

Strategi Pengenalan Mata Uang melalui *Fun Learning* dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Anak-anak Usia Dini

Qonita al Mada¹, Rofik Efendi², Yuliani³, Sri Anugrah Natalina⁴

IAIN Kediri

qonitaalmada12@gmail.com¹, rofikefendi2@iainkediri.ac.id², yuliani@iainkediri.ac.id

³,anugrah.sujadmiko@gmail.com⁴

Kilas Artikel

Volume 1 Issue 4
Desember 2023

Article History

Submission: 17-09-2023

Revised: 22-10-2023

Accepted: 19-12-2023

Published: 20-12-2023

Kata Kunci:

Mata uang, Strategi Pembelajaran, English Class

Keywords:

Currency, Learning strategies, English Class.



Welfare Jurnal Pengabdian Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak usia dini dalam pengenalan mata uang melalui pendekatan *Fun Learning* Bahasa Inggris. *English Class* diimplementasikan dengan model pembelajaran yang menarik, memanfaatkan media game dan menyanyi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode pengabdian yang digunakan adalah *service learning*, yang melibatkan interaksi langsung dengan anak-anak dan penerapan pengetahuan Bahasa Inggris dalam konteks sehari-hari. Hasil pengabdian ini mencakup peningkatan minat belajar anak-anak, pemahaman mereka terhadap mata uang, serta pengembangan keterampilan Bahasa Inggris. Dengan pendekatan yang inovatif dan melibatkan elemen *fun learning*, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep mata uang melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Abstract

This service aims to increase young children's interest in learning about currency through the *Fun Learning* English approach. *English Class* is implemented with an interesting learning model, utilizing games and singing media to create a fun learning experience. The service method used is *service learning*, which involves direct interaction with children and the application of English knowledge in everyday contexts. The results of this service include increasing children's interest in learning, their understanding of currency, and the development of English language skills. With an innovative approach and involving fun learning elements, it is hoped that children can more easily understand the concept of currency through a fun and interactive learning experience.

1. PENDAHULUAN

Pengajaran dan Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan di suatu negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten dan dapat bersaing. Pengajaran pada anak-anak sangat dibutuhkan, karena masa anak-anak disebut sebagai masa emas. Masa dimana berbagai keilmuan dan pengetahuan mudah untuk diserap dan diaplikasikan. Anak-anak memiliki kemampuan berpikir yang masih *fresh*. Anak-anak mengalami suatu periode masa keemasan anak usia dini, yaitu masa begitu peka untuk mendapat rangsangan dari luar. Menurut Sujiono (2013) menguraikan bahwa periode paling sensitif terhadap bahasa pada seseorang dimulai dari lahir sampai enam tahun, sehingga segala aspek berbahasa harus segera diperkenalkan kepada anak, dengan harapan sebelum masa sensitif berakhir.

Dengan pengetahuan dari proses pembelajaran maka akan menciptakan suatu inovasi berpikir sejak dini untuk dapat mempersiapkan potensi masa depan. Kemampuan dalam berkomunikasi baik dengan bahasa nasional dan bahasa internasional akan mendorong sumber daya manusia akan lebih siap untuk menjadi pionier bangsa. Kemampuan dalam berbahasa Inggris akan dibutuhkan di masa depan untuk anak-anak ini nanti siap terjun di masyarakat, baik sebagai entrepreneur, pegawai pemerintah dan jenis pekerjaan lainnya. Sebagai contohnya, adalah sebagai entrepreneur maka harus bisa bermedia sosial dengan baik khususnya berbahasa Inggris, karena pemasaran yang baik akan meningkatkan penjualan. (Natalina dan Amalia, 2023)

Negara Indonesia menjadikan bahasa Inggris merupakan bahasa kedua dari bahasa Indonesia dan bahasa daerah, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan di semua negara. Penguasaan bahasa Inggris merupakan keterampilan yang sangat penting dalam era informasi dan komunikasi yang modern. Keahlian berbahasa Inggris diperlukan untuk menguasai ilmu pengetahuan, kemudahan beradaptasi, kemudahan berinteraksi antar negara, memiliki pergaulan luas dan pengembangan karir. Kendala pada anak-anak ketika pembelajaran bahasa Inggris antara lain; kesulitan dalam pelafalan sebuah kosa kata, kesulitan dan penulisan, serta minimnya dalam penguasaan arti dan kosakata bahasa Inggris. Bahasa asing tidak mudah dikuasai, seperti halnya bahasa pertama bagi seorang anak. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Konsep pembelajaran yang tepat adalah bagaimana pengetahuan dapat diterima dengan baik oleh anak didik dan bukan suatu pembelajaran yang memiliki dampak yang tidak baik kedepannya. (Natalina, 2021)

