

PEMBELAJARAN LITERASI KREATIF PADA ANAK USIA DINI DI SEKOLAH ALTERNATIF ANAK JALANAN (SAAJA)

Kayla Shawafira Nasha*, Aji Rachmat Hidayat, Zahid Muhammad Ramadan, Ferdiansyah, Assyifa Fadillah, Fitria Farhani Pansuri, Indah Pusvita Sari, Siti Farihah, Lilis Salsabila, Muhammad Anugrah Herman, Aprillia Tri Purwandari

Universitas Al-Azhar Indonesia

*kylshwfrnsb@gmail.com

Abstract - *In accordance with the third Tri Dharma of Higher Education, namely community service, the responsibility of a student in addition to completing his duties on campus is to transfer, transform, and apply knowledge to the community. This research aims to carry out a community service program through creative literacy learning at the Street Children's Alternative School (SAAJA), South Jakarta. The research method used is qualitative with observation and interviews as approaches in data collection. After communication, creative literacy learning is carried out through training related to learning, skills, and entertainment. Material delivery is done in the form of listening to presentations, recognizing numbers, counting, simulations and permainan. At the end of the learning activities, an evaluation was conducted through questionnaires to homeroom teachers to see if the activities carried out had an impact on students at SAAJA. As a result, most students improved their communication skills, numeracy, activeness and discipline, and critical thinking.*

Keyword: *creative literacy, preschool, social empowerment.*

Abstrak - *Sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, maka tanggung jawab seorang mahasiswa selain menyelesaikan tugasnya di kampus adalah mentransfer, mentransformasikan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menjalankan program pengabdian kepada masyarakat melalui pembelajaran literasi kreatif di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), Jakarta Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan observasi serta wawancara sebagai pendekatan dalam pengumpulan data. Setelah komunikasi dilakukan, pembelajaran literasi kreatif dijalankan melalui pelatihan terkait pembelajaran, keterampilan, dan hiburan. Penyampaian materi dilakukan dalam bentuk menyimak presentasi, mengenal angka, menghitung, simulasi dan permainan. Di akhir kegiatan pembelajaran, dilakukan evaluasi melalui kuisisioner kepada wali kelas untuk melihat apakah kegiatan yang dilakukan memberi dampak bagi siswa-siswi di SAAJA. Hasilnya, sebagian besar siswa-siswi mendapatkan peningkatan dalam hal kemampuan berkomunikasi, berhitung, keaktifan dan kedisiplinan, serta berpikir kritis.*

Kata kunci: *literasi kreatif, pendidikan anak usia dini, pengabdian masyarakat.*



A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia, 2003). Pendidikan yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dengan tujuan pendidikan peserta didik untuk mengembangkan potensi dalam dirinya dan seluruh anak harus mengemban pendidikan tanpa mengenal status sosial. Hal ini menjadi fokus tersendiri bagi lembaga sosial agar kedepannya masyarakat yang tidak berkesempatan mengenyam pendidikan mampu melanjutkan nilai bakti sosialnya lewat lembaga atau komunitas yang menjadi sarana belajarnya (Rachmat et al., 2022).

Di wilayah Jakarta Selatan, terdapat bangunan kecil yang menjadi tempat belajar bagi anak jalanan yang kurang beruntung dalam mengakses fasilitas pendidikan. bangunan ini terletak di Jalan Jembatan Merah No.2, RW.5, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940 (Gambar 1). Di sekitar lingkungan ini, para pemulung atau anak jalanan masih berkuat dalam lingkaran kemiskinan. Siswa-siswi Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) belajar di ruangan berukuran sekitar 6 meter x 10 meter yang dibangun dari bambu, kayu, dinding tripleks, dan beratap terpal yang dilapisi daun rumbia (Gambar 2).



