak.



Gambar 3.
Literasi Buku Bacaan Edukatif

Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan konsep membaca yang menyenangkan dan interaktif sebab kegiatan ini dapat membentuk kebiasaan minat membaca secara bertahap. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini melibatkan beberapa aktivitas, diantaranya membaca bersama, dan kegiatan kreatif seperti menggambar. Pojok baca dirancang dengan menyajikan kumpulan koleksi

buku yang bervariasi dan menarik dengan ruangan yang dapat mendukung suasana menjadi nyaman dan menyenangkan.



Gambar 4.
Menggambar Kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dongeng Edukatif

Dengan menyajikan cerita yang mengandung pesan moral dalam pelaksanaannya dongeng edukatif mampu menarik perhatian dan keterlibatan anak-anak dalam setiap sesi kegiatannya, dapat dilihat dengan keterlibatan mereka dalam kegiatan interaktif sesi diskusi dan tanya jawab. Hasil utama dari penerapan kegiatan ini adalah membantu penanaman nilai dan pengembangan moral serta mendukung perkembangan sensorik dan motorik anak.

2. Bioskop Mini

Dengan memadukan instrumen media visual dan suasana yang mendukung, bioskop mini dapat memperkuat motivasi intrinsik sekaligus membantu meningkatkan konsentrasi dan antusiasme anak-anak terhadap pembelajaran. Film-film yang disajikan dikemas supaya membantu menghubungkan konsep akademis dengan kehidupan nyata, hal ini memungkinkan anak-anak melihat relevansi pelajaran yang mereka peroleh dan mendorong mereka untuk terus belajar.

Tidak hanya itu, pemutaran bioskop mini ini memberikan pengalaman baru berupa kesempatan belajar melalui media visual dan suasana yang mendukung yang tidak hanya memberikan hiburan semata, melainkan juga mendorong pengembangan keterampilan berbahasa dan daya ingat anak-anak yang berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam setiap sesi. Pemutaran film yang ditayangkan juga relevan dengan kehidupan nyata, sehingga membuat anak-anak lebih mudah mencerna pesan yang disampaikan. Tidak hanya itu, suasana kebersamaan dalam menyaksikan film dapat memperkuat interaksi sosial di antara anak-anak.

3. Pojok Baca Literasi

Pojok baca literasi menjadi wadah bagi anak-anak Desa Kuala Keritang untuk mengeksplorasi dunia baru bagi mereka melalui sumber-sumber bacaan yang menarik dan bermanfaat. Area pojok baca literasi juga mendukung kenyamanan dan daya tarik visual untuk membuat anak-anak merasa betah dan terinspirasi untuk membaca. Koleksi buku yang disajikan juga beragam dan sesuai dengan rentan usia mereka.

Dalam penerapannya, aktivitas ini tidak hanya memperkuat keterampilan membaca namun juga membangun kemampuan komunikasi dan pemahaman mendalam terhadap sumber bacaan. Melalui kegiatan ini, anak-anak didorong untuk tidak hanya mengembangkan kebiasaan membaca tetapi juga

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

merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dunia melalui buku-buku yang tersedia. Kegiatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan berkualitas dan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan akses literasi di tingkat lokal.

Secara keseluruhan, penerapan metode dari kegiatan *fun learning* yang bervariasi yang diterapkan di Desa Kuala Keritang menunjukkan hasil yang positif dan setiap metode pengajaran memiliki kelebihan tersendiri dalam menarik minat keterlibatan anak-anak. Dari metode penerapan yang bervariasi, dapat menunjukkan hasil yang telah dicapai selama berjalannya program.

Tabel 1.

