



**MEMBANGUN GENERASI GEMAR MEMBACA MELALUI KEGIATAN WORKSHOP
LITERASI YANG INSPIRATIF DAN MENYENANGKAN**

***BUILDING A GENERATION THAT LOVES READING THROUGH INSPIRING AND
FUN LITERACY WORKSHOPS***

**Indah Nurmahanani^{1*}, Moza Prameswari Ramadhani², Adya Pramudya Dwi Permata
Radianty³, Renata Dwi Iswanti⁴, Afrilia⁵**

¹²³⁴⁵ Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia.

^{1*}nurmahanani@upi.edu, ²mozaprameswari@upi.edu, ³adyapramudya04@gmail.com

⁴renatadwiis07@gmail.com ⁵Afrilia26@upi.edu,

Article History:

Received: November 25th, 2025

Revised: December 10th, 2025

Published: December 15th, 2025

Abstract: *Education is a major factor in improving the quality of human resources, but the low level of interest in reading among elementary school students remains a challenge that needs to be addressed. Through inspiring and enjoyable literacy workshops, efforts were made to foster students' interest in reading by presenting creative activities such as introducing digital literacy through Literacy Cloud and Let's Read, interactive quizzes using Kahoot, and writing reviews on leaf-shaped paper attached to a literacy tree. This activity involved students in grades 4–6 and was carried out participatively for one day. Evaluations based on student activity, quiz results, and review quality showed an increase in enthusiasm, involvement, and understanding of the readings. This program proves that literacy workshops combined with creative media and digital technology are effective as alternative strategies in increasing reading interest and literacy skills among elementary school students.*

Keywords: *literacy, reading interest, workshop, digital literacy, elementary school.*

Abstrak

Pendidikan menjadi faktor utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia, namun rendahnya minat baca pada siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan yang perlu diperhatikan. Melalui kegiatan workshop literasi yang inspiratif dan menyenangkan, dilakukan upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa dengan menghadirkan aktivitas kreatif seperti pengenalan literasi digital melalui *Literacy Cloud* dan *Let's Read*, kuis interaktif menggunakan *Kahoot*, serta penulisan resensi pada kertas berbentuk daun yang ditempelkan pada pohon literasi. Kegiatan ini melibatkan siswa kelas 4–6 dan dilaksanakan secara partisipatif selama satu hari. Evaluasi berdasarkan keaktifan siswa, hasil kuis, dan kualitas resensi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, keterlibatan, serta pemahaman terhadap bacaan. Program ini membuktikan bahwa workshop literasi yang dipadukan dengan media kreatif dan teknologi digital efektif sebagai strategi alternatif dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : literasi, minat baca, workshop, literasi digital, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital dan derasnya arus informasi menuntut generasi muda memiliki kemampuan literasi yang kuat agar mampu berpikir kritis, memilah informasi secara bijak, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan akademik. Literasi, khususnya budaya membaca, merupakan fondasi utama dalam pembentukan kualitas sumber daya manusia karena melalui kegiatan membaca seseorang dapat memperluas wawasan, memperkaya kosakata, dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis serta reflektif. Oleh karena itu, penanaman minat baca sejak usia sekolah dasar menjadi sangat penting sebagai upaya jangka panjang dalam membangun generasi pembelajar sepanjang hayat.

Namun demikian, kondisi literasi di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Indeks Kegemaran Membaca (IKM) yang dirilis oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia pada tahun 2020 menunjukkan angka 55,74 yang berada pada kategori sedang, mengindikasikan bahwa budaya membaca masyarakat, khususnya peserta didik, masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Sejumlah penelitian di lingkungan sekolah dasar juga menunjukkan rendahnya minat baca disebabkan oleh keterbatasan akses bahan bacaan yang melaporkan bahwa selain faktor internal (motivasi, kemampuan membaca), ada faktor eksternal seperti “kurangnya fasilitas” dan “lingkungan sekolah yang kurang mendukung” yang menghambat literasi siswa. (Wuwur, 2022).

