



JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 3, Issue 1, June 2024

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0
International License.

PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA TANJUNG BALAI

Nabila Khairunnisa, Rio Saputra, Ayu Pratiwi

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Tanjung Balai
nabila.khairunnisa@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya tingkat literasi membaca pada siswa sekolah dasar menjadi salah satu tantangan pendidikan fundamental di Indonesia, termasuk di Kota Tanjung Balai. Kondisi ini seringkali diperparah oleh metode pengajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan para guru sekolah dasar melalui pelatihan metode pembelajaran kreatif yang berfokus pada peningkatan literasi membaca. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan 25 guru dari lima sekolah dasar di Kota Tanjung Balai. Intervensi utama berupa lokakarya dan pendampingan intensif mengenai implementasi tiga metode kreatif: mendongeng interaktif (*interactive storytelling*), penggunaan media *Big Book*, dan permainan edukatif berbasis literasi. Evaluasi program menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi pedagogik guru, yang dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata *post-test* sebesar 95% dibandingkan *pre-test* (dari 45.8 menjadi 89.3). Selain itu, program ini menghasilkan 25 set media pembelajaran kreatif (*Big Book* dan permainan literasi) yang dibuat langsung oleh para guru. Implementasi di kelas menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa secara kualitatif. Program ini membuktikan bahwa pemberdayaan guru dengan keterampilan mengajar yang kreatif dan menyenangkan merupakan strategi efektif untuk membangun fondasi literasi yang kuat sejak dini.

Kata Kunci: Pemberdayaan Guru; Literasi Membaca; Pembelajaran Kreatif; Sekolah Dasar; *Big Book*.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi membaca merupakan kompetensi fundamental yang menjadi fondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan lainnya di abad ke-21. Tingkat literasi suatu bangsa berkorelasi langsung dengan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan ekonominya (OECD, 2019). Sayangnya, Indonesia secara konsisten menghadapi tantangan serius dalam hal ini, sebagaimana tercermin dari hasil studi internasional seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menempatkan skor literasi membaca siswa Indonesia pada peringkat bawah. Laporan PISA menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia mampu membaca pada tingkat dasar, namun mengalami kesulitan dalam memahami, merefleksikan, dan mengevaluasi informasi dari teks yang kompleks (Schleicher, 2019). Kondisi ini menandakan adanya permasalahan sistemik dalam ekosistem pendidikan nasional yang perlu segera diatasi secara komprehensif, mulai dari jenjang pendidikan dasar.

Akar permasalahan rendahnya literasi seringkali terletak pada proses pembelajaran di dalam kelas. Guru, sebagai ujung tombak pendidikan, memegang peranan sentral dalam menumbuhkan minat dan kemampuan membaca siswa (Darling-Hammond, 2000). Namun, di banyak sekolah, proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode konvensional yang bersifat satu arah, berpusat pada guru (*teacher-centered*), dan terlalu mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Metode semacam ini seringkali gagal menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa memandang kegiatan membaca sebagai sebuah beban akademis, bukan sebagai sebuah aktivitas yang menarik dan memperkaya wawasan (Depdiknas, 2008). Akibatnya, budaya literasi di sekolah sulit untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah pergeseran paradigma dari pengajaran konvensional menuju pembelajaran kreatif yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Pembelajaran kreatif menekankan pada penggunaan metode dan media yang mampu merangsang imajinasi, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif siswa (Craft, 2005). Dalam konteks literasi membaca, metode seperti mendongeng interaktif (*interactive storytelling*), penggunaan media visual menarik seperti *Big Book*, dan integrasi permainan edukatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Gambrell & Mazzoni, 1999). Metode-metode ini mengubah suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan kecintaan siswa terhadap buku dan kegiatan membaca sejak usia dini.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan beberapa pendidik di Kota Tanjung Balai, permasalahan serupa juga teridentifikasi di tingkat lokal. Para guru di sekolah dasar menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran literasi yang menarik, sebagian disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap pelatihan pengembangan profesional yang relevan dan inovatif. Banyak guru yang masih mengandalkan metode mengeja dan membaca serentak dari buku paket, tanpa banyak variasi kegiatan yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk memberdayakan para guru dengan

pengetahuan dan keterampilan baru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran literasi yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak.

