



**PETAK LITERASI BAGI ANAK PELOSOK YANG MENGALAMI PROBLEM
KETERLAMBATAN MEMBACA**

***PETAK LITERASI FOR REMOTE CHILDREN WHO EXPERIENCE DELAYED
READING PROBLEMS***

**Sitti Nurfadhilah Basir^{1*}, Putri Magfirah Salsabila², Nurul Asmaul Husnah³, Dindi
Akhlakul Karimah⁴, Muh Rafik Hasan⁵**

^{1*,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar

^{1*}dilabas02@gmail.com, ²putrimagfirah2612@gmail.com, ³nurulasmaulh32@gmail.com,

⁴dindy.akhlakulkarimahh@gmail.com, ⁵rafikgerrardlvp08@gmail.com

Article History:

Received: December 26th, 2024

Revised: February 10th, 2025

Published: February 15th, 2025

Abstract: *The learning process should improve the knowledge, skills, values and attitudes of each student to familiarize them with thinking and acting. These abilities need to be refined and developed according to the child's needs. One of the right solutions to overcome the problem of remote children who experience reading delays is to present literacy plot media created with the concept of happy learning play. This service program aims to overcome reading delays for remote children through the Literacy Plot learning media. The method for implementing community service in remote communities is carried out through three general stages, namely: (1) Planning/Preparation Stage, (2) Implementation Stage including training and mentoring, and (3) Evaluation Stage. The results of the service produce a form of literacy plot media; several components, elements, tools and materials, including: (1) literacy plot media mat, (2) dice/letter boxes, (3) player markers, (4) meaning cards consisting of the first level of recognizing letters, level 2 spelling, and level 3 reading, (5) achievement/improvement cards, (6) advice cards, (7) break cards, (8) test sheets for students, and (9) learning evaluation instruments. The output targets of this service are (1) Literacy plots are used as learning media for children to overcome the problem of reading delays, (2) Literacy plot media is a reference teaching tool for communities or institutions operating in the field of education, especially in remote areas.*

Keywords: *Literacy Plot,
Remote Children, Delayed
Reading*

Abstrak

Proses pembelajaran sebaiknya meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap dalam diri setiap peserta didik untuk membiasakan mereka berpikir dan bertindak. Kemampuan tersebut perlu dimahirkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Salah

satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak pelosok yang mengalami masalah keterlambatan membaca ialah dengan menghadirkan media petak literasi yang dibuat dengan konsep bermain belajar bahagia. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi keterlambatan membaca bagi anak pelosok melalui media pembelajaran Petak Literasi. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pelosok dilakukan melalui tiga tahapan umum, yakni: (1) Tahap Perencanaan/Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan meliputi pelatihan dan pendampingan, dan (3) Tahap Evaluasi. Hasil pengabdian menghasilkan wujud media petak literasi; beberapa komponen, unsur, alat dan bahan, meliputi; (1) alas media petak literasi, (2) dadu/kotak huruf, (3) penanda pemain, (4) kartu arti terdiri atas level pertama mengenal huruf, level 2 mengeja, dan level 3 membaca, (5) kartu pencapaian/peningkatan, (6) kartu nasihat, (7) kartu istirahat, (8) lembar tes untuk siswa, dan (9) instrumen evaluasi pembelajaran. Target luaran pengabdian ini (1) Petak literasi dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak untuk mengatasi masalah keterlambatan membaca, (2) media petak literasi menjadi salah satu acuan alat pengajaran bagi komunitas atau lembaga yang bergerak di bidang pendidikan khususnya daerah pelosok.

Kata Kunci: Petak Literasi, Anak Pelosok, Keterlambatan Membaca

PENDAHULUAN

Keterlambatan membaca bagi anak menjadi salah satu faktor ketertinggalan informasi terkait realitas yang sedang terjadi sehingga tingkat pengetahuan dan pemahaman pendidikan masih sangat minim. Saat ini permasalahan pendidikan pelosok yang dialami masyarakat memiliki tingkat urgensi agar segera ditangani, ketika anak pelosok yang berada memiliki pengetahuan dan tingkat potensi diri yang baik, maka ke depan daerah pedalaman juga mampu menciptakan sumber daya manusia yang berwawasan dan berpotensi besar untuk siap bersaing dengan masyarakat di perkotaan. Meningkatnya ilmu pendidikan dan teknologi di pelosok mampu mengubah pola pikir dan mentalitas setiap kepala keluarga mengenai pentingnya sebuah pendidikan agar rekam jejak kehidupan anak-anak mereka lebih berkompetensi dan memiliki daya saing.