Berbagai program literasi telah diterapkan di sekolah-sekolah, seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS), kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran, dan pengadaan pojok baca di kelas. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa program tersebut membantu meningkatkan literasi siswa di sebuah SD (Menge, W, dkk. 2025). Akan tetapi, dalam praktiknya, sebagian besar kegiatan tersebut masih bersifat formal, repetitif, dan belum sepenuhnya menyentuh aspek afektif siswa seperti rasa senang, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam membaca. Akibatnya, budaya membaca yang terbentuk belum mengakar kuat dan hanya berlangsung selama program berjalan.

Di sinilah terlihat adanya gap antara pelaksanaan program literasi yang bersifat struktural dengan kebutuhan peserta didik akan aktivitas literasi yang kreatif, partisipatif, dan menyenangkan. Literasi sejatinya bukan hanya soal membaca teks, tetapi juga menafsirkan, mengekspresikan, dan mengomunikasikan kembali pemahaman yang diperoleh dari bacaan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi kegiatan literasi yang mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan.

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam artikel ini adalah melalui kegiatan workshop literasi yang dikemas secara inspiratif dan menyenangkan, yang memadukan aktivitas membaca, penulisan resensi sederhana yang ditempatkan pada “pohon literasi”, serta kuis interaktif berbasis digital

menggunakan Kahoot. Kegiatan menulis resensi memungkinkan siswa merefleksikan isi bacaan, mengungkapkan pendapat, dan mengekspresikan pemahamannya secara kreatif, sedangkan “pohon literasi” berfungsi sebagai media visual yang meningkatkan rasa bangga dan memiliki terhadap karya mereka. Di sisi lain, penggunaan Kahoot sebagai media kuis memberikan suasana kompetitif yang sehat, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi bacaan.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana pelaksanaan workshop literasi yang inspiratif dan menyenangkan, melalui kegiatan menulis resensi pada pohon literasi dan kuis interaktif menggunakan Kahoot, dapat meningkatkan minat baca peserta didik.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas kegiatan workshop literasi yang inspiratif dan menyenangkan melalui penulisan resensi pada pohon literasi dan kuis berbasis Kahoot dalam membangun serta meningkatkan minat baca peserta didik.

METODE

Program pengabdian ini dilaksanakan di SDN 1 Nagrikidul, yang terletak di wilayah Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Kegiatan berlangsung selama 1 hari, dengan durasi 3 jam. Sasaran utama dari program ini adalah siswa/i kelas 4,5, dan 6.

Metode pelaksanaan workshop ini dirancang secara sistematis untuk menumbuhkan minat baca siswa secara efektif dan efisien. Kegiatan ini menyasar pada siswa/i kelas 4, 5, dan 6 di SDN 1 Nagrikidul, Purwakarta, dengan harapan dapat menumbuhkan minat baca siswa dengan efektif dan efisien melalui kegiatan literasi yang inspiratif dan menyenangkan. Workshop ini dilaksanakan selama 1 hari, dengan durasi 3 jam, menggunakan pendekatan kombinasi yang meliputi penyampaian materi, diskusi dan evaluasi interaktif berupa *game-based assessment* untuk mengukur pemahaman siswa.

Pelaksanaan program ini menerapkan pendekatan partisipatif yang secara khusus melibatkan siswa kelas tinggi sebagai subjek utama kegiatan. Tahap awal diawali dengan observasi singkat untuk mengidentifikasi tingkat minat baca, kebiasaan literasi, serta kebutuhan siswa terkait penguatan budaya membaca di lingkungan sekolah. Hasil observasi tersebut dijadikan dasar dalam merancang kegiatan workshop literasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta.

Kegiatan utama diawali dengan sesi pematerian yang berfokus pada pentingnya budaya membaca, manfaat literasi bagi pengembangan diri, jenis bacaan buku, pengenalan pada literasi digital dan platformnya, serta cara memilih bahan bacaan yang sesuai dengan minat dan usia. Materi disampaikan secara komunikatif dan interaktif untuk membangun keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menuliskan hasil bacaan mereka dalam bentuk resensi singkat pada kertas berbentuk daun, yang kemudian ditempelkan pada media “pohon literasi”. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan menulis, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap karya yang dihasilkan secara mandiri. Pohon literasi juga menjadi media visual yang mampu memotivasi siswa lain untuk turut terlibat dalam aktivitas membaca dan menulis.