Gambar 1. Lokasi Sekolah Alternatif Anak Jalanan

Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) didirikan pada 2001 oleh Almarhum Farid Faqih dengan melihat kondisi kehidupan anak-anak jalanan dan kurang meratanya pendidikan di wilayah Kuningan, Jakarta Selatan. SAAJA merupakan PAUD anak-anak dengan rentang usia 3-6 tahun, bertujuan untuk mewujudkan terciptanya pemerataan dan keadilan pendidikan bagi lapisan masyarakat Prasejahtera, menjadikan SAAJA sebagai lembaga pendidikan alternatif, berkualitas dan

memudahkan masyarakat kurang mampu secara ekonomi baik dari anak-anak prasejahtera maupun anak-anak jalanan untuk mendapatkan pendidikan secara gratis (Mariska et al., 2020).



Gambar 2. Sekolah Alternatif Anak Jalanan

Salah satu permasalahan pada Sekolah Alternatif Anak Jalanan adalah rata-rata anak SAAJA tidak bisa membaca, menghitung bahkan mereka tidak mengenal apa itu huruf dan angka. Kendala yang dialami oleh SAAJA yaitu kurangnya tenaga pengajar sehingga sulit mengatur anak-anak, media pembelajaran yang kurang memadai seperti buku-buku pelajaran. Namun, dari keterbatasan tersebut tidak mengurangi rasa semangat anak-anak jalanan untuk terus belajar menimba ilmu.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka dilakukan pemberdayaan masyarakat yang merupakan upaya pendayagunaan, potensi pemanfaatan sebaik- baiknya dengan hasil yang memuaskan sebagai proses pembangunan yang membuat masyarakat berinisiatif untuk memulai kegiatan sosial dalam memperbaiki situasi dan kondisi diri sendiri (Maryani & Ruth Roselin E. Nainggolan, 2019). Pemberdayaan masyarakat ini dilaksanakan bagi anak-anak PAUD dengan rentang usia 3-6 tahun yang tergabung dalam komunitas Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), dimana sasaran membutuhkan pengetahuan numerik dan literasi dengan pembawaan yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kesiapan anak-anak untuk belajar dan menempuh pendidikan formal pada tahap selanjutnya. Sehingga pada kegiatan ini berupa pembelajaran literasi digital kreatif pada anak usia dini yang dapat membantu mitra melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan juga meningkatkan pengetahuan peserta dalam literasi huruf, numerik, bidang agama Islam, dan seni keterampilan.

Sistem pengajaran yang diberikan kepada peserta adalah metode pembelajaran digital menggunakan perangkat Youtube dan *website* edukasi dengan alat elektronik seperti laptop dan proyektor sehingga anak-anak dapat memahami informasi bahwa gambar, teks, cerita, dan film di perangkat elektronik memiliki makna. Terutama pada usia 4-7 tahun anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dengan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa. Sebaiknya anak diberikan peraturan dan batasan waktu dalam menggunakan gawai, yaitu maksimal 2 jam dalam sehari (Hasbi, Muhammad; Adiarti, Wulan; Soendjojo, Rahmita P.; Ritayani, Utin; Murtiningsih;

Rahayu, 2020). Tujuan dari diadakannya kegiatan ini adalah memberikan edukasi kepada anak jalanan sehingga dapat meningkatkan kreativitas, inovasi, dan produktivitas melalui berbagai rangkaian kegiatan yang dilakukan dan dapat dimanfaatkan oleh peserta sebagai bekal pembelajaran tingkat awal sebelum memasuki tahap pendidikan formal yang lebih tinggi.

B. METODE

Kegiatan ini termasuk ke dalam penelitian yang menggunakan metode kualitatif yaitu observasi, wawancara, dan pelatihan. Untuk merumuskan permasalahan dan menentukan solusi berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan mitra, selama kegiatan berlangsung dengan pelatihan dan untuk evaluasi kegiatan dilakukan dengan wawancara. Persiapan awal, sosialisasi dengan mitra dan finalisasi konsep kegiatan termasuk dalam perumukan masalah yaitu penulis membuat konsep program yang akan dilaksanakan, lalu sosialisasi dengan mitra untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan yang ditawarkan kepada mitra, dan menyesuaikan konsep yang dibawa dengan keadaan di lokasi mitra. Pelaksanaan kegiatan hari pertama dan kedua adalah pelatihan yang diarahkan pada tiga hal yaitu pembelajaran, keterampilan, dan hiburan. Pembelajaran dilakukan dalam bentuk menyimak presentasi, belajar mengenal angka, menghitung, simulasi dan permainan. Evaluasi dilakukan wawancara dengan wali kelas untuk mengetahui peningkatan kemampuan diri setelah dilakukannya kegiatan dengan beberapa indikator yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berhitung, keaktifan dikelas, sikap disiplin, dan kemampuan berfikir kritis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan sasaran kegiatan kepada anak PAUD. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap mulai dari persiapan hingga melakukan pengajaran mengenai pengenalan numerik dan bahasa, permainan untuk meningkatkan daya ingat, senam, dan juga pemutaran video Nusa dan Rara. Kegiatan ini berguna untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak-anak yang diukur adanya evaluasi hasil pelaksanaan.

