

## IMPLEMENTASI PROGRAM LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BUDAYA BACA ANAK DI YAYASAN DARUSH SHOLIHIN BALIKPAPAN UTARA

**Hesti Rosita Dwi Putri<sup>1\*</sup>, Hijriah<sup>2</sup>, Abdurrahman Husein Farisi<sup>3</sup>, Alyaa Az Zahra Putri Muslim<sup>4</sup>, Marcelina Septi Ardiyanti<sup>5</sup>, Muhammad Ridwan Akbar<sup>6</sup>, Shita Nursyifa<sup>7</sup>, Sri Yunita Andini<sup>8</sup>, Thoriq Yudhistira<sup>9</sup>, Wulan Gustiana<sup>10</sup>, Zahra Pusvita Hanindityas<sup>11</sup>**

<sup>1,5</sup>(Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

<sup>2,3,8,9,10</sup>(Teknik Sipil, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

<sup>4,7</sup>(Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

<sup>6,11</sup>(Arsitektur, Institut Teknologi Kalimantan, Balikpapan)

\*E-mail: hesti.rosita@lecturer.itk.ac.id

### Abstrak

Yayasan Darus Solihin yang terletak di Jl. Soekarno Hatta Km. 17, Kecamatan Balikpapan Utara, Kota Balikpapan. Saat ini, Yayasan Darush Sholihin masih berfokus pada penyelenggaraan pendidikan nonformal untuk siswa pada tingkat PAUD dan SD, namun adapun permasalahan yang ada di Yayasan Darus Sholihin yaitu pada pembuatan media baca yang kurang aktif, kurangnya edukasi pada media baca, kurangnya sosialisasi terhadap masyarakat sekitar. Selain itu, belum adanya fasilitas penunjang untuk tempat membaca dan belajar. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu *Community-Based Participatory Research* (CBPR) yang dilakukan pendekatan dengan masyarakat dan pemanfaatan teknologi melalui pengembangan kartu Augmented Reality (AR) sebagai media baca. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan antusiasme anak dalam membaca serta keterlibatan masyarakat dalam mendukung program. Hasil kegiatan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi yang menunjukkan adanya peningkatan antusiasme anak-anak terhadap kegiatan membaca serta meningkatnya partisipasi masyarakat dalam mendukung program literasi. Penggunaan media AR terbukti mampu menarik minat baca anak secara menyenangkan dan edukatif melalui visualisasi tiga dimensi dan interaksi langsung. Secara keseluruhan, pendekatan kolaboratif berbasis teknologi ini berkontribusi positif terhadap penguatan budaya literasi anak dan dapat menjadi model pengembangan program literasi digital di lembaga pendidikan nonformal di masa depan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Interaktif, Literasi, Minat Baca

### Abstract

*The Darus Solihin Foundation is located on Jl. Soekarno Hatta Km. 17, North Balikpapan District, Balikpapan City. Currently, the Darush Sholihin Foundation is still focused on providing non-formal education for students at the early childhood and elementary school levels. However, there are several issues at the Darus Sholihin Foundation, namely the lack of active reading media, the lack of education on reading media, and the lack of socialization with the surrounding community. In addition, there are no supporting facilities for reading and learning. The implementation method used is Community-Based Participatory Research (CBPR), which involves engaging with the community and utilizing technology through the development of Augmented Reality (AR) cards as reading media. The results of the activity show an increase in children's enthusiasm for reading and community involvement in supporting the program. The use of AR media has proven to be effective in attracting reading interest in a fun and educational way. The results of the activities were obtained through interviews and observations, which showed an increase in children's enthusiasm for reading activities and increased community participation in supporting literacy programs. The use of AR media proved capable of attracting children's interest in reading in a fun and educational way through three-dimensional visualization and direct interaction. Overall, this technology-based collaborative approach contributes positively to strengthening children's literacy culture and can serve as a model for developing digital literacy programs in non-formal educational institutions in the future.*

**Keywords:** Interactive Learning, Literacy, Reading Interest

## 1. Pendahuluan

Indonesia memiliki minat baca yang rendah pada anak-anak, hal ini diketahui berdasarkan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo) dalam laman resminya juga pernah merilis hasil Riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61) (Indrasari, 2024). Kemudian, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 menunjukkan persentase yang sangat rendah yaitu 17,21% pada aktivitas anak dalam dibacakan buku cerita oleh orang tua/wali dan 11,12% belajar/ membaca buku anak usia dini yang dilakukan bersama orang tua/wali, padahal pada kedua aktivitas ini sangat diperlukan dalam meningkatkan literasi pada anak-anak (Natalia T, 2024). Minimnya minat baca anak-anak dipengaruhi oleh masifnya penggunaan smart phone dan minimnya fasilitas pojok baca yang dapat digunakan anak-anak (Rani R, 2025). Pada era serba digital masyarakat dihadapkan pada tantangan besar dalam meningkatkan minat baca pada anak-anak, hal ini disebabkan oleh kemudahan dalam mengakses teknologi yang dampaknya dapat membuat candu dalam penggunaannya.