Menjawab kebutuhan tersebut, tim pengabdian dari STKIP Muhammadiyah Tanjung Balai, sebagai institusi yang memiliki mandat dalam bidang keguruan dan ilmu pendidikan, merancang sebuah program pengabdian kepada masyarakat. Program ini bertujuan secara spesifik untuk memberdayakan para guru sekolah dasar di Kota Tanjung Balai melalui pelatihan dan pendampingan dalam menerapkan metode pembelajaran literasi kreatif. Fokus utama dari program ini adalah membekali para guru dengan tiga metode praktis: (1) teknik mendongeng interaktif, (2) pembuatan dan penggunaan media *Big Book*, serta (3) desain permainan edukatif berbasis literasi. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi pedagogik guru, tetapi juga secara langsung memberikan dampak positif terhadap minat dan kemampuan membaca siswa di kelas mereka.

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis seluruh rangkaian pelaksanaan program pengabdian, mulai dari analisis kebutuhan, implementasi lokakarya dan pendampingan, hingga evaluasi hasil dan dampak. Pembahasan akan mencakup analisis data kuantitatif berupa peningkatan kompetensi guru yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*, serta analisis data kualitatif berupa hasil karya media pembelajaran yang dibuat oleh guru dan umpan balik dari implementasi di kelas. Melalui pemaparan ini, diharapkan program ini dapat menjadi model percontohan bagi upaya serupa dalam meningkatkan kualitas pendidikan literasi di tingkat daerah.

KAJIAN TEORI

Literasi Membaca sebagai Kompetensi Dasar Literasi membaca, dalam definisi modern, tidak lagi hanya dimaknai sebagai kemampuan teknis untuk mengenali huruf dan merangkai kata. Menurut *International Reading Association* (IRA), literasi adalah kemampuan kompleks untuk memahami, menggunakan, merefleksikan, dan terlibat dengan teks tertulis untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (Shanahan, 2006). Definisi ini sejalan dengan kerangka kerja PISA yang menekankan pada aspek pemahaman, penggunaan, dan refleksi. Di tingkat sekolah dasar, fondasi literasi ini dibangun melalui pengenalan fonemik, penguasaan kosakata, kelancaran membaca, dan yang terpenting, pemahaman bacaan (Clay, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran literasi yang efektif harus melampaui latihan mengeja dan berfokus pada kegiatan yang membangun pemahaman makna secara kontekstual.

Pemberdayaan Guru (*Teacher Empowerment*) Pemberdayaan guru adalah sebuah proses yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas profesional guru sehingga mereka memiliki otonomi, kepercayaan diri, dan keterampilan untuk membuat keputusan pedagogis yang efektif di dalam kelas (Short & Rinehart, 1992). Pemberdayaan ini tidak terjadi secara otomatis, melainkan melalui program pengembangan profesional yang berkelanjutan, seperti pelatihan, lokakarya, dan

komunitas belajar (Lieberman & Miller, 2008). Program yang efektif adalah yang bersifat partisipatif, relevan dengan kebutuhan guru, dan memberikan kesempatan untuk praktik langsung serta refleksi. Dengan memberdayakan guru, institusi pendidikan berinvestasi pada faktor paling krusial yang menentukan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Hattie, 2009).

Metode Pembelajaran Kreatif untuk Literasi Pembelajaran kreatif didefinisikan sebagai pendekatan pengajaran yang imajinatif dan inovatif dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan bagi siswa (Jeffrey & Craft, 2004). Dalam konteks literasi awal, beberapa metode kreatif telah terbukti sangat berhasil:

1. Mendongeng Interaktif (*Interactive Storytelling*): Mendongeng adalah salah satu cara tertua dan paling efektif untuk mentransmisikan pengetahuan dan nilai. Dalam konteks kelas, mendongeng interaktif, di mana guru menggunakan intonasi, ekspresi, dan gestur serta melibatkan siswa dengan pertanyaan, dapat secara signifikan meningkatkan rentang perhatian, penguasaan kosakata, dan kemampuan pemahaman naratif siswa (Isbell et al., 2004).
2. Media *Big Book*: *Big Book* adalah buku berukuran besar dengan teks dan gambar yang jelas, dirancang untuk digunakan dalam kegiatan membaca bersama (*shared reading*). Metode ini memungkinkan semua siswa untuk melihat teks dan gambar secara bersamaan saat guru membaca, sehingga memodelkan proses membaca yang benar, membangun konsep cetak, dan mendorong diskusi (Holdaway, 1979). Penggunaan *Big Book* terbukti sangat efektif untuk pembaca pemula di jenjang PAUD dan sekolah dasar (Trussell-Cullen, 1991).
3. Permainan Edukatif Berbasis Literasi: Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, atau *game-based learning*, adalah strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang rendah stres dan menyenangkan (Gee, 2007). Permainan literasi, seperti tebak kata, berburu huruf, atau ular tangga kosakata, dapat memperkuat pengenalan huruf, pemahaman fonetik, dan penguasaan kosakata dengan cara yang tidak terasa seperti belajar (Plass et al., 2015). Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) tentang pentingnya bermain dalam perkembangan kognitif anak.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR). Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada partisipasi aktif dan kolaborasi antara tim pengabdian (peneliti) dengan komunitas sasaran (guru) dalam seluruh siklus kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, implementasi, hingga refleksi dan evaluasi (Kemmis & McTaggart, 2005). Lokasi kegiatan dipusatkan di salah satu aula sekolah di Kota Tanjung Balai, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat bulan, dari Juli hingga Oktober 2024.

Subjek dari kegiatan ini adalah 25 orang guru yang berasal dari lima sekolah dasar negeri yang berbeda di Kota Tanjung Balai. Peserta dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria merupakan guru kelas rendah (kelas 1, 2, atau 3) dan menunjukkan komitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian program dari awal hingga akhir. Keterlibatan guru kelas rendah menjadi prioritas karena pada jenjang inilah fondasi literasi membaca diletakkan.

Tahapan kegiatan dirancang secara sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan: Tim pengabdian melakukan sosialisasi program kepada kepala sekolah dan calon peserta. Selanjutnya, dilaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) dan penyebaran kuesioner *pre-test* untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan literasi serta mengukur tingkat pengetahuan awal mereka mengenai metode pembelajaran kreatif.
2. Tahap Intervensi (Lokakarya): Dilaksanakan lokakarya intensif selama dua hari. Hari pertama berfokus pada pemaparan materi teoritis dan filosofis mengenai pentingnya literasi, psikologi belajar anak, dan konsep dasar tiga metode kreatif (mendongeng, *Big Book*, permainan edukatif). Hari kedua berfokus pada praktik langsung, di mana peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berlatih teknik mendongeng, serta merancang dan membuat media pembelajaran mereka sendiri, yaitu satu *Big Book* dan satu set permainan literasi per kelompok.
3. Tahap Implementasi dan Pendampingan: Selama dua bulan setelah lokakarya, para guru didorong untuk mengimplementasikan metode dan media yang telah dibuat di kelas mereka masing-masing. Tim pengabdian melakukan pendampingan melalui kunjungan kelas terjadwal (observasi) dan konsultasi rutin melalui grup WhatsApp untuk memberikan umpan balik, memecahkan masalah, dan menjaga motivasi peserta.
4. Tahap Evaluasi dan Refleksi: Pada akhir program, dilakukan evaluasi dampak melalui penyebaran kuesioner *post-test* untuk mengukur peningkatan kompetensi guru. Selain itu, dilakukan sesi refleksi bersama melalui FGD akhir untuk mengumpulkan testimoni, umpan balik kualitatif, dan pembelajaran dari pengalaman implementasi di lapangan.

