Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat
Volume 5, Issue 2, December 2026
Homepage: doi.org/10.58797/teras.0502

DOI: doi.org/10.58797/teras.0502.03

Penguatan Literasi Membaca Siswa SD melalui Pembelajaran Kreatif Berbasis Cerita Lokal Bernilai Keagamaan di Desa Muktiwari, Cibitung, Bekasi

Siti Masyitoh*, Rifda Haniefa, Khotimatun Nafi'ah, Mohamad Sarip, Siti Jubaidah, Ahmad Marzuq

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, Jakarta, 13220, Indonesia

*Corresponding Email: siti.masyitoh@unj.ac.id

Received: July 13, 2026
Revised: October 1, 2026
Accepted: October 16, 2026
Published: November 20, 2026
Issued: December 30, 2026

Mitra Teras: Jurnal Terapan Pengabdian Masyarakat
p-ISSN: 2963-2102
e-ISSN: 2964-6367

© 2026 The Author(s).
CC BY 4.0

Abstract

Reading literacy remains a major challenge in improving the quality of primary education in Indonesia, particularly in rural areas, including Muktiwari Village, Bekasi Regency. Although the village has a Multicultural Village Library and the "Ayo Gemar Membaca" (Let's Love Reading) program, their use has not been optimal because literacy instruction remains conventional, reading materials based on local wisdom are limited, and religious values have not been systematically integrated into literacy activities. This community service program aimed to strengthen elementary students' reading literacy through creative multimedia-based learning using local stories with religious values. The program was conducted in May–June 2026 and involved 66 fifth-grade students in Muktiwari Village. It comprised socialization and needs assessment, program preparation, learning implementation, mentoring and evaluation, and sustainability planning. The learning activities included reading motivation, an artificial intelligence (AI)-based animated film entitled *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*, an interactive *Stop and Thinking* role play, and a literacy treasure hunt. Evaluation was conducted through observation, interviews, and analysis of Group Worksheets (LKK). Most students responded positively, understood the story and its religious values, and all groups completed the worksheets correctly. These results indicate that integrating AI-based multimedia, local stories, active learning, and religious values creates a more engaging, contextual, and meaningful literacy experience. The program also produced modules, learning media, and literacy tools recommended for integration into

the School Literacy Movement (GLS) and the "Ayo Gemar Membaca" program to ensure sustainability.

Keywords: reading literacy, AI-based multimedia, local stories, creative learning, elementary school

Abstrak

Rendahnya tingkat literasi membaca siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di wilayah perdesaan. Kondisi tersebut juga ditemukan di Desa Muktiwari, Kabupaten Bekasi. Meskipun telah memiliki Perpustakaan Multikultural Desa dan program "Ayo Gemar Membaca", pemanfaatannya belum optimal karena pembelajaran literasi masih bersifat konvensional, bahan bacaan berbasis kearifan lokal masih terbatas, dan nilai-nilai keagamaan belum terintegrasi secara sistematis dalam kegiatan literasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan memperkuat literasi membaca siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kreatif berbasis multimedia cerita lokal bernilai keagamaan. Program dilaksanakan pada Mei–Juni 2026 dengan melibatkan 66 siswa kelas V sekolah dasar di Desa Muktiwari. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi dan analisis kebutuhan, persiapan program, implementasi pembelajaran, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Implementasi dilakukan melalui pemberian motivasi membaca, pemanfaatan film animasi berbasis AI berjudul *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*, *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking*, dan *Treasure Hunt* Literasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara, serta analisis Lembar Kerja Kelompok (LKK). Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran, mampu memahami isi cerita dan nilai-nilai keagamaan yang disampaikan, serta seluruh kelompok berhasil menyelesaikan LKK dengan jawaban yang benar. Program ini menunjukkan bahwa integrasi multimedia berbasis AI, cerita lokal, pembelajaran aktif, dan penguatan nilai keagamaan mampu menciptakan pengalaman literasi yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Program juga menghasilkan modul, media pembelajaran, dan perangkat literasi yang direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan program "Ayo Gemar Membaca" sebagai bentuk keberlanjutan.

Kata kunci: literasi membaca, multimedia berbasis AI, cerita lokal, pembelajaran kreatif, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik sekaligus menjadi fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan pembentukan karakter. Namun, kemampuan literasi membaca siswa di Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, skor literasi membaca Indonesia tercatat sebesar 359 poin, menurun dari 371 poin pada tahun 2018, dan masih berada di bawah rata-rata internasional sebesar 476 poin. Selain itu, hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam kemampuan membaca, sedangkan rata-rata peserta PISA mencapai 74% (OECD, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan budaya literasi, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih menjadi kebutuhan yang mendesak.