Model Strategi pembelajaran dibutuhkan agar anak-anak yang diajar tertarik dan mengikuti pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak akan berjalan dengan baik apabila dilakukan dengan cara menarik dan menyenangkan. Hernowo (2005) menguraikan bahwa efektivitas pembelajaran apabila anak diberikan pendidikan dan pengajaran dengan keadaan yang menyenangkan. Rasa gembira dan nyaman ini menimbulkan tumbuh dan bangkitnya minat belajar, karena adanya keterlibatan penuh, tumbuhnya makna, menguasai materi yang dipelajari, dan nilai yang membahagiakan bagi anak didik.

Sebelum memulai pembelajaran harus menyiapkan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran, berupa upaya-upaya dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran harus berkesinambungan sehingga dapat menimbulkan suatu interaksi dan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan maupun ilmu yang diajarkan. Definisi perencanaan merupakan proses menyeluruh dari hasil pemikiran dan penentuan semua aktivitas yang dilakukan pada masa yang akan datang dalam rangka mencapai tujuan. (Prabowo dan Nurmaliyah, 2010)

Konsep pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif adalah suatu metode dan cara yang efektif dalam implementasi pengajaran bahasa Inggris. Agar kegiatan mengajar berjalan komunikatif dan efektif, pengajar harus memilih metode dan model strategi pembelajaran dalam mengajar yang paling sesuai. Metode dan model strategi pembelajaran dalam mengajar secara umum dapat diklasifikasikan menjadi 2 kelompok, yaitu metode mengajar secara individual dan kelompok. Metode mengajar secara individual adalah dalam bentuk metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, *drill*, demonstrasi/ peragaan, pemberian tugas, simulasi dalam bentuk bermain peran (*role play*) atau permainan, pemecahan masalah dan karya wisata. Sedangkan metode mengajar secara kelompok antara lain meliputi; metode seminar, simposium, forum, dan panel. (Suwarna, 2006).

Strategi pembelajaran dapat berupa; 1). *Teaching English by Using Song*, yaitu model strategi pembelajaran menggunakan lagu, pengajar melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dan bisa menghilangkan kebosanan anak-anak, dan dapat memotivasi anak untuk semakin senang dan menyukai pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut Tetty Rachmi, dkk (2009) menguraikan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan lagu telah terbukti sebagai alat yang paling ideal bagi anak-anak usia dini untuk belajar, karena dengan model ini adalah cara yang menyenangkan, dan juga bisa untuk alat peraga yang terbaik untuk mengajarkan bahasa untuk anak usia dini. Keberhasilan model pembelajaran pada bahasa Inggris anak usia dini bisa dipengaruhi oleh kemampuan pengajar dalam menyajikan proses kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan lagu adalah salah satu metode atau cara mengajarkan bahasa Inggris dengan menggunakan nyanyi atau lagu sebagai medianya (Nurlela, 2015). Musik yang memiliki berbagai kandungan elemen didalamnya dapat dijadikan salah satu bentuk fasilitas untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Tinggi nada memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kepekaan pendengarannya. Perubahan-perubahan ritme atau irama musik melatih anak untuk membedakan irama internal (*inner rhythm*) serta kemampuan motoriknya. (Nurlela, 2015). 2). *Teaching English by Using Game*, yaitu menggunakan game pada pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya untuk bersenang-senang. Permainan dalam game merupakan suatu bentuk kesenangan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan. Permainan game ini memiliki tata aturan dan tujuan; yaitu memberi pelajaran terstruktur dan menumbuhkan motivasi. Hasil dan umpan balik dari permainan game mewakili pembelajaran nyata. Harapannya anak-anak bersemangat untuk bermain game, menghadirkan suasana yang menyenangkan, menumbuhkan adrenalin kompetisi dan

interaksi antar siswa. Menurut Widiputera (2004), menguraikan model strategi pembelajaran Bahasa Inggris, diantaranya melalui: a. *Story Telling/Bercerita*, b. *Role Play/Bermain Peran*, c. *Art and Crafts/Seni dan Kerajinan Tangan*, d. *Games/Permainan*, e. *Show and Tell*, f. *Music and Movement, Gerak dan Lagu* (ubah dalam bentuk paragraf. Dalam latar belakang karya ilmiah berbentuk jurnal, jangan ada poin-poin. Semua harus dalam bentuk paragraf)

Dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dapat menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang positif dan anak-anak berkesempatan untuk berbicara bahasa Inggris. Permainan memungkinkan pengajar untuk berhasil menangani situasi dan suasana dalam kelas. Model ini lebih menjadikan anak-anak termotivasi dan optimis. Model ini membantu siswa memiliki harga diri, sehingga anak-anak lebih berhasil terjamin di semua bidang kehidupan. Terlebih guna mendukung konsep pembelajaran Merdeka belajar yang sedang dicanangkan oleh pemerintah Indonesia, maka menunjukkan bahwa kemampuan sumber daya manusia yang dimulai dari anak didik harus dapat memiliki skill yang bukan hanya secara teori tetapi juga harus dapat berinteraksi dengan Masyarakat dan kemajuan teknologi. (Mushlih, Zunaidi, Fatmawatie, Natalina, 2021)

2. METODE

Metode pengabdian yang digunakan adalah metode *service learning*. Metode ini lebih menekankan pada pola pengajaran pada siswa yang fokusnya pada pembelajaran teori yang dikelas juga dikolaborasikan dengan menjadi sukarelawan diluar kelas. (Sutanto, Effendy, Franciska, 2018). *Service Learning* pada pelaksanaannya akan melibatkan; guru atau tutor dan siswa atau anak didik untuk Bersama-sama berkolaborasi untuk mempelajari sebuah tema teori. Prosedur pengabdian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, didukung dengan studi literatur. Pengabdian ini dilakukan di desa Bandar Kidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri, dengan menyelenggarakan kegiatan *English Class*.



Gambar 1. Urutan Konsep Pengabdian

Proses dalam pengabdian ini dengan cara mengidentifikasi tentang apa kebutuhan dari sebuah komunitas. Pengidentifikasi dengan cara kunjungan lapangan/observasi, pendataan/survey, interview/wawancara, dan pengumpulan dokumentasi. Setelah itu, selanjutnya menganalisa data tersebut, untuk memetakan permasalahan. Langkah selanjutnya adalah dengan melaksanakan *preparation and planning* yang bertujuan untuk menciptakan suatu desain yang tepat sesuai kebutuhan komunitas. Tahapan dalam perencanaan antara lain: 1). Menentukan visi, misi, tujuan pengabdian, 2). Merancang jadwal kegiatan, 3). Pola pembelajaran, 4). *Reflection* adalah evaluasi atas konsep dan pola pembelajaran yang diterapkan. 5). *Demonstration*, melakukan presentasi atau pertanggungjawaban atas pengabdian yang dijalankan kepada komunitas. (Suprobo, 2014) Berikut adalah konsep pengabdian yang dijalankan;

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan belajar mengajar di desa ini difokuskan dalam pengajaran bahasa Inggris bagi anak-anak usia TK hingga SD/MI. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di kediaman Bapak RT dari desa Bandar Kidul, diselenggarakan setiap hari Sabtu. Program mengajar ini berjalan dengan baik dan lancar, dan diikuti oleh para peserta didik dengan tingkat antusiasme yang baik. Kendala yang umum dihadapi adalah perbedaan tingkat pendidikan tiap anak dan kurangnya kemandirian maupun kepercayaan diri pada anak-anak. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi terkendala dalam belajar, tidak mandiri ataupun mudah menyerah ketika menemukan kesulitan dan seringkali tidak mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan.

Program mengajar *English Class* di desa bandar Kidul dengan metode *fun learning* dan dengan dukungan program tambahan memiliki tujuan baik secara jangka pendek maupun panjang. Pada jangka pendek, sebagai upaya peningkatan pembelajaran anak di Desa Bandar Kidul, sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar anak dan membantu anak dalam mempelajari pelajaran di sekolah yang tidak bisa anak-anak dapatkan secara keseluruhan akibat terganggunya proses belajar-mengajar.

Pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan sangat membantu orang tua dalam mengajar bahasa Inggris kepada anak-anaknya. Aktifitas yang dilakukan untuk pembelajaran di *English Class* ini dengan model anak-anak dapat memanfaatkan media-media yang sudah disediakan untuk mempercepat proses belajar mereka. Menurut Sudjana (1996) menyatakan bahwa belajar bukan untuk menghafal serta bukan mengingat, belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar suatu proses usaha yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengalaman dan juga proses interaksi dalam lingkungannya (Slameto,1996).



Gambar 2. Proses Pengabdian

Metode *teaching english by using song and games* adalah strategi dalam mengajar dengan suasana dalam mengajar dan belajar dengan cara bernyanyi dan bermain serta dikondisikan agar nyaman sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pembelajaran. Adapun bentuk-bentuk model strategi pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut;

- 1) Menyanyi, dengan melantunkan lagu dalam Bahasa Inggris selanjutnya di atraksikan dengan lagu tersebut dengan menggambarkan arti dari lagu tersebut. Model strategi ini bertujuan untuk memudahkan anak-anak dalam melafalkan bacaan dan memahami arti kosakata Bahasa Inggris.
- 2) *Games*, dengan membuat permainan interaksi antar anak. Konsep ini dibuat dengan menyebutkan ejaan Bahasa Inggris dan anak-anak diminta untuk memilih gambar yang disediakan.

Selain itu, *games* lainnya adalah dengan kata bersambung dalam kosakata Bahasa Inggris, yaitu anak-anak secara bergantian menyebutkan ejaan kata Bahasa Inggris dan yang salah maka anak tersebut harus menunjuk temannya untuk membantunya. Sehingga anak-anak tidak merasa tertekan bila tidak bisa, karena ada temannya yang ikut membantu. Rangsangan ini secara kognitif dan motoric akan cepat diingat oleh anak-anak.

Hasil pengabdian dalam bentuk model strategi pembelajaran *fun learning* di desa Bandar Kidul Kecamatan Mojojoto Kota Kediri adalah sebagai berikut;

- 1) Peserta didik (anak-anak) memberikan respon yang baik terhadap penerapan strategi *using song and games*. Hal ini tampak dari antusiasme dan semangat para peserta dalam mengikuti setiap kegiatan, dan selalu menyambut baik setiap arahan dan upaya para pengajar dalam menerapkan berbagai kegiatan *English Class* pada tiap pertemuan.
- 2) Peserta didik mengaku lebih menyukai metoda belajar ini, karena merasa lebih bisa memahami materi yang diberikan karena rasa jenuh dan bosan dapat teratasi dengan adanya strategi *ice breaking/games* pada tiap kegiatan.
- 3) Para orang tua menyambut baik hasil kegiatan ini, terbukti dari komunikasi yang disampaikan bahwa anak-anaknya lebih menikmati kegiatan belajar dibandingkan saat sebelum diperkenalkannya metode *song and games*. Diharapkan bahwa metode ini dapat terus diterapkan dalam tiap kegiatan belajar anak-anak TK-SD/MI di desa Bandar Kidul.

