

Pendampingan Literasi Membaca Anak Migran Indonesia Melalui Metode Gamifikasi Puzzle di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur

Adelia Rifqa Salza¹, Muhammad Zidan Irfani², Suwari³, Qurroti A'yun⁴

¹ Universitas Syarifuddin, Lumajang, Jawa Timur, Indonesia; adelia26salza@gmail.com

² Universitas Syarifuddin, Lumajang, Jawa Timur, Indonesia; zidanirfani00@gmail.com

³ Universitas Syarifuddin, Lumajang, Jawa Timur, Indonesia; mr.suwari@gmail.com

⁴ Universitas Syarifuddin, Lumajang, Jawa Timur, Indonesia; qurrati.iais@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Reading Literacy;
migrant children;
Gamification Puzzles;
Service Learning;
Non-formal education

Article history:

Received 2025-11-03

Revised 2025-11-13

Accepted 2025-11-28

ABSTRACT

This reading literacy assistance program is carried out at the PKBM PNF KRI Embassy in Kuala Lumpur with the aim of improving the basic literacy skills of Indonesian migrant children through the application of the puzzle gamification method. This activity is motivated by low reading skills, vocabulary comprehension, and children's learning motivation which is limited by the lack of access to formal education. The mentoring was carried out for three weeks by applying an educational game-based service learning approach. The learning process is focused on five aspects, namely letter and sound recognition, syllable preparation, word reading, reading and intonation fluency, and learning attitude and motivation. The results of the activity showed a significant improvement in reading ability at the end of the program. In addition to cognitive improvement, participants also showed development in motivation, confidence, and teamwork skills. Thus, the puzzle gamification method has proven to be effective in improving the reading literacy of migrant children and can be used as an alternative learning strategy in non-formal education.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Adelia Rifqa Salza

Universitas Syarifuddin, Lumajang, Jawa Timur, Indonesia; adelia26salza@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peradaban, namun anak-anak migran Indonesia di Malaysia, khususnya Kuala Lumpur, masih menghadapi keterbatasan akses pendidikan formal karena status hukum orang tua. Kondisi ini menyebabkan ketimpangan literasi yang berdampak pada perkembangan kognitif dan sosial mereka. Literasi masa kini dipahami sebagai kompetensi kognitif, sosial, dan kultural yang melampaui pengenalan simbol linguistik (Wang, 2022). Pengelola sanggar menegaskan bahwa banyak anak hanya dapat belajar melalui lembaga nonformal seperti PKBM PNF KBRI (Mintarsih, Komunikasi personal, 20 September 2025), namun minat baca mereka masih rendah. Dalam perspektif sosiokultural, optimalisasi belajar sangat bergantung pada dukungan lingkungan (Muzaki, 2023).

Observasi menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan dengan kegiatan membaca (Observasi, 22 September 2025), sedangkan literasi merupakan dasar penting bagi perkembangan kognitif, sosial, serta kemampuan adaptasi lintas budaya (Yuliani & Wahyudi, 2022). Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak (Alotaibi, 2024b). Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran, menjadi solusi potensial (Dichev & Dicheva, 2019). Melalui wawancara, siswa menyatakan bahwa puzzle membuat kegiatan membaca terasa menyenangkan (Haris, Komunikasi personal, 02 Oktober 2025). Puzzle sebagai bentuk gamifikasi telah terbukti meningkatkan kemampuan fonologis, kesadaran huruf, dan pemahaman bacaan (Ungau, 2023). Media ini membantu anak mengenali pola dan memperkuat proses fonologis (Rabiyanti, 2024). Penggunaan puzzle juga memfasilitasi interaksi kolaboratif anak migran dengan latar bahasa yang beragam (H. Rahman & Noor, 2021). Namun, penelitian terkait penerapannya di konteks pendidikan nonformal migran Indonesia masih terbatas.

Pemilihan lokasi pendampingan ditetapkan oleh KBRI Malaysia dengan tujuan meningkatkan literasi membaca melalui gamifikasi puzzle di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur. PKBM PNF KBRI ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar, tetapi juga menjadi ruang aman bagi anak untuk bermain, berinteraksi, dan merasakan penerimaan sosial (UNESCO, 2023). Metode gamifikasi puzzle tidak hanya memperkuat kemampuan membaca permulaan anak, tetapi juga meningkatkan kapasitas fasilitator untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif (Fitriani, 2022). Model pembelajaran ini menjadi alternatif yang inklusif dan menyenangkan bagi anak migran yang menghadapi keterbatasan akses pendidikan formal.

Secara keseluruhan, pendampingan literasi berbasis gamifikasi puzzle diharapkan memperkuat kemampuan membaca, membangun kepercayaan diri, serta menciptakan hubungan positif antara anak dan lingkungan belajar (Sucahyo & Sari, 2021). Pengalaman ini akan senantiasa menjadi pengingat bahwa setiap anak, di mana pun mereka berada, memiliki hak untuk belajar, bermimpi, serta memperoleh pendampingan dengan penuh kasih sayang dan kreativitas (OECD, 2020). Program ini juga mendukung agenda literasi nasional di Kuala Lumpur (Kemdikbudristek, 2023) serta menyediakan dasar empiris bagi pengembangan kebijakan pendidikan nonformal berbasis gamifikasi. Selain manfaat praktis, model ini dapat direplikasi pada komunitas migran lain untuk menjaga keberlanjutan pembelajaran.