Sebagai upaya meningkatkan budaya literasi, pemerintah telah mengembangkan berbagai kebijakan melalui Gerakan Literasi Nasional yang mencakup penguatan literasi di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Berbagai kebijakan tersebut menunjukkan komitmen pemerintah dalam membangun budaya membaca. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, antara lain keterbatasan sumber daya, belum optimalnya pemanfaatan fasilitas literasi, rendahnya keterlibatan masyarakat, serta perlunya model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik lokal (Fauzan et al., 2023; Ghufron et al., 2026; Zarkasi et al., 2025).

Salah satu wilayah yang memiliki potensi untuk mengembangkan budaya literasi adalah Desa Muktiwari, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Desa ini telah memiliki Perpustakaan Multikultural dan program "Ayo Gemar Membaca" sebagai bentuk komitmen pemerintah desa dalam meningkatkan budaya membaca masyarakat. Namun, hasil observasi dan diskusi dengan pemerintah desa, pengelola perpustakaan, serta pihak sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan Ibu Teti Karyati, M.Pd., guru SDN Muktiwari 01 sekaligus Ketua Pengelola Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari. Beliau menyampaikan bahwa siswa sekolah dasar masih jarang mengunjungi perpustakaan dan jarang membaca buku cerita, khususnya cerita yang mengangkat tokoh-tokoh keagamaan. Selain itu, belum tersedia cerita khusus yang mengangkat keteladanan tokoh agama setempat sehingga hampir seluruh siswa di SDN Muktiwari 01 belum mengenal tokoh-tokoh yang memiliki kontribusi keagamaan di lingkungan desanya. Permasalahan tersebut menjadi dasar perlunya penguatan literasi bagi siswa SDN Muktiwari 01 sebagai kelompok sasaran program melalui kegiatan membaca yang lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan mereka.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran literasi akan lebih efektif apabila menggunakan pendekatan yang kontekstual dan sesuai dengan pengalaman peserta didik. Cerita lokal terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca sekaligus menjadi media pelestarian budaya dan penanaman nilai-nilai karakter (Ansoriyah et al., 2026; Gaurifa, 2024; Wiysahnyuy & Valentine, 2023). Pada masyarakat yang memiliki kultur religius, integrasi nilai-nilai keagamaan juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter peserta didik (Dharin et al., 2026; Lailiyah, 2020; Murdianto, 2024). Di sisi lain,

perkembangan teknologi digital membuka peluang menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui multimedia. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, kombinasi teks, gambar, audio, dan visual mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Masyitoh, 2025; Mayer, 2024; Noetel et al., 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif, termasuk yang memanfaatkan *artificial intelligence* (AI), dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemampuan literasi siswa (Bulut & Aktepe, 2026; Diakou & Angeli, 2026; Lee et al., 2023; Mayer & Fiorella, 2022; Nadeak et al., 2023; Sutrisno et al., 2026).

Meskipun demikian, kajian dan praktik pembelajaran literasi masih perlu dikembangkan dengan menghubungkan pemanfaatan teknologi, potensi cerita lokal, dan keterlibatan komunitas. Integrasi cerita lokal, multimedia berbasis AI, nilai-nilai keagamaan, serta kolaborasi antara sekolah, perpustakaan desa, pemerintah desa, perguruan tinggi, dan masyarakat dalam satu program penguatan literasi berbasis komunitas masih relatif terbatas (Hindriana et al., 2025; Subhan et al., 2025). Padahal, keterlibatan berbagai pemangku kepentingan diperlukan agar kegiatan literasi tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga berkembang menjadi budaya belajar di lingkungan masyarakat (Kumar et al., 2024; Qiao et al., 2026). Kesenjangan tersebut menjadi landasan pengembangan program PkM yang menghubungkan kebutuhan literasi siswa dengan potensi sumber daya dan kearifan lokal Desa Muktiwari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Jakarta menginisiasi program penguatan literasi membaca melalui pembelajaran kreatif berbasis multimedia cerita lokal bernilai keagamaan. Salah satu media utama yang dikembangkan adalah film animasi berbasis AI berjudul *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*, yang mengangkat keteladanan KH. Nawawi Djahari sebagai tokoh agama setempat. Media tersebut dipadukan dengan kegiatan *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking* dan *Treasure Hunt* Literasi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami cerita, membaca petunjuk, berdiskusi, serta mengidentifikasi nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Rangkaian kegiatan ini dirancang agar pengalaman membaca tidak hanya berorientasi pada pemahaman isi bacaan, tetapi juga menghubungkan literasi dengan pengenalan tokoh lokal dan pembentukan karakter.

