

Peningkatan Kapasitas Komunikasi Ibu Rumah Tangga Berbasis Teknologi Informasi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Akibat Kecanduan Game Online

*Suci Sinta Lestari
Universitas Abdurrah
sucisintalestari@univrab.ac.id

Debi Setiawan
Universitas Abdurrah
debisetiawan@univrab.ac.id

Wahyu Margi Sidoretno
Universitas Abdurrah
wahyu.margi@univrab.ac.id

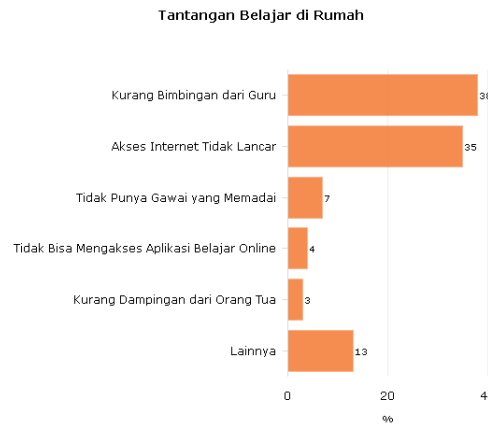
ABSTRAK

Proses Belajar memiliki tantangan yang berbeda bagi anak sehingga orang tua dan guru perlu melakukan adaptasi sebagai hal penting antisipasi munculnya berbagai macam kesulitan belajar karena kecanduan game online. Seperti sulit memahami materi pelajaran, munculnya kendala teknis, serta munculnya penyakit mental pada orang tua dan anak. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat 11% anak mengalami frustrasi selama proses belajar karena kecanduan game online. Ada anak yang berusia belasan tahun namun sudah dirawat di Rumah Sakit Jiwa (RS) dan ada juga yang memiliki kecenderungan untuk bunuh diri jika tidak dapat mengakses game di perangkat digitalnya. Secara tidak sadar orangtua terkadang semakin membebani anak. Mereka kerap marah jika anaknya tidak bisa mengerti dan menyelesaikan tugas saat belajar. Ditambah guru yang memberikan banyak tugas tanpa ada penjabaran secara mendalam sebelumnya. Pada saat ini Ibu Rumah tangga di RT 03 Kec. Tampan Kota Pekanbaru sebagian besar (70%) diantaranya adalah pekerja atau pemilik usaha. Dengan situasi harus bekerja dan menjalankan usaha diluar rumah untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan lalu dituntut pula dapat membimbing anaknya secara penuh untuk belajar di rumah menyebabkan sebagian besar diantaranya mengalami stres. Tingkat stres yang tinggi pada ibu rumah tangga di RT 03 Kec Tampan Kota Pekanbaru ini karena mereka kesulitan dalam membimbing anak belajar, gagap teknologi dan beratnya tanggung jawab memenuhi tuntutan ekonomi keluarga. Konflik peran semacam ini memiliki dampak pada lingkungan sekitar terutama pada anaknya yang harus dibimbing dalam belajar. Maka dari itu perlu diinisiasi PKM kepada Kelompok Ibu Rumah tangga di RT 03 Kec. Tampan Kota Pekanbaru agar mereka dapat meningkatkan kaapasitas mereka dalam berkomunikasi secara efektif untuk mencegah munculnya kesulitan belajar anak karenekecanduan game online.

Kata Kunci: Tuliskan lima kata kunci yang berasal dari kata spesifik yang ada di artikel

PENDAHULUAN

Research and Consulting (SMRC) merilis data hasil survei yang dilakukan pada rentang waktu 5 - 8 Agustus 2020 terkait pendidikan di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan, 92% peserta didik mengalami banyak masalah dalam mengikuti pembelajaran[1].



Gambar 1. Hasil Survey Katadata tentang tantangan Belajar di Rumah tahun 2020

Informasi dari mitra pengabdian ada beberapa hal yang mendasari mengapa kesulitan belajar anak dapat terjadi yakni karena orang tua bekerja sehingga anak tidak memiliki pendamping, sulitnya menemukan cara memahami karakter psikologis siswa, orang tua dan pendidiknya agar pola pengajaran yang diberikan dapat tepat guna. Lalu kesulitan banyaknya gangguan dengan segala permasalahannya misalnya susah signal karena seringnya pemadaman listrik, minim perangkat komputer, printer, jauhnya toko buku atau tidak memiliki gawai/gadget /laptop yang tidak mendukung atau karena kecanduan game online.