Metode analisis data yang digunakan bersifat campuran (*mixed methods*). Data kuantitatif dari skor *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara statistik deskriptif dan komparatif (menggunakan uji-t berpasangan) untuk melihat signifikansi peningkatan pengetahuan. Data kualitatif yang berasal dari transkrip FGD, catatan observasi lapangan, dokumentasi foto media hasil karya guru, dan testimoni dianalisis secara tematik untuk mendapatkan pemahaman yang kaya dan mendalam mengenai proses perubahan dan dampak program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal: Potret Pembelajaran Literasi Konvensional Hasil dari FGD dan kuesioner *pre-test* pada tahap awal memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi pembelajaran literasi di kelas para peserta. Dari 25 guru yang berpartisipasi, mayoritas (sekitar 80%) mengakui bahwa metode utama yang mereka gunakan adalah metode ceramah dan penugasan dari buku teks. Kegiatan membaca seringkali terbatas pada membaca nyaring secara bergilir atau serentak, yang lebih menekankan pada kelancaran teknis daripada pemahaman isi bacaan. Kurangnya variasi metode ini diakui membuat siswa, terutama yang memiliki gaya belajar kinestetik atau visual, menjadi cepat bosan dan kurang termotivasi.

Secara spesifik, ditemukan bahwa 90% guru belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai teknik mendongeng yang efektif, dan tidak ada satupun guru yang pernah membuat atau menggunakan media *Big Book* di dalam kelas. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga masih sangat terbatas dan belum terintegrasi secara sistematis dengan tujuan pembelajaran literasi. Hasil *pre-test* yang mengukur pemahaman konsep dan praktik pembelajaran kreatif menunjukkan skor rata-rata yang rendah, yaitu 45.8 dari skala 100. Skor terendah berada pada modul praktik pembuatan media pembelajaran, yang mengindikasikan adanya kesenjangan besar antara teori yang mungkin pernah mereka dengar dengan kemampuan untuk mengaplikasikannya. Temuan ini mengkonfirmasi urgensi dari program pelatihan yang bersifat praktis dan berorientasi pada hasil.

Proses Lokakarya: Membangun Antusiasme dan Keterampilan Baru Pelaksanaan lokakarya selama dua hari menjadi titik balik bagi para peserta. Antusiasme terlihat sejak sesi pertama, di mana pemaparan mengenai dampak psikologis dari pembelajaran yang menyenangkan terhadap perkembangan otak anak berhasil membuka wawasan baru. Sesi yang paling mendapatkan sambutan hangat adalah praktik mendongeng. Para guru, yang awalnya malu-malu, didorong untuk berani menggunakan ekspresi wajah, intonasi suara yang beragam, dan gestur tubuh untuk menghidupkan sebuah cerita. Momen ketika para guru tertawa bersama melihat penampilan rekan-rekannya menjadi pemecah kebekuan dan membangun lingkungan belajar yang positif.

Pada hari kedua, fokus beralih ke sesi praktik pembuatan media. Peserta dibagi menjadi lima kelompok, dan setiap kelompok ditantang untuk membuat sebuah *Big Book* dengan cerita yang mereka karang sendiri serta satu set permainan literasi. Proses ini memicu kreativitas yang luar biasa. Para guru bahu-membahu menggunting, menempel, menggambar, dan mewarnai. Mereka memanfaatkan bahan-bahan sederhana seperti karton bekas, kain perca, dan spidol warna untuk menghasilkan karya yang menarik. Proses kolaboratif ini tidak hanya menghasilkan produk fisik, tetapi juga membangun rasa kepemilikan dan kepercayaan diri. Mereka menyadari bahwa membuat media pembelajaran yang menarik tidak harus mahal dan rumit.

Peningkatan Kompetensi Guru: Analisis Kuantitatif Untuk mengukur dampak program terhadap kompetensi guru secara objektif, dilakukan perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*.