Kebaruan program ini terletak pada integrasi multimedia berbasis AI, cerita tokoh agama lokal, nilai-nilai keagamaan, dan aktivitas literasi berbasis permainan dalam suatu pendekatan kolaboratif berbasis masyarakat. Program ini juga mengoptimalkan Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari sebagai salah satu pusat kegiatan literasi melalui keterlibatan sekolah, pemerintah desa, dosen, mahasiswa KKN, dan pengelola perpustakaan. Selain melaksanakan kegiatan pembelajaran, program ini menghasilkan media film, modul panduan, dan perangkat pembelajaran yang berpotensi dimanfaatkan kembali oleh sekolah maupun perpustakaan desa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghadirkan alternatif pembelajaran literasi bagi siswa, tetapi juga mendukung penguatan fungsi perpustakaan desa sebagai ruang belajar dan pengembangan budaya literasi masyarakat.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mendorong peningkatan minat dan aktivitas literasi membaca siswa sekolah dasar melalui pembelajaran kreatif berbasis multimedia cerita lokal bernilai keagamaan. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk memperkenalkan keteladanan tokoh agama setempat, mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam aktivitas literasi, serta mengembangkan media, modul, dan perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Program ini juga bertujuan memperkuat sinergi antara sekolah, pemerintah desa, perpustakaan desa, perguruan tinggi, dan masyarakat dalam membangun budaya literasi berbasis komunitas. Melalui pendekatan tersebut, program diharapkan dapat menjadi salah satu model penguatan literasi yang berpotensi dikembangkan di wilayah lain serta berkontribusi terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) Tujuan 4, yaitu Pendidikan Berkualitas (Maulana, 2025; United Nations, 2015).

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan di Desa Muktiwari, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar dengan melibatkan pemerintah desa, pihak sekolah, dan pengelola Perpustakaan Multikultural Desa sebagai mitra program. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua bulan, yaitu pada Mei–Juni 2026, yang meliputi tahap sosialisasi dan analisis kebutuhan, persiapan program, implementasi, pendampingan dan evaluasi, serta penyusunan program keberlanjutan.

Sosialisasi dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilaksanakan pada awal Mei 2026 melalui koordinasi dengan pemerintah Desa Muktiwari, pihak sekolah, dan pengelola Perpustakaan Multikultural Desa. Kegiatan ini bertujuan menyamakan persepsi mengenai pelaksanaan program sekaligus membangun komitmen bersama dalam mendukung penguatan literasi membaca siswa.

Selanjutnya, dilakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi literasi membaca siswa, ketersediaan fasilitas pendukung, metode pembelajaran yang selama ini diterapkan, serta potensi pemanfaatan cerita lokal sebagai media pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menjadi dasar dalam merancang model pembelajaran, media, serta perangkat kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan mitra.

Persiapan Program

Tahap persiapan dilaksanakan sejak Mei hingga pertengahan Juni 2026. Kegiatan diawali dengan penyusunan materi literasi membaca, modul pelaksanaan, serta perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan.

Selanjutnya, tim mengembangkan film animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) berjudul *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*. Film ini mengangkat keteladanan KH. Nawawi Djahari sebagai tokoh agama Desa Muktiwari dan dirancang sebagai media literasi yang mengintegrasikan cerita lokal dengan nilai-nilai keagamaan. Dalam proses pengembangannya, tim memanfaatkan Leonardo AI sebagai perangkat berbasis kecerdasan buatan untuk membantu menghasilkan ilustrasi visual dan karakter animasi yang mendukung penyajian

cerita. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan menghasilkan media audiovisual yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain pengembangan media, tim juga menyusun skenario pembelajaran aktif yang terdiri atas *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking* dan *Treasure Hunt* Literasi, beserta Lembar Petualangan Literasi dan perangkat pendukung lainnya sebagai panduan pelaksanaan kegiatan. Sebelum digunakan, media film dan perangkat pembelajaran ditinjau kembali oleh tim pelaksana untuk memastikan kesesuaian isi cerita dengan nilai-nilai keagamaan, kejelasan pesan literasi, serta relevansinya dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Peninjauan ini menjadi bagian dari upaya menjaga kelayakan isi dan kesesuaian media dengan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Implementasi Program

Implementasi program dilaksanakan pada 22 Juni 2026 dengan melibatkan 66 siswa kelas V sekolah dasar. Kegiatan diawali dengan pemberian motivasi membaca untuk membangun minat dan kesiapan siswa mengikuti rangkaian pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pemutaran film animasi berbasis AI *Nawawi Sang Penebar Kebaikan* sebagai media literasi. Setelah menyaksikan film, siswa mengikuti diskusi interaktif yang membahas alur cerita, pesan moral, nilai-nilai keagamaan, serta keteladanan KH. Nawawi Djahari yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking*, yaitu pembelajaran melalui simulasi situasi tertentu yang mengajak siswa berhenti sejenak untuk berpikir, berdiskusi, dan menentukan tindakan yang mencerminkan budaya membaca serta nilai *amar ma'ruf nahi munkar*. Melalui kegiatan ini, siswa didorong untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai positif yang diperoleh dari cerita.