Tahap awal yang dilakukan adalah menyiapkan konsep program yang akan dilaksanakan sesuai dengan tujuan, yakni memberikan pelajaran dan pengajaran kepada anak-anak jalanan yang kekurangan dalam mendapatkan fasilitas edukasi. Setelah dilakukan diskusi, konsep acara yang dipilih adalah memberikan edukasi literasi dan numerik dengan cara yang menyenangkan. Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) dipilih sebagai mitra lokasi dengan pertimbangan jarak lokasi serta anggaran yang akan dikeluarkan. Setelah itu, dilakukan penyusunan proposal pelaksanaan kegiatan yang sesuai dengan tujuan, lokasi, konsep acara, dan anggaran biaya. Proposal yang dibuat kemudian diajukan kepada pihak terkait, dalam hal ini adalah Universitas Al-Azhar Indonesia.

Sosialisasi dengan mitra

Sosialisasi dengan mitra dilakukan setelah proposal kegiatan disetujui. Sosialisasi ini dilakukan dengan menghubungi narahubung SAAJA dengan menjelaskan maksud dan tujuan dari

kegiatan yang ditawarkan kepada mitra. Konsep kegiatan yang akan dijalankan juga dijelaskan. Sosialisasi ini dilakukan agar mitra dan pelaksana dapat mewujudkan program yang tetapsasaran dan memastikan bahwa kegiatan ini dapat dilaksanakan di lokasi mitra sesuai tanggal yang telah disepakati. Pada kesempatan ini juga didapat tanggapan dan informasi lebih lanjut mengenai keadaan di lokasi mitra, yaitu pelaksanaan disetujui dengan menyesuaikan hari dan jam belajar peserta.

Finalisasi Konsep Kegiatan

Finalisasi konsep merupakan tahap penyempurnaan konsep kegiatan secara matang yang sesuai hasil diskusi dengan mitra. Finalisasi ini mencakup penyesuaian konsep yang dibawa sesuai kebutuhan di lokasi mitra dengan pertimbangan atas informasi yang telah diberikan saat sosialisasi dengan mitra. Di antara faktor yang disesuaikan adalah faktor jam belajar dan waktu tim pelaksana. Pada tahap ini, barang kebutuhan yang akan digunakan pada kegiatan pengajaran dan pembelajaran juga disiapkan. Persiapan tersebut termasuk pembelian barang kebutuhan dan peminjaman barang.

Pelaksanaan Kegiatan Hari Pertama

Pelaksanaan kegiatan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2022 dimulai dengan *bonding time*, yaitu melakukan pendekatan dan perkenalan dengan para peserta dan pengurus untuk memperlancar berjalannya program. Setelah perkenalan, langkah selanjutnya adalah *education time*. Peserta diajarkan pembelajaran literasi dasar mengenai budaya-budaya di Indonesia. Setelah melakukan pemaparan materi, diadakan kuis dan permainan agar peserta dapat mengeksplor dunia luar serta melatih rasa percaya diri dan sosialisasi pada anak. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah pembukaan acara dengan berdoa dan perkenalan (gambar 3). Kegiatan ini dibuka oleh pengajar mitra dan diserahkan kepada tim dengan memaparkan tujuan adanya kegiatan pengajaran yang dilakukan. Selanjutnya, kelas dibuka dengan berdoa bersama antara tim pelaksana dan anak-anak PAUD.