Karena banyaknya aduan dan keluhan orang tua akan nasib anak mereka selama belajar kepada KPAI, maka KPAI mengingatkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses belajar ini agar esensi belajar haruslah yang menyenangkan dan dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa. Hindari untuk membuat anak stres akan tugas-tugas yang selalu diberikan. Sebab itulah diperlukan komunikasi efektif antara orang tua, guru dan siswa. Dengan adanya komunikasi efektif, guru akan tau bagaimana perkembangan belajar siswa di rumah, kebutuhan siswa terhadap materi tertentu selama belajar serta cara mengajar seperti apa yang harus ditiru oleh orang tua selama menemani anak-anak nya belajar dari rumah[2], [3].



Gambar 2. Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Jawa Barat

Dari gambar 2 di atas diketahui bahwa tantangan dan permasalahan yang timbul dari kebijakan home learning meliputi juga masalah kejiwaan. Artinya ada peluang orang tua, guru bahkan anak didik mengalami stress sampai masalah kejiwaan yang membutuhkan penanganan medis karena dalam waktu yang bersamaan harus memainkan peran yang sedemikian banyak. Di Pekanbaru, sektor bisnis semakin menggeliat. Kantor-kantor sudah beroperasi seperti sedia kala dengan target yang semakin tinggi, para orang tua pun mulai bekerja. Sehingga muncul persoalan lagi, siapa yang menemani anak belajar di rumah? Dalam kondisi demikian, maka persoalan baru berpotensi muncul, terutama pembagian peran di wilayah domestik saat orang tua kembali ke kantor.

Dalam kondisi ideal, pembagian peran domestik dan mendampingi anak-anak belajar adalah tugas ibu dan ayah. Namun faktanya, sebagian besar masyarakat umum kerap menempatkan ibu atau perempuan sebagai pihak yang lebih bertanggung jawab[4]. Glorifikasi multitasking yang disematkan kepada perempuan dan ibu inilah yang membutuhkan upaya peningkatan kapasitasnya dalam berkomunikasi khususnya kepada anak saat belajar sehingga anak tidak mengalami masalah belajar.

Seorang ibu seringkali dihantui rasa bersalah saat gagal menemani anak mencapai hasil belajar. Seorang ibu tidak jarang menyalahkan diri mereka sendiri saat anaknya dianggap gagal, terutama dalam hal pendidikan. Hal ini belum termasuk bagaimana masyarakat dan bahkan anggota keluarga besar yang melabeli para ibu gagal mendidik anak-anaknya. Oleh karena itu dibutuhkan pelatihan komunikasi efektif bagi Ibu rumah tangga secara berkala sebagai pencegahan munculnya masalah belajar pada anak saat daring. Pengabdian sekaligus menginisiasi berdirinya Taman Bacaan Masyarakat (TBM) berbasis teknologi informasi sebagai sumber referensi dan informasi dalam menciptakan orang tua dan anak yang terliterasi.

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) mempunyai peran yang begitu penting dalam penyebaran informasi hal ini dikarenakan di dalam sebuah Taman Bacaan Masyarakat (TBM) terdapat banyak sekali buku dan disetiap bukunya itu memiliki beragam informasi yang sangat berguna bagi pembacanya[5][6]. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) berbasis teknologi informasi akan didirikan dengan tujuan dapat menjadi sumber informasi, media pendidikan, media rekreasi, working space dan media riset bagi masyarakat di RT 03 Kec. Tampan Kota Pekanbaru. Taman Bacaan Masyarakat (TBM) juga dijadikan tempat menyimpan, menghimpun koleksi buku, bahan cetakan, serta rekaman lain untuk kepentingan masyarakat di RT 03 Kec. Tampan Kota Pekanbaru. Setiap anggota masyarakat punya hak dan kesempatan untuk mencari tambahan ilmu pengetahuan di Taman Bacaan Masyarakat (TBM).