Sebagai penguatan, siswa mengikuti *Treasure Hunt* Literasi menggunakan Lembar Petualangan Literasi. Kegiatan dirancang dalam bentuk permainan edukatif melalui tiga pos pembelajaran, yaitu Jejak Cinta Ilmu, Jejak Adab, dan Jejak Penebar Kebaikan. Pada setiap pos, siswa menyelesaikan tantangan literasi yang mengintegrasikan kemampuan membaca, memahami isi bacaan, berdiskusi, serta mengaplikasikan nilai-nilai karakter yang diperoleh selama kegiatan.

Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dilakukan selama pelaksanaan kegiatan dengan memberikan bimbingan kepada siswa pada setiap sesi pembelajaran. Tim pengabdian bersama guru mendampingi peserta untuk memastikan seluruh aktivitas berjalan sesuai dengan tujuan program serta memberikan bantuan apabila siswa mengalami kesulitan.

Evaluasi program dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan, refleksi bersama guru mengenai pelaksanaan program, serta dokumentasi kegiatan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan program. Hasil

evaluasi digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, serta potensi pengembangan model pembelajaran pada pelaksanaan berikutnya.

Keberlanjutan Program

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program, tim menyerahkan Modul Penguatan Literasi Membaca, film animasi berbasis AI *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*, serta perangkat pembelajaran kepada pihak sekolah dan Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari. Selain itu, tim memberikan rekomendasi agar media dan model pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) maupun program "Ayo Gemar Membaca" di Desa Muktiwari. Langkah tersebut diharapkan dapat memperluas pemanfaatan media pembelajaran sekaligus menjaga keberlanjutan budaya literasi membaca di lingkungan sekolah dan masyarakat.

HASIL DAN DISKUSI

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) dilaksanakan pada Mei–Juni 2026 di Desa Muktiwari, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi dengan melibatkan 66 siswa kelas V sekolah dasar. Program dirancang melalui tiga bentuk intervensi utama, yaitu pemberian motivasi membaca, pemanfaatan multimedia cerita lokal berbasis AI, serta penerapan pembelajaran kreatif melalui *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking* dan *Treasure Hunt* Literasi. Ketiga intervensi tersebut disusun secara berurutan untuk membangun pengalaman literasi yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Pemberian Motivasi Membaca

Kegiatan diawali dengan pemberian motivasi membaca melalui diskusi interaktif, tanya jawab, dan permainan sederhana mengenai pentingnya membaca dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan membangun kesiapan belajar sekaligus meningkatkan minat siswa sebelum mengikuti pembelajaran literasi. Suasana kegiatan ini ditunjukkan pada GAMBAR 1.



GAMBAR 1. Pemberian Motivasi Membaca kepada Siswa

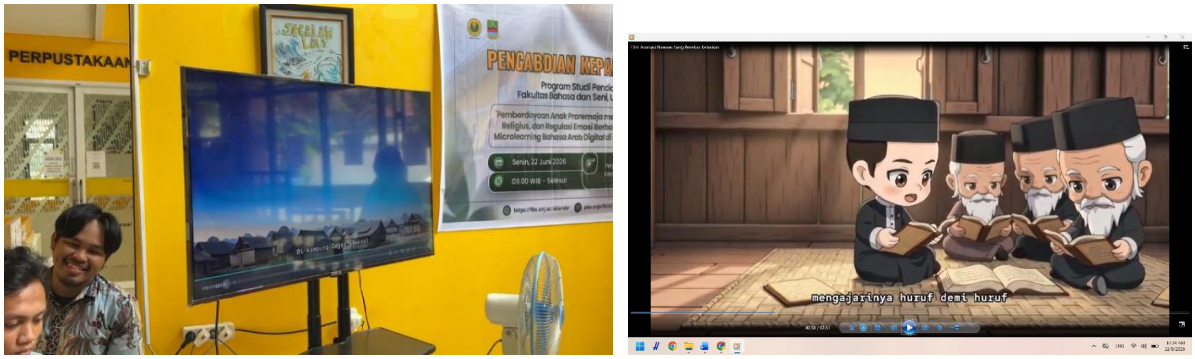
Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan, berbagi pengalaman membaca, serta menyampaikan cita-cita yang ingin diraih melalui kebiasaan membaca. Temuan ini

menunjukkan bahwa motivasi yang diberikan secara kontekstual mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan literasi. Barber dan Klauda (2020) menjelaskan bahwa motivasi membaca merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas literasi.

Pemanfaatan Film Animasi Berbasis AI sebagai Media Literasi

Tahap berikutnya adalah pemutaran film animasi berbasis *artificial intelligence* berjudul *Nawawi Sang Penebar Kebaikan* yang mengangkat keteladanan KH. Nawawi Djahari sebagai tokoh agama Desa Muktiwari (GAMBAR 2). Pemanfaatan tokoh lokal bertujuan menghadirkan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Miravalles, 2025).