Evaluasi terhadap pelaksanaan workshop dilakukan melalui kuis interaktif berbasis *Kahoot* yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi literasi yang telah diberikan. Selain itu, pengamatan terhadap antusiasme, partisipasi aktif, dan kreativitas siswa selama kegiatan berlangsung juga menjadi indikator keberhasilan program. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi dokumentasi kegiatan, hasil kuis *Kahoot*, dan lembar resensi siswa.

Keberhasilan program ini diukur berdasarkan antusias siswa terhadap literasi atau bacaan buku, munculnya dorongan mandiri pada siswa untuk membaca tanpa paksaan, dan adanya perkembangan yang nyata pada kemampuan dasar literasi. Melalui rangkaian kegiatan workshop literasi ini, diharapkan program mampu memberikan dampak positif dalam menumbuhkan budaya membaca, meningkatkan kemampuan menulis dan berpikir kritis, serta memperkuat fondasi literasi siswa kelas tinggi di sekolah, meskipun masih dihadapkan pada keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia.

HASIL

Workshop "Menumbuhkan Minat Baca Anak dengan Literasi di SDN 1 Nagrikidul Purwakarta" diadakan di Mini Teater SDN 1 Nagrikidul dan melibatkan 37 siswa yang mewakili kelas 4, 5, dan 6, serta mahasiswa P3K UPI Kampus Purwakarta. Kegiatan berlangsung selama satu hari dan terdiri dari empat aktivitas utama, yaitu penyampaian materi, pengenalan platform literasi digital seperti *Literacy Cloud* dan *Let's Read*, pelaksanaan kuis interaktif menggunakan *Kahoot*, serta praktik menulis resensi di kertas pohon literasi.



Gambar 1. Kegiatan Menempelkan Pohon Literasi



Gambar 2. Kegiatan Kahoot

Program workshop ini berhasil meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses literasi, berkat metode yang kreatif dan penggunaan teknologi yang relevan. Data menunjukkan adanya perubahan perilaku positif pada siswa. Mereka yang dulu jarang membaca kini mulai menunjukkan minat nyata terhadap buku yang disediakan. Semangat yang tinggi terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas seperti workshop, permainan/kuis, diskusi, serta kegiatan kreatif seperti membuat resensi atau cerita bergambar. Mereka tampak lebih bersemangat dan lebih berani menyampaikan ide-idenya dalam bentuk tulisan atau gambar. Hal ini menunjukkan bahwa ketika literasi disajikan secara kreatif dan menyenangkan, anak-anak cenderung lebih tertarik.

Dalam upaya tetap relevan dengan kemajuan teknologi, peserta diperkenalkan pada platform literasi digital seperti *Literacy Cloud* dan *Let's Read*, yang menawarkan ribuan buku anak gratis, berwarna, dan interaktif. Mayoritas peserta meyakini bahwa penggunaan literasi digital

sangat penting dalam membentuk karakter anak saat ini. Hal ini terlihat dari survei akhir yang menunjukkan 95% peserta berencana menggunakan platform tersebut untuk pendukung program literasi di sekolah. Selain itu, sesi kuis yang menggunakan aplikasi Kahoot berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus berfungsi sebagai evaluasi berbasis permainan. Hasil kuis menunjukkan pemahaman yang baik, dengan 87% peserta mampu menjawab lebih dari separuh pertanyaan dengan benar. Pada akhir acara workshop, peserta melakukan aktivitas menulis resensi cerita pendek yang ditulis di kertas berbentuk daun, lalu ditempelkan pada pohon literasi yang tersedia di perpustakaan sekolah. Aktivitas visual dan kinestetik ini terbukti mampu meningkatkan minat terhadap bacaan. Keberhasilan sesi ini terlihat dari fakta bahwa 92% peserta mampu menyelesaikan resensi dengan kualitas baik dan sesuai indikator, yaitu ringkasan cerita, tokoh, dan pesan moral. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan minat baca, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan analisis teks secara efektif.