Yayasan Darush Sholihin bergerak di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pada saat ini, Yayasan Darush Sholihin masih berfokus pada penyelenggaraan pendidikan jenjang PAUD dan SD. Selain itu Yayasan Darush Sholihin juga berpartisipasi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat yaitu berkontribusi memberikan edukasi kepada masyarakat seperti majelis taklim keluarga, keluarga sakinah, distribusi pengembangan usaha, dan lain-lain (Yayasan Darush Sholihin, n.d.), berdasarkan wawancara awal yang dilakukan, minat anak-anak terhadap kegiatan membaca dan belajar tergolong rendah. Mereka lebih tertarik pada aktivitas hiburan seperti bermain game, menonton video di media sosial, atau berkumpul bersama teman sebaya. Kegiatan membaca dianggap membosankan, kurang menarik, serta monoton karena didominasi oleh teks tanpa dukungan elemen visual yang memikat. Selain itu, anak-anak menilai bahwa isi buku pelajaran sulit dipahami, tidak relevan dengan minat mereka, dan tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan maupun menantang. Selain hal tersebut, fasilitas pendukung terhadap bahan bacaan dan kegiatan literasi interaktif juga sangat terbatas.

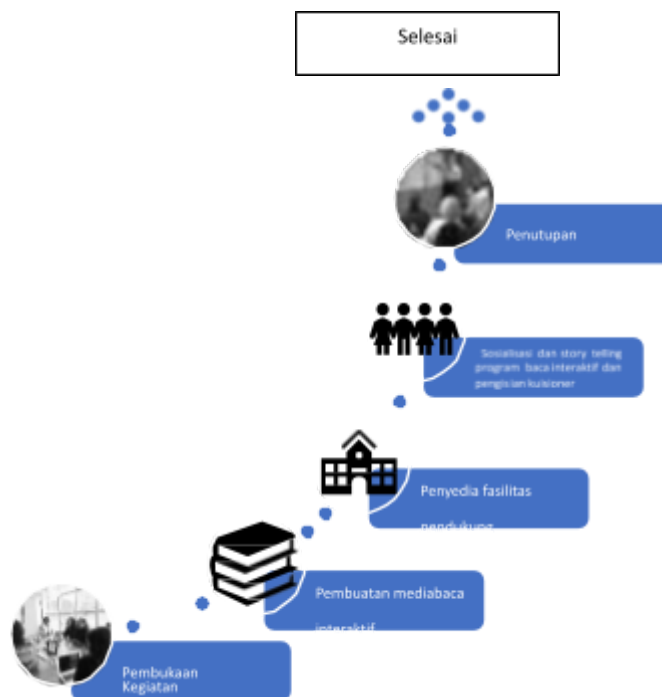


**Gambar 1. Kondisi Yayasan Darush Sholihin**  
*Sumber. Penulis, 2025*

Yayasan Darus Sholihin yang berlokasi di Jl. Soekarno Hatta Km. 17, Kelurahan Karang Joang, Kecamatan Balikpapan Utara, Kota Balikpapan. Kondisi Yayasan Darush Sholihin yaitu masih minimnya anak-anak yang memiliki minat dalam belajar membaca, kurangnya fasilitas pendukung yang dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak untuk belajar. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka solusi permasalahan akan dilakukan pada kegiatan Program Mahasiswa Mengabdikan Desa (PPMD) yaitu untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan literasi melalui desain program interaktif di Yayasan Darush Sholihin. Kolaborasi akan dilakukan dengan masyarakat lokal yang menjadi kunci untuk memastikan bahwa program yang dihasilkan mencerminkan kebutuhan dan aspirasi komunitas setempat. Selain itu, pelaksanaan kegiatan seperti pembuatan media baca yang interaktif dengan teknologi augmented reality, peningkatan fasilitas penunjang sebagai tempat baca yang nyaman, kegiatan ini juga mencakup edukasi interaktif melalui sosialisasi dan story telling untuk menumbuhkan minat baca anak-anak.