Anak-anak serta orang tua yang berada di daerah pelosok kurang memiliki jiwa ketertarikan terhadap peningkatan wawasan dalam bidang pendidikan apalagi dalam situasi pandemi seperti saat ini, semangat belajar anak pelosok menurun karena belajar di rumah dengan alat tulis seadanya sehingga keterlambatan membaca menjadi pemicu bagi anak untuk tidak melanjutkan pendidikan. Padahal daerah pedalaman memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi daerah pelosok yang memiliki pengetahuan yang relevan bagi anak karena faktor sosial yang baik berdasarkan aspek sosial setiap keluarga.

Anak akan senang jika diberi permainan. Hal tersebut tentu membuat anak merasa bahagia dan sangat menikmati permainannya. Bermain merupakan salah satu kebutuhan juga dapat menjadi ruang belajar bagi anak. Akhir-akhir ini para ahli menemukan bahwa bermain bukan sekadar memudahkan anak bersosialisasi dengan lingkungan tetapi juga menjadi ruang bagi anak untuk berkomunikasi dengan anak lainnya mengenai perasaan dan pemikiran mereka

dengan pemahaman yang mereka miliki.

Kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional bagi anak. Pendidikan yang dilakukan dengan cara bermain dan disesuaikan dengan usia anak, akan memudahkan orangtua dan tenaga pendidik dalam pembelajaran. Selain itu, juga menciptakan nuansa kebahagiaan dalam memainkan media permainan tersebut. Sebagaimana pendapat Doman yang merekomendasikan agar kegiatan belajar membaca dilaksanakan sejak kecil dengan pemilihan metode yang tepat agar anak tidak merasa terpaksa saat mengikuti pembelajaran.

Pada dasarnya membaca merupakan kemampuan menghubungkan antara bahasa lisan dengan tulisan, dalam kaitannya dengan kemampuan membaca permulaan, keterampilan penguasaan kosakata sangatlah penting bagi anak. Penguasaan kosakata yang baik maka anak akan lebih mudah dalam mengenali dan memahami makna dari bunyi rangkaian huruf yang mereka lihat.

Siskandar juga mengatakan bahwa kemampuan adalah pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang perlu dimiliki dan dilatihkan kepada peserta didik untuk membiasakan mereka berpikir dan bertindak. Kemampuan tersebut perlu dimahirkan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak pelosok yang mengalami masalah keterlambatan membaca ialah dengan menghadirkan media petak literasi yang dibuat dengan konsep bermain belajar bahagia menjadi salah satu solusi terbaik bagi mereka.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pelosok dilakukan melalui tiga tahapan umum, yakni: (1) Tahap Perencanaan/Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan meliputi pelatihan dan pendampingan, dan (3) Tahap Evaluasi. Pengabdian dilaksanakan selama 2 (dua) bulan, secara keseluruhan dilakukan dalam jaringan. Rangkaian tiga tahapan pelaksanaan kegiatan yang telah disebutkan akan dilaksanakan secara bertahap ketika setiap tahap telah mencapai target yang diinginkan. Untuk mencapai target capaian setiap tahapan pemantauan dan monitoring dilaksanakan sepanjang pelaksanaan program. Metode pelaksanaan kegiatan yang menggambarkan tahapan-tahapan dan metode kegiatan digambarkan dalam bagan berikut ini.



Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk penyediaan sumber daya dan kesiapan tim dalam pelaksanaan program petak literasi yang dilakukan dalam jaringan. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan, meliputi:

- a. Penyaman persepsi bersama tim tentang pelaksanaan kegiatan dan bentuk keterlibatan dalam kegiatan program petak literasi.
- b. Perumusan rencana kegiatan dan pelaksanaan.
- c. Penyusunan pedoman pelaksanaan pelatihan dan pendampingan petak literasi.
- d. Target yang akan dicapai melalui tahapan ini adalah terbangunnya persepsi yang sama antara anggota tim dan kesepahaman tentang peran masing-masing.