Pengalaman belajar literasi melalui berbagai aktivitas kreatif seperti menulis resensi, membuat pohon literasi, menceritakan gambar, dan berdiskusi tidak hanya membantu memupuk minat baca, tetapi juga memperbaiki kemampuan literasi siswa. Mereka semakin mampu memahami dan menganalisis teks, serta lebih percaya diri dalam menulis atau menyampaikan ide. Salah satu hal yang penting untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah kunjungan ke perpustakaan sekolah. Kunjungan ke perpustakaan memperkuat motivasi baca siswa. UNESCO (2021) menekankan bahwa perpustakaan yang menyediakan ruang eksplorasi bebas dan koleksi menarik memiliki pengaruh kuat terhadap pembentukan budaya literasi anak. Interaksi langsung dengan koleksi buku membuat siswa lebih antusias memilih bacaan sesuai minat mereka. Aktivitas puncak dari kegiatan ini adalah menulis resensi cerita pendek di kertas berbentuk daun, lalu menempelnya pada "pohon literasi" yang ada di perpustakaan. Kegiatan menulis pada kertas daun yang kemudian dipasang di pohon literasi memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas ini menggabungkan aspek visual, reflektif, serta ekspresif, sehingga mendorong siswa memahami isi bacaan lebih dalam. Ini sejalan dengan workshop yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan kreativitas dapat meningkatkan kemampuan literasi.

Kombinasi antara metode tradisional seperti resensi fisik, pohon literasi, dan interaksi langsung dengan literasi digital melalui aplikasi membentuk strategi literasi yang inklusif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan *Literacy Cloud* dan *Let's Read* membantu memperkaya akses bacaan untuk anak. Di era digital, anak lebih tertarik pada media visual, sehingga buku digital yang berilustrasi menjadi alternatif yang efektif. Selain itu, platform ini mendukung kelanjutan program literasi karena menyediakan akses buku secara gratis. Setelah sesi literasi digital dan mempelajari aplikasi/platform digital, siswa lebih memahami bagaimana menggunakan internet dan teknologi secara bijak untuk mencari informasi. Mereka juga mulai bisa menilai kredibilitas sumber informasi online, menunjukkan bahwa literasi bukan hanya tentang membaca buku konvensional, tetapi juga literasi digital yang penting di masa kini. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa literasi digital secara positif mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penggunaan *Kahoot* terbukti membuat peserta merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari perspektif permainan dalam pendidikan, unsur seperti poin, leaderboard, dan

batas waktu dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan fokus siswa. Hal ini dapat diterapkan guru untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi bacaan.

Meskipun ada beberapa hal yang baik, pelaksanaan workshop ini menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan tersebut adalah keterbatasan waktu karena kegiatan literasi harus dilakukan di antara jadwal pelajaran formal. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama yang baik dengan sekolah agar tidak mengganggu pelajaran utama. Selain itu, perbedaan tingkat kemampuan literasi siswa juga menjadi perhatian: siswa yang memiliki kemampuan literasi rendah atau kurang akrab dengan media digital membutuhkan perhatian lebih agar bisa ikut serta dalam kegiatan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diferensial penting, yaitu kegiatan literasi perlu dirancang secara fleksibel agar semua siswa bisa mendapat manfaatnya.

Berdasarkan hasil dan tantangan tersebut, program literasi seperti ini menunjukkan bahwa literasi bisa dikembangkan tidak hanya melalui cara tradisional, tetapi juga melalui metode yang kreatif, interaktif, dan digital. Sekolah atau komunitas literasi dapat mempertimbangkan untuk mengadakan kegiatan literasi secara rutin (bukan sekali saja), menyediakan berbagai pilihan media bacaan fisik maupun digital, serta melibatkan semua pihak seperti guru, siswa, dan orang tua agar literasi menjadi kebiasaan dan budaya.

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan workshop literasi di SDN 1 Nagrikidul menunjukkan bahwa pendekatan literasi yang dikemas secara kreatif, interaktif, dan memadukan media digital mampu mendorong perubahan signifikan pada minat baca dan keterlibatan siswa. Perubahan ini tidak hanya tampak dari peningkatan antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung, tetapi juga tercermin pada keterlibatan aktif mereka dalam diskusi, kuis, pemilihan buku bacaan, serta kemampuan menulis resensi yang memenuhi indikator pemahaman isi (ringkasan, tokoh, dan pesan moral). Fakta bahwa 92% peserta mampu menyelesaikan resensi dengan kualitas baik menjadi indikator bahwa kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan minat baca, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis teks.