## 2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu Community-Based Participatory Research (CBPR). Metode ini melakukan pendekatan penelitian dengan melibatkan partisipasi masyarakat dalam proses penelitian, adapun tujuan CBPR untuk melakukan pemberdayaan komunitas sehingga dapat mendorong perubahan positif pada kehidupan mereka (Haryono E et al., 2024). Pengambilan data lapangan dilakukan melalui observasi dan wawancara, Berikut tahapan yang dilakukan pada kegiatan ini:



**Gambar 2. Tahapan Kegiatan**

*Sumber. Penulis, 2025*

### **2.1 Pembukaan Kegiatan**

Pembukaan dilakukan di Yayasan Darus Sholih dengan mengundang warga sekitar, hal ini dilakukan untuk memaparkan program kegiatan PMMD dan melibatkan Masyarakat dalam melakukan program tersebut, selain itu keterlibatan anak-anak sebagai pengguna dalam meningkatkan minat baca pada program interaktif.

### **2.2 Pembuatan media baca interaktif**

Program interaktif yang dirancang bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Media interaktif yang dibuat berupa kartu baca augmented reality yang dirancang dengan menarik sehingga dapat meningkatkan keinginan anak-anak dalam membaca.

### **2.3 Penyedia fasilitas pendukung**

Penyedia Fasilitas pendukung dilakukan yaitu bekerjasama dengan masyarakat dalam memperindah ruang kegiatan dengan mural bersama, selain itu juga di lengkapi dengan perlengkapan yang dapat menunjang ruang baca.

### **2.4 Sosialisasi dan storytelling program baca interaktif**

Pada tahapan ini dilakukan kegiatan storitelling berupa mendongeng untuk menarik minat literasi anak-anak, selain itu juga dilakukan uji coba dari media interaktif yang telah dibuat sebelumnya, sehingga dapat mengukur pengaruh media interaktif terhadap minat baca anak-anak, pengukuran terhadap minat baca akan dilakukan dengan mewawancarai anak-anak peserta kegiatan.

### **2.5 Penutupan**

Pembukaan dilakukan di Yayasan Darus Sholih dengan mengundang warga sekitar, hal ini dilakukan untuk memaparkan program kegiatan PMMD dan melibatkan Masyarakat dalam melakukan program tersebut, selain itu keterlibatan anak-anak sebagai pengguna dalam meningkatkan minat baca pada program interaktif.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Program kegiatan dilaksanakan selama 16 pekan terhitung bulan Maret hingga Juni 2025, Tim pelaksana terdiri mahasiswa lintas program studi, yaitu Teknik Sipil, Arsitektur, Perencanaan Wilayah dan Kota, serta Desain Komunikasi Visual, di bawah bimbingan dosen dari Institut Teknologi Kalimantan. Setelah serangkaian tahapan dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, program ini menunjukkan dampak positif baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap anak-anak maupun lingkungan sosial di Yayasan Darus Sholihin, Balikpapan Utara. Kegiatan yang dirancang tidak hanya memberikan fasilitas fisik berupa ruang baca dan media literasi yang menarik, namun juga membentuk interaksi sosial, partisipasi komunitas, serta pendekatan edukatif yang berkelanjutan. Pada bagian ini, hasil akan dijabarkan dalam beberapa sub bagian yang mencerminkan capaian program dari berbagai aspek

### 3.1 Pembukaan Kegiatan

Kegiatan pembukaan dilakukan dengan mengundang pengelola yayasan dan pemerintahan setempat untuk menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan pada Yayasan Darus Solihin, kegiatan ini dilakukan pada 15 Maret 2025.



**Gambar 3. Pembukaan Kegiatan**

*Sumber. Penulis, 2025*

### 3.2 Pembuatan media baca interaktif

Kegiatan ini menjadi bagian inti dari upaya kami dalam mendukung peningkatan literasi anak-anak di lingkungan yayasan, sekaligus menanamkan semangat belajar sejak dini dalam suasana yang menyenangkan dan mendidik. Kegiatan belajar dan membaca ini dilaksanakan secara rutin selama masa KKN berlangsung. Setiap sesi dilakukan dengan pendekatan yang santai namun tetap terarah. Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil sesuai usia dan kemampuan membaca mereka. Program ini menunjukkan capaian yaitu berupa pengenalan huruf dan suku kata bagi anak-anak yang belum lancar membaca, melatih daya pikir dan komunikasi, dan menguatkan daya ingat dan motorik halus anak-anak.