Kawasan RT 3 Kec Tampan Kota Pekanbaru sebenarnya telah memiliki sebuah Taman Baca sederhana yang diarahkan kepada banyak tujuan, diantaranya Memasyarakatkan atau membudayakan minat baca masyarakat, yang sejauh ini dinilai masih sangat rendah, Mendorong dan mendidik segenap lapisan masyarakat dalam rangka pendidikan sepanjang hayat, atau menyadarkan seluruh individu bahwa belajar merupakan kegiatan mendasar yang secara kontinu mesti dilakukan sepanjang hidup, menunjang terciptanya situasi dan kondisi sosial yang sehat dan terliterasi. Seperti yang tampak pada Gambar 3 berikut :



Gambar 3. Taman Baca sederhana rumah mitra pengabdian di kawasan RT 03
Kec Tampan Kota Pekanbaru

Namun kondisi Taman Bacaan Masyarakat (TBM) tersebut harus ditingkatkan agar berbasis teknologi informasi sehingga dapat menjadi salah satu sumber informasi untuk menunjang kegiatan belajar. TBM ini diharapkan mampu menyediakan berbagai informasi mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada diseluruh bumi dari zaman ke zaman. Dengan kemajuan teknologi informasi dokumen-dokumen yang tercetak (hardcopy) dapat diubah menjadi dokumen digital (softcopy) demikian juga sebaliknya.

Teknologi informasi di Taman Bacaan Masyarakat (TBM) tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung tetapi juga menjadi tonggak utama pelayanan kepada masyarakat[7], [8]. Perkembangan teknologi informasi berkaitan erat dengan perubahan sikap atau perilaku dan kemampuan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkannya[9]. Di era informasi saat ini setiap orang dituntut untuk 'melek informasi' (information literacy) sehingga diperlukan kemampuan untuk mendapatkan dan mengelola informasi dan kemampuan menggunakan perangkat teknologi informasi (e-literacy) dan (e-education)[10].

Era digitalisasi Taman Bacaan Masyarakat (TBM) menuju konsep e-library yang seutuhnya sedang dibangun dan dikembangkan oleh para pengelola Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Dengan konsep ini perwujudan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) yang serba digital, dengan ciri efisien tempat, kaya informasi dan koleksi serta menembus batasan ruang dan waktu dimana dapat diakses oleh siapapun dari manapun dan kapanpun dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. Masyarakat informasi yang meningkat disertai dengan adanya penggunaan teknologi informasi yang meluas dan hal ini merupakan salah satu dari berbagai kriteria terbentuknya abad informasi[11]. Literasi informasi bukanlah hanya sekedar tahu mengenai berita-berita artis dalam dan luar negeri, dan bukan pula melek hanya terhadap trend-trend terbaru gaya berpakaian, tetapi yang lebih diterapkan di sini ialah menyerap informasi yang berujung pada penambahan pengetahuan dan pemanfaatan pengetahuan itu sendiri[12].

METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ada beberapa langkah kegiatan yang dilakukan, diantaranya:

1. Tim pengabdian akan melakukan survey terlebih dahulu ke TBM yang sudah ada di kawasan RT 03 Kec Tampan Kota Pekanbaru untuk mendapatkan gambaran fasilitas apa yang dapat ditambahkan sehingga rencana menjadi TBM berbasis teknologi dapat diwujudkan
2. Tim pengabdian lalu akan melakukan pertemuan terbatas dengan mitra yakni ibu-ibu yang tinggal di kawasan RT 03 Kec Tampan Kota Pekanbaru guna melihat kebutuhan informasi berkaitan dengan komunikasi efektif yang bagaimana yang dibutuhkan. Sambil menyesuaikan jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan baik itu secara langsung maupun secara online.
3. Jika rancangan TBM berbasis teknologi telah selesai, maka tim pengabdian melalui Debi Setiawan, M.Kom akan langsung loading kebutuhan alat, perangkat teknologi untuk menjadikan TBM tersebut berbasis teknologi.
4. Setelah TBM berbasis teknologi dan kawasan literasi terbentuk maka langkah selanjutnya tim pengabdian melalui Suci Shinta Lestari, M.I.K dan Wahyu Margi S., M.Farm.Apt melakukan pelatihan tentang peningkatan kapasitas orang tua khususnya Ibu untuk menciptakan komunikasi efektif pada anak saat belajar sehingga masalah belajar pada anak dapat diantisipasi.
5. Pemanfaatan teknologi informasi saat belajar di TBM oleh masyarakat dapat diimplementasikan
6. Tim pengabdian akan melakukan pendampingan dan monitoring secara berkala setiap bulan setelah tahap 4 hingga 6 telah diimplementasikan dilapangan.
7. Pada akhir masa pelaksanaan, tim pengabdian akan melaporkan kegiatan pengabdian ke Pemerintah Kecamatan tampan sebagai pemegang otoritas wilayah, dan tentunya juga pelaporan ke Universitas Abdurrah.