Temuan ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2022) yang menegaskan bahwa literasi merupakan pendorong utama keberhasilan belajar dan pemberdayaan individu. Dalam konteks pendidikan dasar, pengalaman literasi yang positif dan bermakna memiliki peran besar dalam membentuk kebiasaan membaca jangka panjang. Workshop yang menggabungkan unsur visual, kinestetik, diskusi, dan ekspresi diri melalui tulisan mampu menciptakan pengalaman literasi yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Hal ini memperkuat gagasan bahwa literasi tidak cukup diajarkan secara pasif melalui teks, tetapi perlu dihidupkan melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermakna.

Penggunaan platform literasi digital, seperti Literacy Cloud dan Let's Read, berkontribusi besar

terhadap meningkatnya ketertarikan siswa. Sebanyak 95% peserta menyatakan niat untuk menggunakan platform tersebut sebagai pendukung kegiatan literasi di sekolah. Hal ini sejalan dengan temuan oleh Sulistyowati, dkk (2024) bahwa rendahnya minat baca siswa SD disebabkan oleh kurangnya akses terhadap bahan bacaan menarik, serta lingkungan keluarga / sekolah yang kurang mendukung. Buku digital yang interaktif, berwarna, dan mudah diakses menjadi jembatan antara kebiasaan anak di era digital dengan tujuan pendidikan literasi. Dengan demikian, literasi digital tidak menggantikan literasi konvensional, melainkan memperluas akses dan memperkaya pengalaman membaca siswa.

Selain itu, penggunaan Kahoot sebagai media kuis berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Hasil kuis menunjukkan bahwa 87% siswa mampu menjawab lebih dari setengah pertanyaan dengan benar, yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi literasi yang disampaikan. Hal ini mendukung temuan Hal ini mendukung temuan Wardhana, dkk (2022) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu cara terbaik untuk melakukan hal tersebut. Karena di dalam game terdapat perpaduan antara video, visual, audio selain itu permainan seperti poin, waktu selain itu unsur permainan seperti poin, waktu, dan papan peringkat mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha memahami materi yang diberikan.

Aktivitas puncak berupa penulisan resensi pada kertas berbentuk daun dan penempelannya pada “pohon literasi” memberikan dimensi simbolik dan emosional yang kuat. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai produk akhir pembelajaran, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi atas upaya siswa. Humaeroh, S., dkk (2024) menyatakan bahwa literasi (termasuk aktivitas kreatif dan penanaman rasa memiliki terhadap budaya literasi) efektif meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dalam konteks ini, pohon literasi tidak hanya menjadi dekorasi, tetapi menjadi representasi visual dari pertumbuhan pengetahuan, pemahaman, dan kreativitas siswa. Interaksi langsung siswa dengan karya mereka sendiri dan karya teman-temannya membangun rasa keterikatan terhadap kegiatan membaca.

Dari sudut pandang pedagogis, kegiatan workshop ini mencerminkan praktik literasi kolaboratif dan kreatif. Keterlibatan siswa dalam membaca akan meningkat ketika mereka diberi ruang untuk berdiskusi, berekspresi, dan menciptakan karya dari bacaan yang mereka pahami. Sebagaimana dikemukakan oleh Pratama dkk (2025) Kegiatan literasi yang melibatkan kreasi dan proyek meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa sehingga siswa tidak hanya menjadi pembaca pasif, tetapi turut menjadi pencipta makna. Hal inilah yang mendorong perubahan dari sikap pasif menjadi aktif dan antusias dalam aktivitas literasi.

Selain itu, kunjungan dan kegiatan di perpustakaan sekolah juga memperkuat dampak positif workshop. Khairiyah, M & Zulaikha, S, R. (2023) menyatakan bahwa koleksi yang beragam dan relevan sangat memperkuat proses pembelajaran literasi pada tahap awal, dan dapat menstimulasi minat baca anak-anak. Temuan ini sejalan dengan kondisi di lapangan, di mana siswa

menunjukkan antusiasme lebih besar ketika berada di lingkungan perpustakaan dan berinteraksi langsung dengan berbagai pilihan buku. Pengalaman ini membantu mereka menemukan bacaan yang sesuai minat dan memperkuat koneksi emosional terhadap kegiatan membaca.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga mengungkap adanya tantangan, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan di sela-sela kegiatan akademik reguler serta perbedaan kemampuan literasi dan penguasaan teknologi antar siswa. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa program literasi tidak dapat berjalan secara efektif bila hanya dilakukan secara sporadis. Dukungan struktural dari sekolah, penjadwalan yang lebih fleksibel, dan pendampingan yang adaptif sangat dibutuhkan. Sukoco (2023) menekankan bahwa pemulihan pembelajaran memerlukan program intensif dan berkelanjutan, bukan intervensi sekali jalan.”