**Gambar 4. Kegiatan Belajar Membaca**

*Sumber. Penulis, 2025*



Inovasi utama dari program ini adalah pembuatan kartu *Augmented Reality (AR)* atau ARTo-Card sebagai media baca interaktif. Kartu ini dirancang secara visual dengan menampilkan gambar hewan beserta informasi singkat dan fakta menarik yang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar. Pada tahap awal, tim merancang kartu dengan tema hewan seperti ayam, ikan, dan katak lengkap dengan ilustrasi berwarna, teks yang mudah dipahami, dan kode AR yang dapat dipindai. Proses uji coba dilakukan menggunakan kamera dari *smartphone* dengan *website* AR yang kompatibel. Ketika dipindai, kartu akan menampilkan objek tiga dimensi dari hewan yang ada dalam kartu, lengkap dengan animasi dan teks penjelasan. Sehingga program ini menghasilkan peningkatan minat baca dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta anak-anak jadi lebih akrab dengan teknologi secara edukatif.



**Gambar 5. Media Baca Interaktif ARTo - Card**  
*Sumber. Penulis, 2025*

### 3.3 Penyedia fasilitas pendukung

Fasilitas yang disediakan meliputi kipas angin, lemari penyimpanan, buku bacaan, canvas, dan buku tulis. Penyediaan ini ditujukan untuk meningkatkan kenyamanan ruang belajar serta menambah sarana edukatif yang dapat digunakan oleh anak-anak dan pengelola yayasan dalam kegiatan sehari-hari. Buku-buku yang diberikan terdiri dari buku bacaan anak dan materi pembelajaran dasar yang diharapkan mampu memperkaya literasi dan wawasan anak-anak di yayasan.



**Gambar 6. Penyediaan fasilitas pendukung**  
*Sumber. Penulis, 2025*

Selain itu, kegiatan juga melakukan perbaikan fasilitas fisik sebagai bagian dari upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih layak dan menyenangkan. Kegiatan perbaikan difokuskan pada perbaikan dinding bangunan yayasan yang mengalami kerusakan, seperti dinding retak atau mengelupas. Setelah proses perbaikan selesai, dinding kemudian dicat ulang untuk memberikan kesan bersih dan segar. Sebagai sentuhan akhir, kami juga membuat mural edukatif pada beberapa bagian dinding, dengan tujuan menambah semangat belajar serta menciptakan suasana ruang yang lebih menarik dan inspiratif bagi anak-anak.



**Gambar 7. Mural bersama anak-anak**

*Sumber. Penulis, 2025*

Hal yang sangat berkesan dari kegiatan ini adalah keterlibatan langsung anak-anak dalam menghias hasil perbaikan dinding kelas. Setelah proses pengecatan selesai, kami mengajak anak-anak untuk ikut serta membuat pola menarik dengan menempelkan cap tangan mereka di atas permukaan dinding yang sudah dicat putih. Aktivitas ini tidak hanya menjadikan dinding terlihat lebih hidup dan artistik, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki dan kebanggaan anak-anak terhadap ruang belajar mereka. Kegiatan ini membawa dampak positif yang nyata. Suasana ruang belajar menjadi lebih bersih, cerah, dan menyenangkan. Anak-anak merasa lebih senang berada di kelas, dan mereka menjadi lebih semangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, momen kebersamaan saat menghias dinding juga memperkuat hubungan emosional antara tim dan anak-anak.

### **3.4 Sosialisasi dan storytelling program baca interaktif**

Pada kegiatan ini, tim menghadirkan narasumber sekaligus pendongeng inspiratif, Kak Dina, S.Pd., R., yang telah berpengalaman dalam dunia dongeng edukatif dan literasi anak. Kak Dina menyampaikan cerita-cerita penuh nilai dan imajinasi melalui gaya penceritaan yang interaktif, ekspresif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Kegiatan ini menunjukkan capaian selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat sangat antusias, aktif menjawab pertanyaan, dan terlibat langsung dalam cerita.



**Gambar 8. Kegiatan Mendongeng**

*Sumber. Penulis, 2025*

### **3.5 Penutupan**

Kegiatan penutupan dilakukan untuk melakukan evaluasi dan laporan kegiatan yang telah dilaksanakan, adapun evaluasi yang dilakukan mengenai media baca interaktif yaitu dengan mewawancarai anak-anak peserta pelatihan, dari hasil wawancara yang dilakukan diawal dan diakhir kegiatan ditemukan hasil utama kegiatan ini adalah yayasan berhasil membangun saluran komunikasi digital yang efektif untuk menyebarkan informasi, memperkenalkan program-program sosial, serta menjangkau masyarakat secara lebih luas. Akun ini berfungsi sebagai media publikasi kegiatan, edukasi masyarakat, serta ruang interaksi antara yayasan dan pengikutnya. Hal ini ditandai dalam tahap awal aktivasi, terdapat peningkatan jumlah pengikut, interaksi positif di kolom komentar, serta keterlibatan (engagement) dalam bentuk likes dan shares yang menandakan respons antusias dari audiens. Media social ini juga menjadi alat penting dalam membentuk citra positif, transparansi kegiatan, serta memperluas jaringan kolaborasi dan dukungan.