Hasil yang dicapai dengan menerapkan konsep *Fun Learning* di Desa Kuala Keritang

| Jenis Kegiatan | Metode Pengajaran | Hasil yang Dicapai |
|---------------------|-------------------|---|
| Dongeng Edukatif | Interaktif | Anak-anak aktif bertanya dan terlibat cerita, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi. |
| Bioskop Mini | Visual | Anak-anak fokus menonton dan belajar melalui film dan aktif menjawab saat ditanya. |
| Pojok Baca Literasi | Mandiri | Beberapa anak tertarik membaca, dan mereka mulai mengeksplorasi bahan bacaan secara mandiri. |

Berdasarkan tabel dari hasil yang telah dicapai diatas, terkait metode pengajaran dari program *fun learning* antusias dari anak-anak merata dalam setiap kegiatan. Pada kegiatan pojok baca literasi, terkhusus dalam aktivitas menggambar kreatif anak-anak memiliki daya tarik yang besar dibandingkan membaca. Dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih tertarik pada kegiatan yang mengandung esensi visual karena dapat membantu anak-anak dalam pemahaman dan retensi informasi secara lebih baik daripada hanya teks saja.



Gambar 5.

Pemberian hadiah terhadap peserta yang aktif

KESIMPULAN

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam program *Fun Learning* seperti dongeng interaktif, bioskop mini, dan pojok baca literasi, merupakan langkah inovatif untuk mendorong dan meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik, yang merupakan dorongan atau keinginan belajar yang bersumber dari minat dan kepuasan pribadi sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan motivasi anak dalam belajar. Dongeng dan bioskop mini yang disajikan mengandung pesan moral yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga mendorong anak-anak untuk terlibat dengan cerita yang tidak hanya menghibur melainkan juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan reflektif yang dapat memperkuat keterlibatan mereka dalam belajar. Sementara itu, pojok literasi menyediakan beragam aktivitas literasi yang mampu mendorong mereka untuk menulis dan membaca dengan lebih aktif.

Dengan mengintegrasikan metode-metode yang menyenangkan dan interaktif dalam kegiatan *fun learning* ini, anak-anak tidak hanya menunjukkan peningkatan minat baca, melainkan juga kemampuan pengembangan literasi yang lebih baik. Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik anak sekaligus berkontribusi dalam mencapai tujuan pendidikan berkualitas berdasarkan tujuan nomor empat dari SDGs Indonesia. Dengan mengedepankan pendekatan atau metode yang menyenangkan dan relevan, kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang memotivasi anak untuk mencapai potensi maksimal mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami tim Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) Universitas Riau 2024 selaku penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam kegiatan *fun learning* di Desa Kuala Keritang. Terima kasih kepada orang tua dan wali murid atas partisipasi dan dukungan moral dalam mendampingi anak-anak selama kegiatan. Tidak lupa, kami menyampaikan penghargaan yang mendalam kepada anak-anak Desa Kuala Keiritang yang penuh antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama menjalani kegiatan, yang menjadi inspirasi dan motivasi kami untuk terus melaksanakan program-program edukatif yang bermanfaat untuk pembangunan bangsa. Setiap kontribusi yang telah diberikan oleh semua pihak kami ucapkan terima kasih dan semoga kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan minat belajar anak-anak di Desa Kuala Keritang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwahidi dkk. 2021. Optimalisasi Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Era New Normal di Desa Sengkerang, Kecamatan Praya Timur. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*. Volume 4, Nomor 2. Maret 2021. Hlm 121-122.
- Dewi, N. C dkk. 2021. Membentuk Karakter Anak Melalui Habitasi Dongeng Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*. Volume 8, Nomor 2. Desember 2021. Hlm 68.
- Fitria, Ayu. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*. Volume 5, Nomor 2. November 2014. Hlm 60.
- Ichsan, J. R dkk. 2022. Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*. Maret 2022. Hlm 184-186.
- Indrasari, Yulia. 2024. UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah. Tersedia pada <https://www.rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>. Diakses pada 4 September 2024.
- Miasari, R. S dkk. 2022. Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan : Al-Hadi*. Volume 2, Nomor 1, Tahun 2022. Hlm 56.

Rahmawati, Anita. 2022. Pengembangan Minat Baca Anak Di Era Digital. JOMPA ABDI : Jurnal Pengabdian Masyarakat. Volume 1, Nomor 2. Juni 2022. Hlm 110.