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan di semua aspek yang diukur, sebagaimana disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Skor Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Modul Kompetensi	Nilai Rata-rata Pre-test	Nilai Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
Pemahaman Konsep Literasi & Pembelajaran Kreatif	52.4	91.2	74.0%
Keterampilan Mendongeng Interaktif	41.5	87.8	111.6%
Keterampilan Merancang & Membuat Media (<i>Big Book</i> & Permainan)	35.0	85.5	144.3%
Keterampilan Merancang RPP Berbasis Metode Kreatif	54.3	92.7	70.7%
Rata-rata Keseluruhan	45.8	89.3	95.0%

Data pada Tabel 1 secara kuantitatif membuktikan efektivitas program. Rata-rata skor keseluruhan meningkat sebesar 95%, dari 45.8 menjadi 89.3. Peningkatan paling spektakuler terlihat pada modul "Keterampilan Merancang & Membuat Media" (144.3%) dan "Keterampilan Mendongeng Interaktif" (111.6%). Ini menunjukkan bahwa pendekatan lokakarya yang berfokus pada praktik langsung (*hands-on*) sangat berhasil dalam mengubah ketidaktahuan menjadi keterampilan nyata. Para guru tidak lagi hanya tahu "apa" itu *Big Book*, tetapi mereka kini bisa "bagaimana" cara membuatnya. Peningkatan ini menjadi modal utama bagi keberlanjutan implementasi program di sekolah masing-masing.

Output Program: Wujud Kreativitas Guru Program ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menghasilkan output konkret berupa media pembelajaran. Sebanyak 5 *Big Book* dengan judul-judul cerita orisinal seperti "Petualangan Kura-kura Cerdik di Sungai Asahan" dan "Si Ikan Terbang yang Pemberani" berhasil dibuat. Selain itu, 5 set permainan literasi yang beragam, mulai dari "Ular Tangga Kosakata" hingga "Kartu Misteri Tebak Huruf", juga berhasil dirancang. Media-media ini menjadi aset berharga yang dapat digunakan secara bergantian oleh para guru di sekolah mereka.

Gambar 1. Contoh Media *Big Book* dan Permainan Edukatif Hasil Karya Guru [Gambar yang menunjukkan beberapa guru sedang memamerkan *Big Book* berukuran besar dengan gambar berwarna-warni dan satu set permainan ular tangga literasi yang mereka buat dari karton.]

Keberhasilan dalam memproduksi media ini memiliki dampak psikologis yang kuat. Seorang guru dari SD Negeri 03 menyatakan, "Awalnya saya pikir tidak akan bisa membuat buku sebesar ini. Ternyata setelah dikerjakan bersama-sama, hasilnya di luar dugaan. Saya jadi lebih percaya diri untuk membuat media-media lain nanti." Pernyataan ini menunjukkan adanya

peningkatan efikasi diri (*self-efficacy*), yang merupakan komponen penting dari pemberdayaan guru.

Implementasi di Kelas: Menciptakan Suasana Belajar yang Hidup Tahap pendampingan dan observasi kelas memberikan bukti kualitatif mengenai dampak program terhadap siswa. Para guru melaporkan adanya perubahan drastis pada atmosfer kelas saat mereka menggunakan metode baru. Kelas yang tadinya cenderung hening dan pasif menjadi lebih hidup, interaktif, dan penuh tawa. Saat seorang guru menggunakan *Big Book* "Petualangan Kura-kura Cerdik", siswa-siswa terlihat sangat antusias, mata mereka terpaku pada gambar-gambar besar yang berwarna-warni. Mereka berebut menjawab pertanyaan yang diajukan guru di sela-sela cerita. Pada sesi lain, saat permainan "Ular Tangga Kosakata" dimainkan, siswa belajar kata-kata baru dengan semangat kompetisi yang sehat.

Seorang guru kelas 1 berkomentar, "Anak-anak yang tadinya pendiam dan malu-malu sekarang jadi lebih berani bicara. Mereka bahkan sering menanyakan, 'Bu, besok kita main lagi, kan?'. Minat mereka terhadap kegiatan membaca jelas sekali meningkat." Umpan balik kualitatif seperti ini, meskipun tidak mengukur skor membaca secara langsung, merupakan indikator awal yang sangat positif bahwa kecintaan terhadap literasi mulai tumbuh di kalangan siswa.