### **3.6 Pembahasan Hasil dan Keterkaitannya dengan Literatur**

Program inovatif literasi berbasis teknologi yang telah dilaksanakan dan menunjukkan adanya peningkatan minat baca dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran melalui media interaktif berbasis teknologi. Anak-anak menunjukkan respons positif terhadap penggunaan kartu AR, yang memadukan elemen visual, narasi, dan pengalaman 3D. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Amaliah et al., 2025) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak terhadap materi bacaan. Selain itu, keterlibatan masyarakat melalui aktivasi media sosial seperti Instagram yayasan menunjukkan adanya perluasan jangkauan informasi dan partisipasi publik. Ini relevan dengan hasil penelitian (Fauzan et al., 2025) yang menegaskan pentingnya dilakukan adaptasi budaya dan literasi digital dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi.



Kegiatan literasi komunitas juga terbukti memperkuat budaya baca di kalangan masyarakat, mendukung pendapat dari (Mustoip et al., 2024) bahwa pendekatan partisipatif dalam gerakan literasi lebih efektif dalam membangun ekosistem membaca yang berkelanjutan. Dengan demikian, temuan-temuan ini memperkuat berbagai literatur sebelumnya yang menekankan pentingnya integrasi teknologi, partisipasi masyarakat, dan pendekatan interaktif dalam meningkatkan minat baca dan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Pelaksanaan program literasi ini menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam meningkatkan kesadaran, keterlibatan, dan motivasi anak-anak maupun masyarakat terhadap pentingnya membaca.

Lebih lanjut, kegiatan belajar dan membaca rutin bersama anak-anak menunjukkan peningkatan pada aspek keterampilan dasar literasi seperti pengenalan huruf dan kata, serta penguatan daya pikir dan komunikasi. Hasil ini mendukung teori perkembangan kognitif tentang pentingnya pembelajaran kolaboratif melalui interaksi sosial yang terarah dan suportif (Mariyono, 2024). Program perbaikan dan penyediaan fasilitas baru tidak hanya meningkatkan kenyamanan ruang belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif anak-anak. Kegiatan menghias dinding kelas dengan cap tangan memberi anak ruang untuk berkontribusi secara emosional dan estetis terhadap lingkungannya.

Sementara itu, Pembuatan Media Baca Interaktif Berbasis AR membuka dimensi baru dalam belajar dengan menggabungkan teknologi dan narasi visual. Respons positif anak terhadap media interaktif ini menguatkan temuan (Amaliah et al., 2025) yang menyatakan bahwa teknologi berbasis AR mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memperkuat keterlibatan peserta didik dengan konten bacaan. Kegiatan Dongeng Seru menghadirkan pengalaman edukatif yang menyenangkan dan sarat nilai karakter. Interaksi langsung dengan pendongeng profesional memperlihatkan peran penting komunikasi naratif dalam penguatan literasi dan pengembangan emosional anak. (Mayar et al., 2022) menyebutkan bahwa aktivitas mendongeng mampu membentuk kreativitas, daya imajinasi secara simultan, yang berperan dalam pembentukan karakter anak. Akhirnya, pembuatan dan aktivasi instagram yayasan memperkuat eksistensi digital yayasan dalam mempromosikan nilai literasi. Media digital berfungsi signifikan terhadap efektivitas komunikasi pada masa era digital, di mana media sosial menjadi jembatan antara organisasi sosial dan publik dalam membangun partisipasi aktif dan komunitas berbasis nilai (Puri Rahastine, 2025).

Secara keseluruhan, hasil dari setiap kegiatan menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan literatur dan teori yang relevan, serta membuktikan bahwa pendekatan berbasis komunitas, teknologi, dan interaksi sosial mampu menciptakan ekosistem literasi yang inklusif dan berkelanjutan.