Tabel 2. Peran dan Tugas Pelaksana

| No | Nama | Posisi dalam tim | Uraian Tugas |
|----|----------------------------|------------------|---|
| 1 | Suci Shinta Lestari, M.I.K | Ketua Pelaksana | Bertanggung jawab terhadap serangkaian kegiatan pengabdian dan sebagai narasumber dalam kegiatan pelatihan |
| 2 | Debi Setiawan, M.Kom | Anggota (1) | Bertanggung jawab terhadap materi pelatihan terkait pemanfaatan TIK dan loading perangkat TIK |
| 3 | Wahyu Margi S., M.Farm.Apt | Anggota (2) | Bertanggung jawab terlaksananya kegiatan pelatihan dan mempersiapkan booklet yang akan dibagikan kepada peserta |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di kawasan RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, terdapat fenomena yang menonjol terkait dengan peran ibu dalam mendampingi anak-anak mereka belajar di rumah. Sebanyak 70% dari total ibu yang tinggal di kawasan ini memiliki status bekerja atau memiliki usaha di luar rumah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar ibu di komunitas ini menghadapi tantangan dalam membagi waktu antara kewajiban pekerjaan dan tanggungjawab sebagai orang tua.

Kesulitan ini berkorelasi langsung dengan tingkat keterlibatan ibu dalam mendampingi anak-anak mereka dalam proses pendidikan di rumah. Sebagai akibat dari jadwal yang padat dan peran ganda sebagai pekerja dan orang tua, waktu yang dapat dialokasikan untuk mendampingi anak-anak dalam belajar menjadi terbatas. Hal ini menciptakan dilema bagi ibu, karena mereka harus menemukan keseimbangan antara memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga dan memberikan perhatian yang memadai kepada anak-anak mereka.

Dampak dari kesulitan membagi waktu ini dapat dirasakan oleh anak-anak secara langsung. Keterbatasan interaksi dan bimbingan langsung dari orang tua dalam kegiatan belajar dapat menghambat perkembangan akademis dan kemampuan belajar anak-anak. Selain itu, fenomena ini juga dapat mengarah pada peningkatan ketergantungan anak-anak pada teknologi, terutama bermain game online sebagai bentuk pengalihan dari kurangnya perhatian dan bimbingan di rumah. Selain itu, kondisi ini juga menekankan pentingnya dukungan komunitas dan sistem pendukung yang ada. Dalam situasi di mana ibu bekerja menghadapi kesulitan waktu, dukungan dari anggota keluarga lain, tetangga, atau lembaga sosial menjadi sangat penting. Mereka dapat memberikan bantuan tambahan dalam mengelola waktu dan tanggungjawab keluarga, serta memberikan lingkungan yang mendukung bagi perkembangan anak-anak di luar jam sekolah.

Dengan demikian, fenomena ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam merancang program-program dan kebijakan yang mendukung ibu yang bekerja dalam memenuhi tanggung jawab mereka sebagai orang tua. Upaya kolaboratif antara keluarga, komunitas, dan pemerintah dapat membantu mengatasi kesulitan ini dan memastikan bahwa anak-anak tetap mendapatkan perhatian dan dukungan yang mereka butuhkan untuk sukses dalam pendidikan dan kehidupan mereka. Untuk mengembangkan kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online, beberapa solusi yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a) Pelatihan dan Workshop Mengadakan pelatihan dan workshop secara berkala yang fokus pada penggunaan teknologi informasi untuk komunikasi efektif. Pelatihan dapat mencakup penggunaan aplikasi pesan instan, panggilan video, dan platform pembelajaran daring yang dapat membantu ibu rumah tangga dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka.