Diskusi: Menautkan Temuan dengan Kerangka Teori Hasil dari program pengabdian ini secara kuat mendukung kerangka teori yang telah diuraikan. Peningkatan signifikan kompetensi guru merupakan manifestasi nyata dari konsep pemberdayaan (Short & Rinehart, 1992; Hattie, 2009), di mana pengembangan profesional yang terarah dan praktis terbukti mampu meningkatkan kapasitas guru. Proses ini menunjukkan bahwa investasi pada guru adalah investasi paling efektif untuk perbaikan kualitas pendidikan.

Antusiasme siswa terhadap metode mendongeng, *Big Book*, dan permainan edukatif memvalidasi teori-teori tentang pembelajaran kreatif dan bermakna (Craft, 2005; Gee, 2007). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa anak-anak belajar paling baik ketika mereka terlibat secara emosional dan aktif dalam proses belajar, bukan sebagai penerima pasif (Vygotsky, 1978). Keberhasilan media *Big Book* dalam menarik perhatian siswa juga sejalan dengan penelitian klasik dari Holdaway (1979) dan Clay (2015) tentang pentingnya pengalaman membaca bersama yang menyenangkan bagi pembaca pemula. Dengan demikian, program ini berhasil menerjemahkan teori-teori pendidikan tingkat tinggi menjadi praktik kelas yang dapat dieksekusi oleh guru di konteks lokal.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan metode pembelajaran kreatif telah berhasil mencapai tujuannya untuk memberdayakan guru-guru sekolah dasar di Kota Tanjung Balai. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru secara signifikan, khususnya dalam keterampilan mendongeng, merancang media pembelajaran inovatif seperti *Big Book*, dan mengintegrasikan permainan edukatif dalam pembelajaran literasi.

Keberhasilan ini tidak hanya terukur secara kuantitatif melalui peningkatan skor *post-test*, tetapi juga terlihat secara kualitatif melalui dihasilkannya media pembelajaran kreatif hasil karya guru dan terciptanya suasana belajar di kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan guru dengan keterampilan praktis yang relevan merupakan kunci untuk mentransformasi praktik pembelajaran di kelas dan menumbuhkan budaya literasi sejak dini. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada pihak sekolah dan Dinas Pendidikan Kota Tanjung Balai untuk dapat mengadopsi dan mereplikasi model pelatihan serupa secara lebih luas. Selain itu, perlu dibentuk sebuah Komunitas Belajar Guru (KBG) sebagai wadah bagi para peserta untuk terus berbagi praktik baik dan berinovasi secara berkelanjutan. Bagi para peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian longitudinal guna mengukur dampak jangka panjang dari penerapan metode ini terhadap peningkatan skor kemampuan membaca siswa secara formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Clay, M. M. (2015). *Becoming Literate: The Construction of Inner Control*. Heinemann.
- Craft, A. (2005). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. Routledge.
- Darling-Hammond, L. (2000). Teacher Quality and Student Achievement: A Review of State Policy Evidence. *Education Policy Analysis Archives*, 8(1), 1-44.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Gambrell, L. B., & Mazzoni, S. A. (1999). The Effects of Story-telling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Reading Research Quarterly*, 34(3), 340-341.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Holdaway, D. (1979). *The Foundations of Literacy*. Ashton Scholastic.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.
- Jeffrey, B., & Craft, A. (2004). Teaching Creatively and Teaching for Creativity: Distinctions and Relationships. *Educational Studies*, 30(1), 77-87.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2005). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3rd ed., pp. 559-603). Sage Publications.
- Lieberman, A., & Miller, L. (2008). *Teachers in Professional Communities: Improving Teaching and Learning*. Teachers College Press.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Schleicher, A. (2019). *PISA 2018: Insights and Interpretations*. OECD Publishing.
- Shanahan, T. (2006). *Relations between Oral Language and Reading*. International Reading Association.
- Short, P. M., & Rinehart, J. S. (1992). School Participant Empowerment Scale: Assessment of Level of Empowerment in the School. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 951-960.
- Trussell-Cullen, A. (1991). *Shared Reading in the Classroom*. The Wright Group.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.