Kegiatan diawali dengan melakukan wawancara pada anak-anak peserta belajar di Yayasan Darush Sholihin, hasil wawancara dengan anak menunjukkan tingkat ketertarikan mereka terhadap membaca dan belajar yang cukup rendah. Mereka lebih menyukai kegiatan hiburan seperti bermain permainan, menonton video di platform sosial, atau berkumpul dengan teman-teman sebaya. Kegiatan membaca dianggap membosankan, tidak menarik, dan terasa monoton karena hanya berisi teks tanpa elemen visual yang menarik. Anak-anak juga mengeluhkan bahwa materi dalam buku pelajaran sulit dipahami, tidak sesuai dengan apa yang mereka minati, dan tidak memberikan pengalaman yang menyenangkan atau mendebarkan. Kemudian setelah

anak-anak dikenalkan dengan kartu AR sebagai media bacaan interaktif dilakukan uji sampel media baca interaktif atau ARTo- Card, yang hasilnya terjadi perubahan yang cukup signifikan. Dalam wawancara setelah penggunaan, sebagian besar anak mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar dan membaca. Kartu AR yang mampu memunculkan objek tiga dimensi, disertai dengan narasi suara, animasi, dan kemampuan berinteraksi dari beragam sudut memberikan pengalaman baru yang sangat berbeda dari buku biasa. Anak-anak merasa seolah-olah mereka sedang bermain sambil belajar, sehingga aktivitas membaca tidak lagi terasa membosankan. Bahkan, beberapa anak menyatakan bahwa kini belajar terasa seperti bermain game menyenangkan, menarik, dan penuh rasa ingin tahu, namun tetap bernilai edukatif.



**Gambar 9. Simulasi Penggunaan Media Interaktif Arto-Card**

*Sumber. Penulis, 2025*

Salah satu pendapat dari seorang siswa yang mengatakan, “kalau semua pelajaran menggunakan AR seperti ini, aku pasti akan lebih semangat belajar, rasanya seperti bermain permainan tapi juga membuat pintar” pernyataan ini menegaskan bahwa pendekatan menggunakan media AR bisa mengubah pandangan anak terhadap belajar yang dulunya dianggap membebani, menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan dinantikan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media baca interaktif berbasis AR berhasil meningkatkan minat baca anak-anak. Kombinasi antara teknologi, visualisasi imersif, dan interaktivitas menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak di era digital ini.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan sebelum dan setelah menggunakan media bacaan Interatif berbasis augmented reality (AR):

IMPLEMENTASI PROGRAM LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BUDAYA BACA ANAK DI YAYASAN DARUSH SHOLIHIN BALIKPAPAN UTARA

Tabel 1. Hasil Wawancara  
Sumber. Penulis, 2025

| No | Biodata                                                                                                                                                                   | Wawancara sebelum Pemanfaatan Media Bacaan Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)                                                                                                                                           | Wawancara setelah Pemanfaatan Media Bacaan Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR)                                                                                                    |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  <p>Nama :Fani<br/>Usia : 10 Tahun<br/>Kelas : 4 SD<br/>Kemampuan Belajar : Membaca</p>  | <p>"Main HP dan bermain sama teman-teman asyik banget. Lebih seru ngobrol langsung daripada baca buku sendirian."</p> <p>"Kalau diajak nonton YouTube sama teman, lebih rame dan bisa komentar langsung. Kalau baca, sepi."</p> | <p>"Waktu pertama kali aku lihat gambarnya bisa muncul dari kartunya, aku langsung bilang, 'Wah keren banget!' Jadi makin pengen belajar terus."</p>                                     |
| 2  |  <p>Nama :Rani<br/>Usia : 8 Tahun<br/>Kelas : 2 SD<br/>Kemampuan Belajar : Mengeja</p> | <p>"Belajar itu cuma tulisan. Kayak tugas berat, jadi aku mikir mending main game dulu."</p> <p>"Kalau buku itu kan lama bener selesainya. Kalau ga cocok isinya, langsung males!"</p>                                          | <p>"Biasanya aku suka bosan baca buku, tapi ini beda! Bisa lihat gambar 3D-nya muter-muter, terus ada suaranya juga. Aku jadi semangat belajar, kayak lagi nonton tapi sambil baca."</p> |