Gambar 4. Pelatihan Dan Workshop Secara Berkala

- b) Pengembangan Materi Edukasi Membuat materi edukasi khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan iburumahtangga, seperti panduan penggunaan perangkat lunak dan aplikasi pendidikan, tips mengelola waktu, dan strategi mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online. Materi ini dapat diakses secara online atau disampaikan dalam bentuk seminar dan lokakarya
- c) Pembentukan Kelompok Diskusi Mendirikan kelompok diskusi atau forum online yang memungkinkan iburumahtangga untuk bertukar pengalaman, berbagi tips, dan memberikan dukungan satu samalaindalam menghadapi tantangan yang terkait dengan pendidikan anak dan penggunaan teknologi.



Gambar 5. Penyampaian Materi PKM saat kegiatan pelatihan parenting yang dilaksanakan di Fasum RT. 03 RW 02 Kec. Tampan Kel. Delima Pekanbaru.

- d) Pengadaan Perangkat dan Akses Internet Memfasilitasi akses ibu rumah tangga terhadap perangkat teknologi, seperti smartphone atau laptop, dan akses internet yang stabil. Hal ini dapat dilakukan melalui program bantuan atau kerja sama dengan pihak-pihak yang memiliki sumber daya untuk menyediakan perangkat dan akses internet dengan biaya yang terjangkau.
- e) Kampanye Edukasi dan Kesadaran Melakukan kampanye edukasi dan kesadaran secara berkala tentang pentingnya penggunaan teknologi informasi secara bijaksana dalam mendukung pembelajaran anak-anak dan mengatasi dampak negatif kecanduan game online. Kampanye ini dapat dilakukan melalui media sosial, brosur, dan pertemuan komunitas.
- f) Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan dan Teknologi Mengembangkan kerja sama dengan institusi pendidikan dan teknologi, seperti sekolah, universitas, dan perusahaan teknologi, untuk menyediakan sumber daya, pelatihan, dan akses ke platform pembelajaran digital yang berkualitas.
- g) Evaluasi dan Umpan Balik Melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas kegiatan PKM dan mendengarkan umpan balik dari ibu rumah tangga untuk terus meningkatkan dan menyesuaikan program-program yang diselenggarakan.

Untuk menilai tingkat ketercapaian sasaran kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online, beberapa langkah evaluasi menggunakan kombinasi pendekatan evaluasi, agar dapat dihasilkan gambaran yang komprehensif tentang tingkat ketercapaian sasaran kegiatan PKM tersebut. Evaluasi secara rutin dan sistematis sangat penting untuk memastikan bahwa kegiatan tersebut efektif dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dan memberikan manfaat yang nyata bagi kelompok ibu rumah tangga di RT03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru. Tingkat Ketercapaian Sasaran Program (dari sisi Pengabdian) menggunakan Pengukuran Kuantitatif dan kualitatif. Menggunakan data kuantitatif, seperti jumlah pesertayang terlibat dalam kegiatan PKM, frekuensi partisipasi dalam pelatihan, atau jumlah interaksi yang terjadi antara ibu rumah tangga dan anak-anak melalui teknologi informasi. Data ini dapat membantu dalam mengevaluasi tingkat ketercapaian sasaran secara langsung..

KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumah tangga di RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan Ibu Rumah Tangga di RT03Kec. Tampan dimana melalui kegiatan PKM, ibu rumah tangga telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi informasi untuk berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Mereka telah belajar cara menggunakan aplikasi, perangkat lunak, dan platform online yang dapat membantu mereka dalam mendukung pembelajaran anak-anak. Ibu rumah tangga juga dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif, baik