Tahap Pelaksanaan

- a. Pelatihan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait kemampuan membaca.
- b. Peserta yang ditargetkan menjadi sasaran pelatihan adalah anak pelosok.
- c. Tim pengabdian sebagai pengawas dan orangtua bertindak sebagai pelatih.
- d. Pelatihan dirancang dengan metode yang interaktif melalui penyajian materi, diskusi, tanya jawab, dan latihan yang dilakukan dalam jaringan.
- e. Pendampingan setelah pelatihan bertujuan mengaplikasikan kegiatan selama program berlangsung.
- f. Tim memberikan pendampingan dan bimbingan selama kegiatan melalui video.
- g. Target yang akan dicapai melalui pelatihan dan pendampingan ini, yakni:
 - 1) Menyebarkan informasi tentang pentingnya kemampuan membaca bagi setiap anak.
 - 2) Meningkatkan kemauan dan semangat anak untuk bisa membaca.
 - 3) Tersusunnya konsep implementasi program petak literasi serta rancangan diskusi terfokus sesama anggota tim.

Tahap Evaluasi (Keterlaksanaan dan Keberhasilan)

Kegiatan evaluasi bertujuan mengidentifikasi kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan dan mendiskusikan alternatif solusinya. Tahap evaluasi dilaksanakan setiap akhir diskusi dalam jaringan untuk memonitoring dan mengevaluasi setiap kegiatan yang dilakukan dengan melakukan diskusi kepada anggota tim. Setiap anggota melaporkan kegiatan yang menjadi tanggung jawab masing-masing, sehingga jika terdapat kendala pada kegiatan dapat didiskusikan solusinya. Selain itu, setelah kegiatan selama 2 bulan selesai akan diadakan rapat evaluasi akhir dengan melaporkan kemajuan video implementasi dan buku pedoman petak literasi sebelum dilaksanakan program serta membahas keberlanjutan media petak literasi agar dapat terlaksana secara efektif setelah pandemi berakhir dan penggunaannya bisa menyebar ke seluruh pelosok di Indonesia.

Semua kegiatan dari awal pendanaan hingga akhir akan dituang dalam bentuk laporan akhir dan video cara implementasi pelaksanaan program petak literasi sebagai bukti berjalannya petak literasi dengan baik. Tahap ini akan dilakukan setelah semua kegiatan telah selesai dilaksanakan.

Rangkaian tiga tahapan pelaksanaan kegiatan yang telah diuraikan dilaksanakan secara berjenjang, artinya kegiatan akan dilanjutkan setelah kegiatan pada tahapan sebelumnya mencapai

tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Untuk mencapai target capaian setiap tahapan pemantauan dan monitoring dilaksanakan sepanjang pelaksanaan program petak literasi.

Indikator Keberhasilan Program

Indikator keberhasilan program disederhanakan dalam kolom berikut.

No.	Kondisi Saat Ini	Kondisi Setelah Melakukan Program
1.	Anak mengalami keterlambatan membaca sesuai kategori (a) mengenal huruf, (b) mengeja, dan (c) membaca lancar.	Anak mampu naik kategori serta terampil membaca.
2.	Anak penakut, tidak percaya diri, dan tidak bersemangat dalam belajar.	Anak memiliki keberanian, kepercayaan diri dalam berinteraksi serta bersemangat dalam belajar.

HASIL

Deskripsi Produk Media Pembelajaran Petak Literasi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran bernama ‘Petak Literasi’. Media pembelajaran ini terdiri atas beberapa aspek pembelajaran yaitu: 1) Aspek kognitif (pengetahuan), 2) Aspek Afektif (sikap), dan 3) Aspek psikomotorik (keterampilan). Berikut ini alat penunjang media pembelajaran petak literasi.

a. Alas Petak Literasi

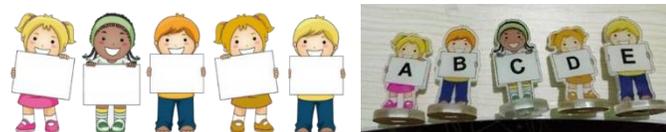
Alas permainan dinamakan papan literasi yang dilengkapi dengan 3 level petak literasi yakni:
 Level 1 untuk kategori mengenal huruf
 Level 2 untuk kategori mengeja
 Level 3 untuk kategori membaca



Gambar 1. Alas Petak Literasi Sebelum dan Setelah Revisi

b. Penanda Pemain

Penanda pemain merupakan *icon* yang digunakan dalam memainkan petak literasi sebagai posisi subjek atau peserta didik. Maksimal pemain dalam satu putaran petak literasi ialah sebanyak empat-lima orang.