IMPLEMENTASI PROGRAM LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BUDAYA BACA  
ANAK DI YAYASAN DARUSH SHOLIHIN BALIKPAPAN UTARA

|          |                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                  |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>3</p> |  <p>Nama : Salwa<br/>Usia : 8 Tahun<br/>Kelas : 2 SD<br/>Kemampuan Belajar : mengeja</p>  | <p>"Teman-teman juga banyak yang main HP. Kita kumpul biasanya cuma main game, ataupun sharing konten meme lucu..bukan baca bareng."</p> | <p>"Pas lihat ikannya keluar dari Kartu, aku langsung panggil teman-temanku! Aku jadi penasaran dan mau cari tahu semua tentang ikan itu."</p>                   |
| <p>4</p> |  <p>Nama : Mita<br/>Usia : 10 Tahun<br/>Kelas : 4 SD<br/>Kemampuan Belajar : Membaca</p> | <p>"Aku gampang bosen kalau baca banyak teks. Tapi kalau ada gambar atau suara, aku bisa tahan lama."</p>                                | <p>"Aku suka banget karena bisa belajar sambil main. Kalau ada soal, langsung muncul suara yang bacain, jadi aku gak bingung. Aku jadi makin semangat baca."</p> |



IMPLEMENTASI PROGRAM LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BUDAYA BACA  
ANAK DI YAYASAN DARUSH SHOLIHIN BALIKPAPAN UTARA

|          |                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                          |                                                                                                                                    |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>5</p> |  <p>Nama : Lenita<br/>Usia : 11 Tahun<br/>Kelas : 5 SD<br/>Kemampuan Belajar : Membaca</p> | <p>"Kalau buku itu diatur pakai tugas, jadi kayak kewajiban, bukan pilihan, jadinya ga asik.. kalau gak asik bukan hiburan namanya."</p> | <p>"Pas muncul suara yang bacain Jawaban, aku jadi lebih paham. aku sambil baca, sambil dengerin, jadi belajar lebih gampang."</p> |
| <p>6</p> |  <p>Nama : Riswan<br/>Usia : 8 Tahun<br/>Kelas : 2 SD<br/>Kemampuan Belajar : Mengeja</p> | <p>"Kalau baca buku, harus fokus lama. Tapi di HP, tinggal scroll aja, langsung ada hiburan."</p>                                        | <p>"Dulu aku males buka buku. Tapi ini kayak main game, jadi baca jadi lebih asik."</p>                                            |

IMPLEMENTASI PROGRAM LITERASI INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BUDAYA BACA  
ANAK DI YAYASAN DARUSH SHOLIHIN BALIKPAPAN UTARA

|          |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                      |                                                                                                                                                                      |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>7</p> |  <p>Nama : Shavira<br/>Usia : 7 Tahun<br/>Kelas : Tidak<br/>Sekolah<br/>Kemampuan<br/>Belajar :<br/>Belum<br/>Bisa Baca</p> | <p>"Game atau YouTube itu seru banget karena langsung ada suara dan efek, beda banget sama buku yang cuma teks."</p> | <p>"Kalau biasanya belajar bikin ngantuk, sekarang malah bikin penasaran! Soalnya pas aku pakai kartu AR, aku bisa lihat benda-benda yang muncul kayak beneran."</p> |
| <p>8</p> |  <p>Nama : Alvin<br/>Usia : 8 Tahun<br/>Kelas : 2 SD<br/>Kemampuan Belajar :<br/>Belum Bisa Baca</p>                       | <p>"Kalau buku ada gambar keren atau bisa suara, aku pasti mau baca ."</p>                                           | <p>"Kalau semua pelajaran pakai AR kayak gini, aku pasti semangat terus belajar. Jadi kayak main game, tapi yang bikin pintar!"</p>                                  |

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak, dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca konvensional tergolong rendah. Sebagian besar anak menganggap membaca buku sebagai aktivitas yang membosankan, berat, dan tidak menyenangkan karena hanya berisi teks tanpa unsur visual atau interaktif. Sebaliknya, mereka lebih menyukai aktivitas yang bersifat interaktif, visual, dan menghibur seperti bermain gim, menonton video di YouTube, atau berinteraksi melalui media sosial bersama teman-teman.

Namun, ketika mereka diperkenalkan dengan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR), responsnya sangat positif. Anak-anak merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena adanya elemen visual 3D, suara, dan interaksi langsung yang membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain gim. Pengalaman belajar dengan AR dianggap lebih seru, menarik, dan mudah dipahami, sehingga mengubah persepsi mereka bahwa belajar bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan, bukan sekadar kewajiban.

Dengan demikian, penerapan teknologi interaktif seperti AR dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat baca dan motivasi belajar anak-anak, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan kebiasaan digital mereka.