Selama pemutaran film, siswa terlihat fokus memperhatikan alur cerita, karakter tokoh, serta pesan moral yang disampaikan. Setelah kegiatan menonton, siswa mengikuti diskusi interaktif untuk mengidentifikasi nilai-nilai positif yang terdapat dalam cerita. Hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa mampu menyebutkan nilai cinta ilmu, kejujuran, kepedulian terhadap sesama, sikap suka menolong, serta pentingnya *amar ma'ruf nahi munkar*.



GAMBAR 2. Pemutaran Film Animasi *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*

Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia mampu membantu siswa membangun pemahaman secara lebih efektif melalui kombinasi visual, audio, dan narasi. Hal ini sesuai dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2024). Selain itu, penggunaan cerita lokal memperkuat kedekatan emosional siswa terhadap materi sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan literasi (Ansoriyah et al., 2026).

Role Play* Interaktif *Stop and Thinking

Setelah memahami isi cerita, siswa mengikuti kegiatan *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking* (GAMBAR 3). Setiap kelompok memerankan adegan tertentu dari film, kemudian mendiskusikan tindakan yang seharusnya dilakukan berdasarkan nilai-nilai yang telah dipelajari.



GAMBAR 3. Pelaksanaan *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking*

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Siswa mampu bekerja sama, membagi peran, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan alasan terhadap tindakan yang dipilih. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman membantu siswa memahami isi bacaan sekaligus menginternalisasikan nilai karakter. Temuan ini sejalan dengan Kaygısız dan Akar (2025) yang menjelaskan bahwa model *role play* efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik serta pembentukan karakter.

Treasure Hunt Literasi

Sebagai penguatan pembelajaran, siswa mengikuti *Treasure Hunt* Literasi menggunakan Lembar Petualangan Literasi. Sebanyak 66 siswa dibagi menjadi enam kelompok dan mengikuti tiga pos pembelajaran, yaitu Jejak Cinta Ilmu, Jejak Adab, dan Jejak Penebar Kebaikan. Pada setiap pos, siswa membaca informasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menyelesaikan tantangan secara kolaboratif sebelum melanjutkan ke pos berikutnya (GAMBAR 4). Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok aktif berdiskusi dan mampu menyelesaikan seluruh tantangan yang diberikan.

Pendekatan gamifikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran membaca konvensional karena mengintegrasikan aktivitas membaca, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (Almelhes, 2024). Temuan ini mendukung penelitian Plass et al. (2015) mengenai efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.



GAMBAR 4. Pelaksanaan *Treasure Hunt* Literasi

Hasil Evaluasi Program

Untuk mengetahui efektivitas program, evaluasi dilakukan melalui wawancara kepada siswa, observasi selama kegiatan, serta analisis terhadap Lembar Kerja Kelompok (LKK) pada setiap pos *Treasure Hunt* Literasi. Ringkasan hasil evaluasi disajikan pada TABEL 1.

TABEL 1. Ringkasan Hasil Evaluasi Program

Aspek yang Dievaluasi	Instrumen	Hasil
Ketertarikan terhadap program	Wawancara	Mayoritas siswa menyatakan kegiatan seru dan menyenangkan.
Pemahaman isi film	Wawancara	Mayoritas siswa mampu menceritakan kembali isi film dan tokoh KH. Nawawi Djahari.
Pemahaman nilai karakter	Wawancara	Siswa mampu menyebutkan nilai cinta ilmu, kejujuran, kepedulian, dan *amar ma'ruf nahi munkar*.
Daya ingat cerita	Wawancara	Sebagian kecil siswa lupa alur cerita, tetapi mampu mengingat kembali setelah diberikan petunjuk.
Pemahaman bacaan	Analisis LKK	Enam kelompok menjawab seluruh pertanyaan dengan benar.
Kerja sama	Observasi	Seluruh kelompok aktif berdiskusi dan bekerja sama selama kegiatan.

Berdasarkan TABEL 1, mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap seluruh rangkaian kegiatan. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran membaca yang biasa mereka lakukan karena dipadukan dengan film animasi, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali isi film, mengenali tokoh utama, serta mengidentifikasi nilai-nilai keagamaan yang terkandung dalam cerita. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum mengingat seluruh alur cerita secara lengkap, mereka dapat mengingat kembali setelah diberikan petunjuk oleh fasilitator. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia berbasis AI berperan sebagai pemicu (*retrieval cue*) yang membantu siswa mengingat kembali informasi yang telah dipelajari (Samniya et al., 2026).

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil analisis terhadap enam Lembar Kerja Kelompok yang menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menjawab pertanyaan pada setiap pos *Treasure Hunt* Literasi dengan benar. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang

mengintegrasikan multimedia, *role play*, dan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan dan nilai-nilai karakter yang dipelajari. Ketercapaian setiap tujuan program dirangkum pada TABEL 2.