4. KESIMPULAN

Metode *using song and games* dapat digunakan sebagai alternatif strategi belajar untuk mengatasi kurangnya minat belajar pada anak-anak TK-SD/MI di Desa Bandar Kidul. Metode ini memiliki dampak yang baik untuk anak-anak, dibuktikan anak-anak merasa nyaman dan senang ketika belajar bahasa Inggris. Selain itu orang tua dapat tetap menerapkan metode ini dalam pembelajaran dirumah, untuk dapat menjaga motivasi dan semangat belajar anak-anak. Pengajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini, sebaiknya lebih memperhatikan kemampuan masing-masing anak. Dengan menggunakan metode yang bervariasi anak-anak tidak merasa bosan dan berminat untuk belajar lebih giat.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada teman-teman dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Kediri yang sedang menjalani Kuliah Kerja Nyata. Kepada para dosen yang membantu sehingga program English Class ini dapat berjalan, antara lain; Bapak Rofik Efendi, MM, Ibu Dr. Yuliani, MM, dan Ibu Sri Anugrah Natalina, MM. Selanjutnya kepada Ibu RT desa Bandar Kidul dan para orang tua serta anak-anak anggota *English Class*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. . (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 431–437. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.626>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferdi Widiputera. 2004. *Model - Model Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Inovatif Untuk Anak Usia Dini (online)*
- Hasbi, H., & Wahriani, R. . (2023). Pelatihan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ice Breaking di SDN 32 Bacukiki, Pare Pare, Sulawesi Selatan. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 144–148. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.365>
- Hernowo. (2005). *Menjadi Guru Yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung: MLC.
- Imelda Sutanto, Diana Effendy, Nadia Franciska, (2018) Metode *Service Learning* sebagai Model Pembelajaran Sejarah Studi Kasus: Proses Pembelajaran Desain Interior untuk Komunitas Roodebrug Soerabaia. <https://eprints.uny.ac.id/67103/1>
- Mushlihin, Imam Annas, Zunaidi, Arif, Fatmawatie, Naning, Natalina, Sri Anugrah, (2021) Penguatan pemahaman dan orientasi Kurikulum Kampus Merdeka dalam menyambut Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. *Batuah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.33654/batuah.v1i2.1361>
- Natalina, Sri Anugrah. (2021) "Pemberdayaan Kelompok Belajar Siswa Dalam Edukasi Patuh Kesehatan." *JE (Journal of Empowerment)* 2.2 : 270-275.
- Natalina, Sri Anugrah & Fransisca Amalia. (2023). Pemberdayaan Umkm Produk Mahar Dengan Pelatihan Digitalisasi Pemasaran Di Masa Pandemi (Studi Kasus Pada Rona Creation Desa Pacekulon Nganjuk). *Batuah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 44-50. <https://doi.org/10.33654/batuah.v3i1.1940>
- Prayuda, M. S. (2023). Penyuluhan Bahasa Inggris Dasar Daily Speaking Pada Anak-Anak Di Desa Salaon Toba Kabupaten Samosir. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 463–468. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.574>
- Rachmi Tetty, dkk. (2009). *Ketrampilan Musik dan Tari*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Saparwadi, L. (2023). Mengoptimalkan Pertumbuhan Anak Usia Dini Melalui Penyuluhan Pemahaman Dampak Gadget di SD Plus Muhammadiyah Pancor. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 492–496. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.559>
- Saputri, L. ., Mardiaty, M., Sitepu, D. R. B. ., Susilawati, E. ., Ningsih, Y., Ayumi, N., & Siregar, Z. A. D. (2023). Pendampingan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar di Desa Tanjung Putus, Padang Tualang, Langkat, Sumatera Utara. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 92–98. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.344>

- Samad, Farida, dan Nurlela Tidore. "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Menyenangkan Untuk Anak Usia Dini." Cahaya Paud, vol. 2, tidak. 1 Oktober 2015.
- Slameto. 1991. *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Mengajar*. Bandung: Sinar baru.
- Sugeng, Listyo Prabowo dan Farida Nurmaliyaj. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press
- Sujiono, Nurani Yuliani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Silaban, G. C. ., Purba, I. M. ., Sirait, E. U. M. ., Marbun, E. M. Y. ., Purba, I. P. ., Siagian, C. B. ., Panjaitan, A., Herman, H., Sibarani, I. S. ., & Sinurat, B. (2023). Sosialisasi Model "Fun with English" dengan Menggunakan Metode Game Based Learning dalam Melatih Kemampuan Pronunciation Siswa di SMP Negeri 3 Pematangsiantar. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 438-442. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i3.625>
- Siregar, A. U., Lubis, D. I. D., Isnaini Nur Azhara, Khayru Aqillah, Mhd Rahmad Ramadhan, & Pardosi, W. (2023). Sosialisasi dan Pelatihan Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Minat Berwirausaha di Lingkungan Pelajar Pada Panti Asuhan Ar-Rahman Medan. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 111-115. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.336>
- Simon Molan, K. (2023). Pelatihan Literasi Melalui Program "Gebyar Literasi" Sebagai Medium Peningkatan Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Kabuna, Nusa Tenggara Timur. *Welfare : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 176-183. <https://doi.org/10.30762/welfare.v1i1.396>
- Suprobo, 2014. *Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur Abstrak Pendahuluan, Semin. Nas. Menuju Arsit. berEmpati*, no. May 2012, pp. 509-517