Gambar 2. Desain dan Wujud Produk Penanda Pemain dalam Petak Literasi

c. Kartu Arti

Kartu arti merupakan kartu yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap isi kotak dalam media petak literasi -- terbagi atas tiga kategori yaitu mengenal huruf, mengeja, dan membaca. Pada level 1 dan 2 (kategori mengenal huruf dan mengeja), kartu arti berisi penjelasan singkat dari gambar atau kata dalam setiap kotak mulai dari abjad A-Z sedangkan pada level 3 (kategori membaca), kartu arti berisi kalimat yang diperluas dari kalimat sederhana yang berada pada setiap kotak petak literasi. Posisi atau letak kode kartu arti berada pada bagian sebelah kanan atas setiap kotak.

1) Kartu Arti Level Pertama (Mengetahui Huruf)



Gambar 3. Kartu Arti Kategori Mengetahui Huruf

2) Kartu Arti Level Kedua (Mengeja)



Gambar 4. Kartu Arti Kategori Mengeja

3) Kartu Arti Level Ketiga (Membaca)



Gambar 5. Kartu Arti Kategori Membaca

d. Kartu Pencapaian

Kartu peningkatan (kartu pencapaian) merupakan kartu yang digunakan dalam media petak literasi untuk mengukur tingkat perkembangan anak aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Letak kode kartu pencapaian disimpan pada bagian sebelah kanan atas petak. Terdapat enam kotak yang akan diberi penanda kartu pencapaian masing-masing level atau kategori dalam media petak literasi.



Gambar 6. Kartu Pencapaian Level 1-3

e. Kartu Nasihat



Gambar 7. Kartu Nasihat

Kartu nasihat merupakan kartu yang digunakan untuk menyemangati pemain (anak) saat memainkan petak literasi yang diharapkan mampu membangkitkan semangatnya saat belajar membaca agar tidak mudah bosan atau jenuh. Kartu nasihat dibuat sesederhana mungkin agar anak mudah memahami maksud dari isi nasihat yang disampaikan. Kartu nasihat dibaca oleh pendamping atau orangtua jika anak masih dalam kategori level 1 dan 2 kecuali jika anak sudah berada pada level 3 lalu mendapat kode kartu nasihat pada kotak yang disinggahi maka anak wajib membaca sendiri kartu nasihat yang diduplikatnya.

f. Kartu Istirahat



Gambar 8. Kartu Istirahat

Kartu istirahat merupakan kartu yang digunakan untuk memberikan kebebasan istirahat bagi anak seperti minum air gelas, menggerakkan badan, menggerakkan tangan, ke toilet, dan lain sebagainya. Hal ini termasuk bonus atau keberuntungan bagi anak yang menempati/singgah pada kotak yang diberi penanda kartu istirahat. Hanya terdapat empat kotak yang akan diberi kartu istirahat setiap sudutnya dalam kategori.

g. Dadu/Kotak Huruf



Gambar 9. Desain dan Wujud Produk Kotak Huruf Petak Literasi

h. Kemasan Box/Kotak Petak Literasi



Gambar 10. Kemasan Box Petak Literasi

i. Lembar Tes



Gambar 11. Kisi-Kisi Instrumen Tes dan Kisi-Kisi Penilaian Tes



Gambar 12. Tes untuk Siswa

Lembar tes berisi soal yang diberikan kepada siswa/anak sebelum maupun setelah memainkan petak literasi dengan tujuan agar pengajar/orangtua mengetahui tingkat kemampuan/keterampilan membaca siswa. Lembar tes digunakan/diberikan kepada masing-masing pemain (siswa). Berikut kisi-kisi dan isi lembar tes.

j. Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran Petak Literasi



Gambar 13. Lembar Evaluasi Petak Literasi

Lembar evaluasi memuat beberapa aspek seperti identitas siswa (nama, kelas, umur, sekolah, guru/orang tua/pendamping), sebuah petunjuk pengisian, serta aspek yang dinilai dalam setiap pertemuan/pekan dalam memainkan petak literasi. Instrumen penilaian pelaksanaan media petak literasi digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen berisi aspek yang akan dinilai pada diri masing-masing siswa.

k. Petunjuk Cara Bermain Petak Literasi



Gambar 14. Petunjuk Permainan Petak Literasi

Petak Literasi merupakan sebuah pembelajaran yang dikemas dalam permainan literasi sebagai media pengajaran dalam mengatasi problem keterlambatan membaca bagi anak khususnya yang berada di pelosok. Program petak literasi terbagi atas tiga level yaitu: (1) level pertama - mengenal huruf, (2) level kedua – mengeja, (3) level ketiga - membaca lancar. Adapun visi petak literasi yaitu “Terwujudnya proses pembelajaran yang asyik dan menyenangkan dengan konsep bermain belajar bahagia.” Sedangkan misi petak literasi yaitu: (1) Meningkatkan mutu kualitas pendidikan pelosok di Indonesia. (2) Penguatan anak pelosok dalam upaya mengatasi problem

keterlambatan membaca. (3) Menjadikan petak literasi unggul sebagai media pembelajaran yang dicintai anak secara global.

Pada setiap level memiliki tingkat kesulitannya masing-masing bagi anak yang mengalami masalah keterlambatan membaca. Cara bermainnya yaitu anak tidak dapat naik kategori/level jika tidak menyelesaikan seluruh petak yang berada pada level yang sedang dijalaninya. Pada ketiga level tersebut terdapat kartu arti, kartu nasihat, kartu pencapaian, dan kartu istirahat pada setiap tempat yang telah ditentukan oleh tim. Kartu-kartu tersebut memiliki fungsinya masing-masing. Namun, tidak lepas dari tujuan utama dari program petak literasi ini, yaitu untuk melatih kemampuan membaca bagi anak. Kegiatan ini dimulai saat anak melewati abjad A-Z pada petak literasi level pertama (mengenal huruf), jika anak telah menyelesaikan seluruh petak dalam level satu, maka anak akan melanjutkan permainan menuju petak A pada level dua (mengeja) disertai kartu arti berisi ciri-ciri dari gambar yang tertera pada setiap abjad serta kalimat deskripsi yang bertujuan untuk memperluas kalimat pada setiap kalimat sederhana yang berada pada petak level tiga dengan pola S-P-O dan S-P-O-K.

Pada penyusunan konsep petak literasi, tim juga menyusun kalimat nasihat dimasukkan dalam beberapa petak dengan maksud memberi semangat dan dorongan bagi anak untuk terus belajar dan berlatih membaca. Adapun penyusunan buku pedoman untuk diperkenalkan kepada masyarakat secara luas dibuat sesederhana mungkin agar orangtua dan anak mudah memahami pelaksanaan dari program bermain, belajar, bahagia dalam petak literasi.

Tujuan jangka panjang dengan adanya program bermain, belajar, bahagia dalam petak literasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah keterlambatan membaca bagi anak pelosok serta diharapkan dapat menjadi media yang mampu meningkatkan minat belajar serta ketertarikan anak dalam mengenyam pendidikan dengan sistem belajar yang asyik dan menyenangkan. Melalui Petak Literasi, anak pelosok mampu membaca dan menyerap segala informasi yang sedang marak diperbincangkan oleh masyarakat sekitar sehingga mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia aspek pendidikan pelosok. Dengan demikian, *masalah* keterlambatan membaca yang dialami oleh sebagian anak teratasi dengan hadirnya petak literasi.