TABEL 2. Ketercapaian Tujuan Program

Tujuan Program	Indikator	Ketercapaian
Meningkatkan minat membaca	Antusias mengikuti seluruh kegiatan	Tercapai
Meningkatkan pemahaman cerita lokal	Siswa mampu menceritakan kembali isi film	Tercapai
Menginternalisasikan nilai keagamaan	Siswa mampu mengidentifikasi nilai karakter	Tercapai
Meningkatkan pemahaman bacaan	Seluruh kelompok menjawab LKK dengan benar	Tercapai
Mengembangkan kolaborasi	Seluruh kelompok aktif berdiskusi	Tercapai

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Integrasi motivasi membaca, film animasi berbasis AI, *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking*, dan *Treasure Hunt* Literasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan multimodal tersebut menjadikan siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mengamati, mendengarkan, berdiskusi, memerankan tokoh, memecahkan masalah, dan merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari.

Kendala Operasional dan Strategi Penyelesaian

Dalam pelaksanaan program, tim PkM menghadapi beberapa tantangan operasional, terutama dalam mengelola keterlibatan 66 siswa kelas V selama rangkaian kegiatan literasi. Pada kegiatan *Treasure Hunt* Literasi, pembagian siswa ke dalam enam kelompok yang masing-masing terdiri atas 11 orang memerlukan pengaturan alur kegiatan, pendampingan, dan koordinasi agar setiap kelompok dapat mengikuti seluruh tahapan pada tiga pos yang telah disiapkan, yaitu Jejak Cinta Ilmu, Jejak Adab, dan Jejak Penebar Kebaikan. Selain itu, kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat isi film animasi *Nawawi Sang Penebar Kebaikan* juga beragam. Beberapa siswa masih memerlukan pertanyaan pemantik atau petunjuk untuk mengingat kembali bagian cerita dan nilai-nilai yang disampaikan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, tim menerapkan pembagian kelompok secara terstruktur, memberikan arahan mengenai mekanisme permainan sebelum kegiatan dimulai, serta melakukan pendampingan selama siswa menyelesaikan tugas pada setiap pos. Tim juga memberikan petunjuk tambahan dan pertanyaan pengarah kepada siswa yang mengalami kesulitan mengingat isi cerita. Dari sisi teknis, persiapan media film dan perangkat pemutarannya dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran agar pemanfaatan media dapat berlangsung sesuai alur yang direncanakan. Strategi tersebut membantu kegiatan berjalan lebih terarah dan memungkinkan seluruh kelompok menyelesaikan rangkaian aktivitas literasi. Pengalaman ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis multimedia dan permainan tidak hanya membutuhkan kesiapan materi, tetapi juga pengelolaan kelompok, koordinasi fasilitator, serta fleksibilitas dalam memberikan pendampingan sesuai kebutuhan siswa.

Keterbatasan Program dan Implikasi Keberlanjutan

Meskipun pelaksanaan program menunjukkan respons positif dari siswa dan memberikan pengalaman belajar literasi yang lebih interaktif, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek evaluasi dampak. Evaluasi yang dilakukan masih bersifat jangka pendek dan berfokus pada pengamatan keterlibatan siswa, respons terhadap kegiatan, serta kemampuan memahami isi cerita dan menyelesaikan lembar kerja kelompok selama program berlangsung. Dengan demikian, hasil evaluasi ini belum dapat menggambarkan secara komprehensif perubahan minat baca maupun peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dalam jangka panjang.

Selain itu, keberlanjutan pemanfaatan media film, modul, dan perangkat pembelajaran setelah kegiatan berakhir masih memerlukan pendampingan serta keterlibatan aktif pihak sekolah dan pengelola perpustakaan desa. Sebagai langkah awal, tim telah menyerahkan modul pembelajaran kepada mitra (GAMBAR 5). Oleh karena itu, integrasi kegiatan literasi berbasis cerita lokal dan multimedia ke dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) menjadi rekomendasi penting agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin dan berkesinambungan. Melalui integrasi tersebut, sekolah diharapkan dapat memantau perkembangan kebiasaan membaca dan kemampuan literasi siswa secara lebih terstruktur. Evaluasi lanjutan dalam periode yang lebih panjang juga diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media dan pendekatan pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung penguatan budaya literasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.



GAMBAR 5. Penyerahan Modul Pembelajaran kepada Mitra

SIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) bertajuk “Penguatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Kreatif Berbasis Multimedia Cerita Lokal Bernilai Keagamaan di Desa Muktiwari, Kabupaten Bekasi” telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program yang dilaksanakan melalui pemberian motivasi membaca, pemanfaatan film animasi berbasis *artificial intelligence* (AI) *Nawawi Sang Penebar Kebaikan*, serta pembelajaran kreatif melalui *Role Play* Interaktif *Stop and Thinking* dan *Treasure Hunt* Literasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa. Hasil observasi, wawancara, dan analisis Lembar Kerja Kelompok menunjukkan bahwa siswa

memiliki antusiasme yang tinggi selama kegiatan, mampu memahami isi cerita, mengidentifikasi nilai-nilai keagamaan yang terkandung dalam film dan aktivitas literasi, serta menyelesaikan seluruh tugas pada setiap pos pembelajaran dengan baik.