secara verbal maupun non-verbal, melalui teknologi informasi. Mereka dapat berkomunikasi dengan anak-anak mereka secara jarak jauh melalui panggilan video, pesanteks, atau platform komunikasi online lainnya. Melalui kegiatan PKM, ibu rumahtanggatelah merasa lebih percaya diri dan mampu untuk mengatasi kesulitan belajar anak-anak akibat kecanduan game online. Mereka telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mendukung anak-anak mereka dalam pembelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan teknologi informasi sebagai alat komunikasi telah membantu memperkuat hubungan antara ibu rumah tangga dan anak-anak mereka. Mereka dapat lebih mudah berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas hubungan keluarga secara keseluruhan. Ibu rumah tangga juga telah mampu mengendalikan penggunaan game online oleh anak-anak mereka dengan lebih baik. Mereka dapat memonitor dan mengatur waktu yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game online, sehingga dapat mengurangi dampak negatif kecanduan game terhadap kesulitan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM bagi kelompok ibu rumahtanggadi RT 03 Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, telah berhasil dalam meningkatkan kapasitas berkomunikasi secara efektif berbasis teknologi informasi untuk mengatasi kesulitan belajar anak akibat kecanduan game online. Ini merupakan langkah positif dalam mendukung pendidikan anak-anak dan memperkuat hubungan keluarga dalam era digital ini.

Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Abdurrah yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- J. J. Cerelia *et al.*, "Learning loss akibat pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid-19 di Indonesia," *Semin. Nas. Stat. X*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2021, [Online]. Available: http://semnas.statistics.unpad.ac.id/wp-content/uploads/erf_uploads/2021/11/Learning-Loss-Akibat-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Selama-Pandemi-Covid-19-di-Indonesia.pdf
- A. T. Rangkuti, "Pola Komunikasi Antarpribadi Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Siswa Bermasalah," *PERSEPSI Commun. Joernal*, vol. 4, no. 1, pp. 43–59, 2021, doi: 10.30596/persepsi.v.
- S. Watini, "Problematika Pembelajaran Daring berbasis Teknologi Informasi pada PAUD di Masa Pandemi COVID-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5564–5574, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3161.
- A. I. Pratiwi, "Analisis Dampak Kesetaraan Gender Terhadap Prestasi Akademis Anak Keluarga Single Parent Komunitas Spionmotion Yogyakarta," *J. Spektrum Anal. Kebijak. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, pp. 35–49, 2021.
- T. Rahmah, I. S. Rawita, and H. Haila, "Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Rumah Tukik Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Anak dan Remaja di Kelurahan Bandulu Kecamatan Anyer Banten," *J. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 246–256, 2023.
- D. H. Agustiani, "Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Literasi: Studi Kasus

- Taman Baca Masyarakat Matahari Indonesia Kediri,” *J. Ilmu Informasi, Perpustakaan, dan Kearsipan*, vol. 23, no. 1, 2021, doi: 10.7454/jipk.v23i1.005.
- H. Hadriana, M. Mahdum, M. J. A. Putra, and D. A. Natuna, “Kampung literasi dalam potret masyarakat Desa Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak,” *Unri Conf. Ser. Community Engagem.*, vol. 2, pp. 506–513, 2020, doi: 10.31258/unricsce.2.506-513.
- R. Dana Pratama, A. Raji, H. U. Lubis, and H. Suyatna, “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Rumah Literasi Kreatif di Kabupaten Kutai Kartanegara,” *J. Soc. Dev. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 30–42, 2021, doi: 10.22146/jsds.1915.
- Wahono, N. Imsiyah, and A. Setiawan, “Andragogi: paradigma pembelajaran orang dewasa pada era literasi digital,” *J. Proceeding Univ. Muhammadiyah Surabaya*, pp. 517–527, 2020.
- U. Ummisarah, M. Irham, M. Putri Efendy, and J. Silvi, “Membangun Serta Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Melalui Rumah Belajar Dan Ecoprint Di Desa Sungai Pinang,” *Jdistira*, vol. 3, no. 2, pp. 16–21, 2023, doi: 10.58794/jdt.v3i2.515.
- K. H. Muchtarom and E. R. Wulandari, “Perilaku Pencarian Informasi Layanan Koleksi Perpustakaan FMIPA Universitas Padjadjaran di Era Digital,” *Pustabiblia J. Libr. Inf. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 67–85, 2023, doi: 10.18326/pustabiblia.v7i1.67-85.
- F. Anita *et al.*, “Literasi Digitalisasi Promosi Pengenalan dan Pengembangan UMKM AiiZ Arang Grup Desa Sungai Pinang Melalui KKN Generasi Rabbani Emas,” vol. 3, no. 2, 2023.