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi perubahan postif di lingkungan sekolah, khususnya dalam sikap siswa terhadap kegiatan membaca. Jika sebelumnya banyak siswa kurang berminat, sekarang mereka menjadi lebih antusias dan percaya diri saat membaca. Perubahan ini muncul karena adanya pendekatan pembelajaran yang kreatif, penggunaan teknologi digital, permainan edukatif, kegiatan yang melibatkan emosi dan imajinasi siswa, serta dukungan lingkungan sekolah yang mendorong budaya literasi. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca dapat tumbuh ketika kegiatan literasi disajikan sebagai pengalaman yang menyenangkan, relevan, dan bermakna, bukan sebagai tugas yang membebani siswa.

Dengan demikian, workshop ini tidak hanya memberi manfaat pada saat itu juga, tetapi memberikan contoh praktik literasi yang bisa digunakan dan dikembangkan di sekolah lain. Kombinasi antara literasi konvensional dan digital, ditambah pendekatan kreatif dan kolaboratif, terbukti menjadi strategi yang efektif untuk membentuk generasi yang tidak hanya mampu membaca, tetapi juga menyukai kegiatan membaca sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Workshop literasi di SDN 1 Nagrikidul menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam membaca dan keterampilan literasi meningkat pesat berkat latihan literasi yang dirancang secara imajinatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Melalui berbagai latihan, seperti penyampaian materi, pengenalan platform literasi digital, tes berbasis permainan, dan ulasan latihan menulis yang ditampilkan di pohon literasi, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat, serta keterampilan pemahaman dan analisis.

Selain mendorong anak-anak untuk lebih banyak membaca, sesi ini juga meningkatkan literasi digital, daya cipta, dan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan tugas. Keunggulan ini memberikan individu sumber daya yang diperlukan untuk mengintegrasikan kebiasaan

membaca ke dalam kegiatan pendidikan rutin mereka. Sekolah didorong untuk sering melakukan kegiatan serupa, menciptakan program literasi berkelanjutan, memaksimalkan teknologi sebagai alat pembelajaran, dan terus melibatkan guru dan orang tua dalam membangun lingkungan literasi yang suportif guna memastikan manfaat lokakarya ini berkelanjutan. Oleh karena itu, lokakarya ini menawarkan panduan yang jelas untuk tahap selanjutnya dalam menciptakan budaya membaca yang kuat dan berkelanjutan di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Humaeroh, S., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Membangun Rasa Percaya Diri Siswa melalui Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *ELSCO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 12-17.
- Khairiyah, M., & Zulaikha, S. R. (2023). Urgensi Pengembangan Koleksi pada Perpustakaan Anak Usia Dini. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(3), 115-122.
- Menge, W., Ita, E., & Nafsia, A. (2025). Pendampingan Program Membaca 15 Menit Sebelum Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*, 3(1), 4623-4633.
- Pratama, A., Arista, S., Putri, A. M., Fariha, F., & Adham, M. F. (2025). Peran kegiatan literasi dalam mendorong kreativitas peserta didik di SMPN 21 Kota Serang. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 3(1), 278–285. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v3i1.1210>
- Sukoco, G. A., Arsendy, S., Purba, R. E., & Zulfa, A. H. (2023). Bangkit lebih kuat: Pemulihan pembelajaran pasca pandemi COVID-19—Studi kasus INOVASI. Jakarta: INOVASI.
- Sulistyowati, A., Ekawati, G. F., Ferdian, L. E., & Jannah, M. (2025). Eksplorasi Rendahnya Minat Baca Anak Sekolah Dasar dan Upaya Berbasis Sekolah: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4982-4987.
- Wardhana, T. S. P., Supratman, Z., Sesmiarni, Z., & Iswantir. (2022). Desain media pembelajaran game edukasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN Sibolga. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 112–124. <https://doi.org/10.57255/intellect.v1i1.61>
- Wuwur, E. S. P. O. (2022). Faktor penghambat minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(2), 01-06.