Gambar 3. Pembukaan Kelas dengan Berdoa Bersama

Kegiatan selanjutnya adalah pengenalan huruf dan kata dilakukan dengan bantuan *spinner* yang dapat menarik perhatian anak-anak (gambar 4). Dalam *spinner* tersebut berisikan 26 huruf

alphabet dan jika spinner tersebut berhenti maka anak harus menyebutkan kata (nama hewan, buah, dan nama teman) yang berawalan dari huruf tersebut. Masing-masing anak mendapatkan giliran untuk memutar spinner dan menyebutkan kata, dan setiap anak tidak boleh menyebutkan kata yang telah dikatakan oleh teman lainnya. Dengan cara ini anak-anak mampu berpikir kritis untuk mencari kata yang sesuai dan berbeda-beda. Selain kata, anak juga menyebutkan warna yang terdapat pada huruf terpilih. Bagi anak yang tidak dapat menyebutkan kata tersebut, anak tersebut diperbolehkan untuk bertanya kepada temannya, cara ini dilakukan agar anak-anak dapat berkomunikasi dengan temannya dimana pada saat hari pelaksanaan merupakan awal masuk tahun ajaran baru.



Gambar 4. Kegiatan Perkenalan Huruf dan Kata

Permainan tradisional ular naga menjadi kegiatan selanjutnya (gambar 5). Kegiatan ini dilakukan dengan prosedur anak-anak berbaris sambil memegang pundak teman dan berjalan sesuai iringan lagu. Tim pelaksana berperan sebagai pagar penangkap mereka ketika lagu selesai dinyanyikan. Kegiatan permainan ini bermanfaat untuk memunculkan rasa senang, kepatuhan terhadap peraturan, mempererat pertemanan, dan memahami kebersamaan, serta menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang diperoleh pada saat bermain. Semua manfaat ini juga termasuk ke dalam aspek kecerdasan interpersonal. Perkembangan kecerdasan interpersonal melalui perilaku, dapat ditunjukkan anak dalam melakukan berbagai kegiatan kebersamaan, mengikuti percakapan sesuai dengan pokok pembicaraan, mampu menyesuaikan diri dengan situasi baru, mengikuti peraturan, disiplin dan bertanggung jawab (Pahrul et al., 2019).



Gambar 5. Kegiatan Permainan Ular Naga

Pelaksanaan Kegiatan Hari Kedua

Pelaksanaan kegiatan hari kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2022. Kegiatan awali dengan senam pagi, setelah itu peserta diberikan pembelajaran mengenai angka dan soal latihan untuk melihat kemampuan peserta. Selanjutnya, dilakukan pemutaran film atau video edukasi untuk kemudian peserta dapat memetik pesan moral yang terkandung dalam film atau video tersebut. Pada akhir kegiatan diberikan apresiasi sebagai kenangan untuk para peserta, selanjutnya ditutup dengan penutupan kegiatan program.

Kegiatan senam (gambar 6) bersama dilakukan di pagi hari agar anak-anak bersemangat untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Senam yang dilakukan adalah senam *baby shark* dan senam penguin dimana dua senam tersebut dari sisi gerakan dan suara sudah sangat familiar dan dikuasi oleh anak-anak sehingga mempermudah anak-anak untuk mengikuti senam. Senam dapat meningkatkan kebugaran, fokus anak-anak dan sebagai pemanasan untuk anak-anak mempermudah menerima materi dalam pelajaran selanjutnya.

Senam dapat dipandang sebagai suatu cabang olahraga dimana melibatkan penampilan aktivitas dengan bertumpu pada kecepatan, kekuatan, keserasian fisik dalam gerakan. Senam bertujuan untuk rekreasi, menenangkan diri dan pikiran. Senam juga meningkatkan gerakan motorik anak dimana gerakan motorik yaitu suatu bentuk kecakapan anak yang banyak membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh mereka. Gerakan ini melibatkan berbagai gerakan otot-otot besar berupa otot kaki, tangan serta tubuh secara keseluruhan. Dari sudut pandang ini, motorik kasar merupakan serangkaian atau satu kesatuan dengan anggota gerak tubuh anak ketika bergerak. Hampir seluruh anggota tubuh yang bergerak merupakan gerakan motorik kasar sehingga dalam kesehariannya anak memang membutuhkan koordinasi yang baik antar anggota gerak tubuh mereka secara baik dan optimal (Subhan & Irfah, 2019).