Program ini menunjukkan bahwa integrasi multimedia berbasis AI, cerita lokal, nilai-nilai keagamaan, dan pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi yang efektif untuk mendukung penguatan literasi membaca di sekolah dasar. Selain meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, pendekatan tersebut juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter religius, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kepedulian sosial. Kebaruan program terletak pada pengintegrasian tokoh lokal Desa Muktiwari sebagai sumber belajar melalui film animasi berbasis AI yang dipadukan dengan model pembelajaran aktif sehingga menghasilkan pengalaman literasi yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran membaca konvensional.

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program, tim pengabdi telah menyerahkan modul penguatan literasi membaca, film animasi berbasis AI, serta perangkat pembelajaran kepada pihak sekolah dan Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari. Program ini juga direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan program "Ayo Gemar Membaca" sehingga dapat diterapkan secara berkelanjutan. Ke depan, model pembelajaran ini berpotensi direplikasi pada jenjang pendidikan maupun wilayah lain dengan mengembangkan cerita lokal sesuai karakteristik masing-masing daerah sehingga dapat memperkaya inovasi pembelajaran literasi berbasis budaya lokal dan teknologi digital.

PERNYATAAN DAN DEKLARASI

Ucapan Terima Kasih. Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Negeri Jakarta menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta atas dukungan pendanaan program ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Pemerintah Desa Muktiwari, SDN Muktiwari 01, dan Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari atas kerja sama, dukungan, serta fasilitasi selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih diberikan kepada seluruh mahasiswa PkM Terintegrasi KKN yang telah berkontribusi dalam menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk pengembangan film animasi berbasis AI, modul, buku panduan, serta media pendukung lainnya. Terakhir, terima kasih kepada seluruh siswa kelas V SDN Muktiwari 01 atas partisipasi, antusiasme, dan semangat mereka dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik.

Pendanaan. Kegiatan ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta melalui program PkM Terintegrasi KKN Tahun 2026.

Konflik Kepentingan. Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

Kontribusi Penulis. Seluruh penulis berkontribusi dalam perancangan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, pengumpulan dan analisis data, serta penulisan dan penyuntingan naskah. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir.

Penggunaan AI. Leonardo AI digunakan untuk menghasilkan ilustrasi visual dan karakter animasi dalam film yang menjadi media kegiatan. Penulis tidak menggunakan AI generatif dalam penyusunan naskah ini. Penulis telah memeriksa seluruh isi naskah dan bertanggung jawab penuh atas isi naskah.

Persetujuan Publikasi. Mitra SDN Muktiwari 01, Pemerintah Desa Muktiwari, dan Perpustakaan Multikultural Desa Muktiwari telah memberikan izin untuk penyebutan nama lembaga dan penggunaan foto kegiatan dalam artikel ini.

REFERENSI

Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. *Frontiers in Education, 9*, Article 1371955. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955

Ansoriyah, S., Attas, S. G., & Saiful. (2026). Weaving literacy and culture: Exploring the interconnected effects of folktale pedagogy on vocabulary depth, reading engagement, and cultural schema building. *Acta Innovations, 59*(1). https://doi.org/10.62441/actainnovations.v59i.532

Barber, A. T., & Klauda, S. L. (2020). How reading motivation and engagement enable reading achievement: Policy implications. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences, 7*(1), 27–34. https://doi.org/10.1177/2372732219893385

Bulut, A., & Aktepe, V. (2026). The impact of AI-STEM based stories in reading comprehension and motivation. *The Journal of Educational Research, 119*(4), 469–481. https://doi.org/10.1080/00220671.2026.2633434

Dharin, A., Ma'arif, M. A., Hermawan, M. A., Yuslam, Y., Anantama, A., & Hamdi, S. (2026). Integrating Pancasila values and Islamic culture: Developing an instructional module for character strengthening in Islamic elementary schools. *Jurnal Pendidikan Islam, 12*(1), 105–120. https://doi.org/10.15575/jpi.v12i1.48576

Diakou, P. H., & Angeli, C. (2026). Co-constructing literacy with AI: A mixed-methods study of comprehension, motivation, and multimodal storytelling in Grade 4. *Education Sciences, 16*(8), Article 1289. https://doi.org/10.3390/educsci16081289

Fauzan, F., Eriyanti, R. W., & Asih, R. A. (2023). Misconception of reading literacy and its impacts on literacy acculturation in school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 42*(1), 208–219. https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.53041

Gaurifa, M. (2024). Penguatan literasi melalui pembelajaran berbasis cerita rakyat lokal di kelas 3 SD PKMI Telukdalam. *HAGA: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 3*(1), 46–58.