2. METODE

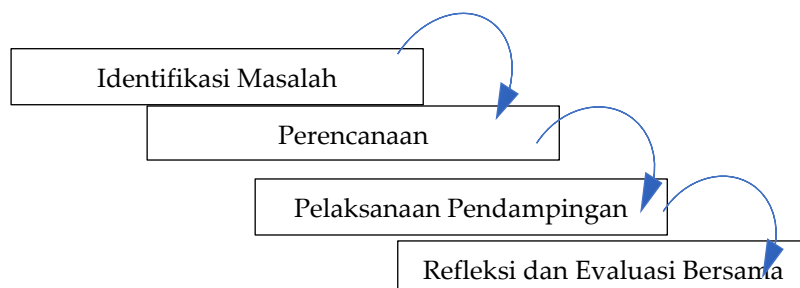
Metode pengabdian ini menggunakan pendekatan *Service Learning*, yaitu integrasi kegiatan akademik dengan layanan langsung kepada komunitas sehingga mahasiswa tidak hanya memberikan bantuan, tetapi juga memperoleh pembelajaran melalui pengalaman lapangan untuk refleksi akademik dan sosial (Oliveira, 2024). Pendekatan ini berkontribusi pada peningkatan kompetensi sosial-pedagogik mahasiswa serta efektivitas intervensi. Gamifikasi semakin banyak digunakan dalam literasi karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak (Sari & Alfiyan, 2024). Intervensi dirancang melalui rangkaian sesi gamifikasi puzzle yang menggabungkan elemen permainan level, tantangan bertahap, *reward*, dan umpan balik langsung dengan tugas literasi dasar menggunakan media multi-sensori seperti kartu huruf, puzzle bergambar, dan lembar aktivitas.

Pendekatan berbasis permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik belajar visual dan kinestetik anak usia dini serta didukung oleh temuan bahwa *game-based approaches* meningkatkan motivasi membaca (Alotaibi, 2024a). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik Vygotsky yang menekankan bahwa anak belajar optimal melalui pengalaman bermain dan dukungan sosial (*scaffolding*) (Vygotsky, 1978). Model ini lebih menekankan partisipasi aktif, pemecahan masalah, dan refleksi dibandingkan metode ceramah. Anak-anak migran yang menghadapi kendala bahasa, perbedaan budaya, dan keterbatasan fasilitas memerlukan pembelajaran partisipatif yang memungkinkan mereka belajar sambil bermain (Observasi, 25 September 2025).

Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahap. Tahap identifikasi dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pengelola serta anak-anak untuk memetakan kemampuan membaca, hambatan, dan kondisi sosial-kultural, dilengkapi pengumpulan data awal yang menunjukkan lemahnya pengenalan huruf dan minat baca. Tahap perencanaan mencakup penyusunan modul gamifikasi puzzle sesuai level kemampuan anak, pelatihan tim terkait penggunaan modul, *game-based learning*, serta prinsip *Service Learning*. Pemilihan gamifikasi didukung literatur yang menegaskan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar (Hidayat & Sulaiman, 2020)

Tahap implementasi dilaksanakan dalam 8–12 pertemuan dengan durasi 60 menit setiap sesi, yang mencakup kegiatan pembukaan, pelaksanaan aktivitas inti berbasis puzzle literasi, refleksi singkat bersama peserta, serta penutup. Selama proses berlangsung, dicatat kehadiran, tingkat partisipasi, dinamika kolaboratif, dan berbagai kesulitan yang muncul. Tim juga melakukan refleksi internal secara berkala untuk menyesuaikan strategi pembelajaran. Aspek linguistik dan budaya diperhatikan melalui penggunaan bahasa Indonesia yang sederhana, pemanfaatan visual yang mudah dikenali, serta penghargaan terhadap keragaman latar belakang peserta. Tahap akhir adalah refleksi dan evaluasi, dilakukan secara rutin dan formal melalui tes literasi *pre-post*, lembar observasi motivasi, serta wawancara dengan pengelola dan orang tua. Data dianalisis secara tematik dan deskriptif untuk melihat perubahan kemampuan literasi, motivasi, dan keterlibatan anak (Kurniawan & Yulianti, 2023). Di akhir program, terjadi perubahan sederhana namun bermakna; beberapa peserta mulai berani meminjam buku, saling membantu memahami kosakata baru, serta menunjukkan kebanggaan ketika berhasil menyelesaikan permainan literasi. Perubahan sederhana tersebut menjadi bukti bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga membangun kepercayaan diri serta menumbuhkan rasa kebersamaan di antara peserta (F. Rahman & Jalal, 2020). Temuan lapangan ini juga sejalan dengan bukti bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan membaca dan keterlibatan kognitif pada anak usia dini (Manar, 2024).