PEMBAHASAN

Pembahasan Wujud Media Pembelajaran

a. Materi dengan aspek yang dicapai

Pelajaran atau materi yang dihubungkan/dikaitkan dengan permainan lebih mudah dipahami oleh siswa khususnya yang berada di daerah pelosok. Petak literasi dirancang dengan memadukan tiga aspek pembelajaran meliputi; pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) dalam sebuah permainan. Ketiga aspek tersebut disajikan dalam masing-masing tingkatan atau kategori dalam media pembelajaran petak literasi sehingga wujud media yang diinginkan tercapai yaitu memadukan antara konsep belajar dengan bermain menjadi sesuatu yang asyik dan menyenangkan. Sehingga siswa antusias mengikuti proses pembelajaran. Materi dengan aspek yang ingin dicapai ditunjukkan dalam kartu pencapaian/kartu peningkatan yang telah disusun

rapi dalam satu set box.

b. Materi dengan tujuan pembelajaran

Pendalaman materi dengan tujuan pembelajaran dalam sebuah media menunjukkan sinkronisasi antara media dengan tujuan yang ingin dicapai. Media petak literasi hadir dengan materi dasar berupa abjad, kemudian diberi tingkatan untuk mencapai keterampilan membaca meliputi; mengenal huruf, mengeja, dan membaca lancar. Hubungan antara alas petak yang digunakan sebagai komponen utama media pembelajaran dengan kartu-kartu yang memiliki kode atau simbol pada masing-masing petak. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya kartu arti dalam setiap level/kategori. Selain itu, instrumen evaluasi menjadi format penilaian untuk mengetahui perubahan atau peningkatan yang dialami seorang siswa saat menggunakan media petak literasi.

c. Penumbuhan motivasi belajar

Permainan memungkinkan penerapan konsep dan peran dalam masyarakat. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan di kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara umum. Hal tersebut disebabkan oleh permainan memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk memperhatikan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya (Arief, 2008). Penumbuhan motivasi belajar dalam media petak literasi ditunjukkan dengan adanya kartu nasihat dengan indikator mampu memberikan semangat dan dorongan kepada siswa (pemain) agar tidak mudah menyerah dan putus asa dalam peningkatan kemampuan membaca.

d. Interaktifitas siswa dengan media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk menciptakan daya interaktif seseorang dalam kesehariannya. Media petak literasi menghadirkan daya interaktif seorang siswa yang ditunjukkan dengan adanya kartu istirahat dan seorang pendamping/guru/orangtua saat memainkan petak literasi. Hubungan emosional antara pengajar dengan siswa mampu tercipta karena terjalin interaksi umpan balik dalam setiap petak yang akan dilalui oleh pemain.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini; pertama, wujud media pembelajaran terdiri atas beberapa komponen, unsur, alat dan bahan, meliputi; (1) alas media petak literasi, (2) dadu/kotak huruf, (3) penanda pemain, (4) kartu arti terdiri atas level pertama mengenal huruf, level 2 mengeja, dan level 3 membaca, (5) kartu pencapaian/peningkatan, (6) kartu nasihat, (7) kartu istirahat, (8) lembar tes untuk siswa, dan (9) instrumen evaluasi pembelajaran. Adapun target luaran dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Petak literasi dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak untuk mengatasi masalah keterlambatan membaca.
2. Media petak literasi menjadi salah satu acuan alat pengajaran bagi komunitas atau lembaga yang bergerak di bidang pendidikan khususnya daerah pelosok.
3. Media petak literasi menjadi media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik

- (guru) untuk mengajari anak membaca di sekolah dasar.
4. Petak literasi menjadi media pembelajaran yang digunakan orangtua dalam membantu anak mengatasi kejenuhan dan kebosanan belajar membaca.

DAFTAR REFERENSI

- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability, and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45: 131-142.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Nur, I., Mukti, C., & Nurcahyo, H. (2017). Developing Computer- Based Biology Learning Media to Improve the Students' Learning Outcom. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 137–149.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MISYKAT*. 3(1), 171-187.
- Noprinda, C.T. & Soleh, S.M. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(2). 168-176.
- Parmiti, D. P. dkk. 2016. Program IPTEKS Bagi Masyarakat (ibM) Pendidikan di Desa Terpencil. *Widya Laksana*. 5 (2): 100-110.
- Rasyid, I & Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal AZIOM*. Vol. VII. No.1: 91-96. P- ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450
- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ancah-ancak alis sebagai pemerkuat karakter bangsa di era aec. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era Asean Economic Community (Aec) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 58–71.
- Yumarlin, MZ. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Vol,3. No.1: 75-84.