Ghufron, S., Nafiah, Fitriyah, F. K., Mustofa, & Kaswadi. (2026). Implementation of the school literacy movement at SDN Margorejo III Surabaya. *Kasetsart Journal of Social Sciences, 47*(1), Article 470105. https://doi.org/10.34044/j.kjss.2026.47.1.05

Hindriana, L., Abdulhakim, A., Lubis, W. K., & Lisaputra, R. N. (2025). Penguatan literasi siswa sekolah dasar melalui program KKN Institut Madani Nusantara di Desa Buniwangi Kecamatan Gegerbitung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4*(2), 8095–8103.

Kaygısız, S., & Akar, H. (2025). Role-playing as an instructional technique in English as a foreign language and English as a second language settings: A systematic review. *Cambridge Journal of Education, 55*(3), 441–467. https://doi.org/10.1080/0305764X.2025.2480579

Kumar, D., Sunder, N., Sabates Aysa, R., & Wadhwa, W. (2024). Improving children's foundational learning through community-school participation: Experimental evidence from rural India. *Labour Economics, 91*, Article 102615. https://doi.org/10.1016/j.labeco.2024.102615

Lailiyah, N. (2020). Peningkatan karakter religius peserta didik melalui pembiasaan membaca Asma'ul Husna di SMPN 1 Ngoro Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Kependidikan dan Keislaman, 9*(2), 160–178.

Lee, J. H., Shin, D., & Noh, W. (2023). Artificial intelligence-based content generator technology for young English-as-a-foreign-language learners' reading enjoyment. *RELC Journal, 54*(2), 508–516. https://doi.org/10.1177/00336882231165060

Masyitoh, S. (2025). Improving Arabic language teacher competence through Educaplay-based gamification at MTs. Al-Ajhariyyah Cibitung Bekasi. *Sinesia: Journal of Community Service, 2*(2), 132–145. https://doi.org/10.69836/sinesia-jcs.v2i2.507

Maulana, S. I. (2025). *SDGs 4: Pendidikan berkualitas sebagai fondasi pembangunan berkelanjutan*. Universitas Negeri Surabaya. https://pgsd.fip.unesa.ac.id/post/sdgs-4-pendidikan-berkualitas-sebagai-fondasi-pembangunan-berkelanjutan

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review, 36*(1), Article 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2022). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333

Miravalles, A. (2025). Cultural relevance of local legends from Old Man's folklore to ELT corollaries. *Journal of Education Culture and Society, 16*(2), 741–755. https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.741.755

Murdianto. (2024). *Pendidikan karakter Islami: Membangun generasi berakhlak mulia di era digital*. Lembaga Ladang Kata.

Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan Canva (studi kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 2*(3), 201–206. https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia design for learning: An overview of reviews with meta-meta-analysis. *Review of Educational Research, 92*(3), 413–454. https://doi.org/10.3102/00346543211052329

OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volumes I & II): Country notes—Indonesia*. OECD Publishing. https://www.oecd-ilibrary.org

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist, 50*(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Qiao, P., Chen, S., & Deng, L. (2026). Empowering rural early childhood education through shared book reading and school-family-community partnerships. *Asia Pacific Journal of Education, 46*(3), 870–886. https://doi.org/10.1080/02188791.2024.2403423

Samniya, H., Haneda, R., & Tripp, G. (2026). A picture is worth how many words? The impact of visual cues on the story retelling of children with and without ADHD. *Research on Child and Adolescent Psychopathology, 54*(5), Article 100. https://doi.org/10.1007/s10802-026-01494-3

Subhan, B., Rini, E., & Slamet, J. (2025). Peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui media digital interaktif. *SELAYAR: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(4), 131–138.

Sutrisno, Azis, A., Laksana, S. D., Karliani, E., Hidayah, Y., Ambarita, P. D. E., Sujana, I. P. W. M., Simatupang, E., & Isnaini, I. (2026). Assessing student readiness through artificial intelligence-based comics to enhance literacy and Indonesian local wisdom values. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 23*(1), 172–183. https://doi.org/10.21831/jc.v23i1.90763

United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development* (A/RES/70/1). United Nations General Assembly.

Wiysahnyuy, L. F., & Valentine, N. B. (2023). Folktales as indigenous pedagogic tools for educating school children: A mixed methods study among the Nso of Cameroon. *Frontiers in Psychology, 14*, Article 1049691. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1049691

Zarkasi, Elizabeth, M. Z., Ma'arif, S., Abdullah, I., Djamil, A., & Mas'ud, A. (2025). Literacy-based knowledge integration (AKMI) in Indonesian madrasahs. *Discover Global Society, 3*(1), Article 113. https://doi.org/10.1007/s44282-025-00271-9