Gambar 6. Kegiatan Senam Bersama

Permainan tebak gambar numerik (gambar 7) dilakukan setelah senam bertujuan agar anak memiliki kepekaan terhadap numerasi (*sense of numbers*) dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari seperti angka-angka. Hal inilah yang membuat kemampuan literasi numerasi perlu dikenalkan serta dilatih sejak dini untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dimasa depan

(Ari Wahyuni, Yeni Widiyawati, Indri Nurwahidah, 2022). Pengajaran literasi numerik perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan dimana anak-anak dihadapkan dengan beberapa pilihan kartu yang berisikan angka dan gambar berisi sejumlah benda dan anak harus menemukan satu kartu angka dan satu kartu berisi sejumlah benda yang sesuai dengan angka pada kartu. Dengan cara ini, anak-anak diharuskan untuk mengingat kartu yang telah dibuka diawal dan mencari pasangan kartu berisi sejumlah gambar yang perlu dihitung yang dapat mengasah daya ingat dan kemampuan berhitung cepat anak-anak jika dihadapkan beberapa masalah dihadapannya. Anak yang tidak bisa menemukan kedua kartu maka harus mencoba hingga menemukannya. Selain itu gambar benda pada kartu juga ditanyakan dengan tujuan anak mampu mengenali barang atau benda disekitar.



Gambar 7. Kegiatan Permainan Tebak Gambar Numerik

Kegiatan dilanjutkan dengan pemutaran film *Nussa dan Rara* (gambar 8) yang merupakan salah satu tontonan edukasi untuk anak-anak. Dengan pemutaran video ini, diharapkan anak-anak dapat mengambil nilai baik dan pesan dari film tersebut. Sebelum pemutaran video dimulai, anak-anak diperuntukkan untuk duduk dengan rapi untuk meningkatkan kedisiplinan anak. Selama video diputar, anak-anak diminta menyimak dan tidak melakukan aktivitas lain. Setelah video selesai diputar, beberapa pertanyaan terkait isi film diberikan tersebut untuk mengetahui fokus dan daya tangkap anak-anak terkait apa yang dilihat. Latihan daya ingat sangat diperlukan untuk melatih kognitif anak, yang mana perkembangan kognitif diperlukan untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah dan merencanakan masa depan (Novii et al., 2019).



Gambar 8. Kegiatan Pemutaran Film *Nussa dan Rara*

Dokumentasi dan simbolis kenangan kepada mitra dilakukan setelah rangkaian kegiatan pengajaran selesai, tim pelaksana memberikan souvenir seperti buku edukasi dan barang lain untuk menambah fasilitas ruangan kelas SAAJA. Diharapkan kerja sama dan sedikit bantuan yang diberikan kepada mitra dapat berguna sebaik-baiknya. Souvenir dan buku edukasi ini juga sebagai tanda terima kasih kepada mitra Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA) karena telah mengizinkan dan memfasilitasi tim untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian dalam bentuk *Social Empowerment*.



Gambar 9. Dokumentasi bersama anak-anak SAAJA dan Pemberian Kenangan

Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat kinerja tim pelaksana. Setelah dilakukannya kegiatan pengajaran kepada anak-anak Sekolah Alternatif Anak Jalanan (SAAJA), tim juga melakukan evaluasi kegiatan kepada peserta, yaitu dengan pengisian Kuesioner terhadap hasil pengajaran yang diberikan. Pengisian kuesioner ini dilakukan secara langsung dengan menanyakan kepada wali kelas peserta. Evaluasi yang disiapkan memiliki beberapa indikator, diantaranya adalah aspek kemampuan berkomunikasi, kemampuan berhitung, keaktifan dikelas, sikap disiplin, dan kemampuan berfikir kritis. Lima indikator tersebut menjadi salah satu tujuan adanya kegiatan ini. Hasil Kuesioner evaluasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Evaluasi