#### **4. Kesimpulan**

Program pengabdian kepada masyarakat program PMMD di Yayasan Darush Sholihin, Balikpapan Utara, dengan judul Peningkatan Minat Baca Anak Melalui Program Interaktif berhasil memberikan dampak positif yang signifikan dalam upaya meningkatkan minat baca anak. Pelaksanaan kegiatan yang mencakup pembelajaran rutin, perbaikan fasilitas, pembuatan media baca interaktif berbasis AR, kegiatan dongeng edukatif, hingga aktivasi media sosial yayasan menunjukkan bahwa pendekatan yang mengintegrasikan teknologi, interaksi sosial, dan keterlibatan komunitas mampu menciptakan ekosistem literasi yang lebih menarik, inklusif, dan berkelanjutan. Hasil yang dicapai, seperti peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, kesadaran masyarakat akan pentingnya literasi, serta peningkatan citra dan jangkauan yayasan melalui media sosial, menguatkan relevansi pendekatan ini dengan berbagai teori pendidikan dan komunikasi partisipatif. Selain itu, pemanfaatan media sosial sebagai sarana edukatif membuktikan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi tantangan, tetapi juga solusi dalam upaya peningkatan literasi anak. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek selama masa KKN, tetapi juga meninggalkan fondasi yang kuat untuk pengembangan program literasi jangka panjang. Keterlibatan aktif anak-anak dan masyarakat menunjukkan bahwa perubahan positif dalam budaya literasi dapat dicapai melalui sinergi antara edukasi, kreativitas, dan teknologi.

#### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada LPPM Institut Teknologi Kalimantan yang telah memberikan dukungan finansial sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Bantuan tersebut menjadi pondasi penting dalam mewujudkan seluruh program yang telah dirancang. Selain itu ucapan terima kasih kepada Yayasan Darush Sholihin, Balikpapan Utara, selaku mitra pengabdian yang telah membuka pintu dengan hangat dan memberikan kesempatan bagi kami untuk turut serta dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan literasi di lingkungan yayasan. Dukungan dari para pengurus, tenaga pendidik, serta masyarakat sekitar sangat berarti dalam pelaksanaan setiap kegiatan. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada anak-anak peserta kegiatan,

yang telah menunjukkan semangat belajar dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi. Keceriaan dan antusiasme mereka menjadi sumber semangat bagi seluruh tim pelaksana. Tak lupa, kami juga mengapresiasi seluruh pihak yang turut membantu secara teknis maupun non-teknis, termasuk relawan, narasumber, pendongeng, dan pihak-pihak yang telah memberikan saran, tenaga, serta waktu selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Semoga segala dukungan dan kerja sama yang telah terjalin dapat menjadi amal jariyah dan membawa manfaat berkelanjutan bagi peningkatan literasi anak dan masyarakat secara luas

#### Daftar Pustaka

- Amaliah, L. A., Maufur, S., & Ummah, I. (2025). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality*.  
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/42/70>
- Fauzan, M., Purwanto, E., Jupri, H. D. N., & Dewi, P. S. (2025). Media sebagai Agen Perubahan Komunitas di Era Teknologi Digital. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 2(4), 15.  
<https://doi.org/10.47134/jbk.d.v2i4.4369>
- Haryono E, Ridwan Al Murtaqi M, Nur Lailatul Izzah A, & Septian D. (2024). Metode-Metode Pelaksanaan PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Untuk Perguruan Tinggi. *AlFattah Jurnal Pendidikan*. <https://www.ejournal.smaamc.sch.id/index.php/belajar>
- Indrasari, Y. (2024, April 23). *UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah*. RRI.  
<https://rri.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>
- Mariyono, D. (2024). *Strategi Pembelajaran Dari Teori ke Praktik Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi*.
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615>
- Mustoip, S., Ana Nurmaliki, S., Ambiya, N., Indriani, M., Fadiatu Rizqi, A., Robiah Adawiyah, W., Putriyani, P., Sauri, S., Herman, R., Rahmi, F., Azharreza Aufa, M., & Fahad, M. (2024). Program Gerakan Meningkatkan Literasi dan Pengetahuan (GEMILANG) Sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Siswa SD di Desa Gombang Kabupaten Cirebon. *Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat*, 3, 25–32. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/Inisiatif>
- Natalia T. (2024, December 14). Minim Baca, Anak-anak Indonesia Darurat Literasi! *CNBC Indonesia*.  
<https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128-595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi>
- Puri Rahastine, M. (2025). *Integrasi Public Relations dan Media sebagai Instrumen Komunikasi Efektif di Era Digital*. 5. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7301>
- Rani R. (2025, February 14). Komisi IV DPRD Balikpapan Usulkan Penambahan Pojok Baca. *IniBalikpapanCom*.
- Yayasan Darush Sholihin. (n.d.). Retrieved September 5, 2025, from <https://darush-sholihin.netlify.app/>