No	Aspek	Ya	Tidak
1	Apakah kegiatan ini meningkatkan kemampuan komunikasi anak?	13	1
2	Apakah kegiatan ini meningkatkan kemampuan berhitung anak?	11	3
3	Apakah kegiatan ini mendorong anak menjadi lebih aktif di kelas?	12	2
4	Apakah kegiatan ini memacu tingkah disiplin anak?	12	2
5	Apakah setelah kegiatan ini dilakukan anak mampu berpikir kritis?	12	2

Tabel 1. diatas merupakan hasil Kuesioner evaluasi pengajaran pada kegiatan *social empowerment*. Dari 14 peserta kegiatan, hasil kuisisioner menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan pada setiap anak. Pada aspek kemampuan berkomunikasi, terdapat 13 anak yang mengalami peningkatan. Pada aspek kemampuan berhitung, terdapat 11 anak yang mengalami peningkatan. Adapun untuk aspek keaktifan di kelas, sikap disiplin, dan kemampuan berfikir kritis, masing-masing terdapat 12 anak yang mengalami peningkatan. Hasil dari evaluasi ini sesuai dengan harapan dikarenakan sebagian besar peserta telah menunjukkan peningkatan. Akan tetapi, terlihat terdapat beberapa anak yang belum mengalami peningkatan. Hal ini terjadi dikarenakan beberapa faktor, seperti yaitu lingkungan yang baru dan belum beradaptasi, serta kepribadian anak yang masih pemalu. Peningkatan pada aspek-aspek tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran ini berhasil dilakukan dan meninggalkan kesan positif terhadap peserta dan mitra.

D. PENUTUP

Kegiatan *social empowerment* dengan mitra Sekolah Alternatif Anak Jalanan telah dilakukan dengan peserta sejumlah 14 anak. Hasil kegiatan ini telah memenuhi indikator keberhasilan dan indikator evaluasi yang dilihat dari hasil kuesioner kepada peserta kegiatan. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak peserta kegiatan ini meningkat dalam beberapa indikator yaitu bahasa, numerik, komunikasi, keaktifan, disiplin, keberanian, dan berpikir kritis. Dapat diketahui bahwa anak-anak menyukai pembelajaran dengan metode yang menyenangkan dan tidak kaku. Saran untuk keberlanjutan kegiatan ini adalah adanya kegiatan pemberdayaan masyarakat selanjutnya karena masih banyak fasilitas dan tenaga pengajar yang diperlukan pada Sekolah Alternatif Anak Jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Wahyuni, Yeni Widiyawati, Indri Nurwahidah, D. N. (2022). Membangun Literasi Numerik dan Sain Paud untuk Menerapkan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(11), 3103–3108. <https://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/1715/1345>
- Hasbi, Muhammad; Adiarti, Wulan; Soendjojo, Rahmita P.; Ritayani, Utin; Murtiningsih; Rahayu, I. (2020). *Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Indonesia, U. U. R. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Mariska, A., Adiningsih, A., & Anindyta, C. (2020). *Peningkatan Minat Baca Di Kalangan Anak Usia Dini Di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (Saaja)*. 106–113.
- Maryani, D., & Ruth Roselin E. Nainggolan. (2019). *Pemberdayaan Masyarakat*.
- Novii, N., Rohaety, E. E., & Westhisi, S. M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p57-64>
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui

Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>

Rachmat, I., Humaira, S., Nofianti, C., Kurniawan, K., & Idris, M. (2022). *Pemberdayaan Pra Remaja Di Sekolah Alternatif Anak Jalanan (Saaja) Jakarta Melalui Pelatihan Komunikasi Publik (Master Of Ceremony) Dan Kepemimpinan.*

Subhan, & Irfah, A. (2019). Kreasi Senam Ceria Pada Taman Kanak-Kanak (Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis Gerak dan Lagu). *Tunas Cendekia : Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2).

Halaman ini sengaja dikosongkan