Bagan alur yang bisa divisualisasikan:



Gambar 2.1 Bagan alur proses pendampingan literasi membaca melalui metode gamifikasi puzzle

Tabel 2.1 Data pihak yang terlibat dalam proses pendampingan literasi membaca melalui metode gamifikasi puzzle

Informan	Jabatan	Keterangan
Dra.Mimin Mintarsih	Pengelola PKBM	Informan dipilih karena memiliki informasi yang menyeluruh mengenai PPWNI SBSM
Afnia Sp.D	Pendidik	Informan dipilih karena memiliki informasi mengenai keadaan para siswa
Muhammad Zidan Irfani	Pendidik	Informan dipilih karena terlibat langsung dalam proses pengajaran.
Muhammad zainudin MZ	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Muhammad Hakim Haris	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Sheikh Rivad	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Najwa Salsabilah	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Nayla Putri Ananda	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Aulia Maysarah	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Nur Fazila	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Aisyah Humairah	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Muhammad Faris Rizwan	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM
Muhammad Khoirul Azam	Siswa kelas 4	Informan ini adalah siswa aktif di SBSM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pendampingan literasi membaca ini berfokus pada peningkatan kemampuan mengenali kosakata dan konsentrasi membaca melalui model gamifikasi puzzle. Pendekatan ini memberikan stimulasi kognitif yang efektif sehingga anak lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Sebelum intervensi, sebagian besar peserta masih memiliki kemampuan membaca yang terbatas, terutama dalam mengidentifikasi bunyi huruf, merangkai suku kata, dan memahami makna sederhana pada teks naratif (Mintarsih, Komunikasi Personal, 19 September 2025). Selama tiga minggu pendampingan di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur, perkembangan anak menunjukkan tren positif. Pada pra-program, anak masih ragu merangkai huruf, kesulitan membedakan vokal, dan membutuhkan pendampingan intensif. Penggunaan puzzle huruf sebagai stimulus awal membantu anak merasa nyaman. Pada sesi *pretest*, beberapa anak antusias, tetapi masih ragu membaca tanpa bantuan media puzzle. Aisyah, misalnya, masih mengalami jeda saat merangkai kata dan kesulitan melafalkan kombinasi huruf seperti “ng” dan “sy” (Observasi, 22 September 2025). Memasuki minggu pertama, peningkatan mulai terlihat: anak lebih cepat mengenali huruf dan lebih fokus mengikuti instruksi (Observasi, 22 Oktober 2025). Anak seperti Aulia Maysarah yang awalnya pemalu mulai berani membaca nyaring.

Pada minggu kedua, kegiatan ditingkatkan menjadi puzzle kata dan kalimat sederhana. Anak mulai berani membaca mandiri, kesalahan fonetik berkurang, dan pemahaman kosakata dasar menguat. Azam menyatakan bahwa puzzle membuat membaca terasa seperti bermain sehingga lebih mudah dipahami (Azam, Komunikasi personal, 02 September 2025). Putri juga mengungkapkan bahwa belajar sambil bermain membuat materi lebih mudah dimengerti (Putri, Komunikasi personal, 02 Oktober 2025). Dinamika kelas menjadi lebih interaktif karena anak berdiskusi tentang bentuk kata dan gambar puzzle. Anak kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil agar interaksi lebih efektif. Fasilitator memberikan instruksi singkat mengenai aturan permainan, seperti batas waktu penyusunan puzzle dan kewajiban membaca lantang. Setelah penyusunan selesai, kelompok mendiskusikan isi cerita. Model ini sesuai dengan prinsip *hands-on learning* (Arifuddin, 2022) dan terbukti meningkatkan kemampuan literasi serta partisipasi aktif anak (Observasi, 03 Oktober 2025).

Pada minggu ketiga (6–10 Oktober 2025), diterapkan puzzle bernarasi yang menuntut anak mengurutkan potongan kalimat menjadi cerita pendek. Fasilitator memberikan bantuan minimal untuk mendorong kemandirian dan penalaran kritis. Pada tahap ini, kemampuan membaca meningkat signifikan, ditandai dengan kelancaran membaca, berkurangnya kesalahan pelafalan, serta kemampuan menjawab pertanyaan terkait isi bacaan (Observasi, 08 Oktober 2025). Anak yang sebelumnya pasif mulai lebih percaya diri dan mampu menjelaskan alur cerita. Suasana belajar menjadi lebih interaktif karena peserta saling membantu menyusun puzzle dan memahami isi teks.

Untuk menjaga motivasi, diberikan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat atau kreatif. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan keaktifan, interaksi, dan kendala selama kegiatan. Secara keseluruhan, gamifikasi puzzle terbukti meningkatkan keterlibatan dan kemampuan membaca anak-anak migran, serta memperkuat rasa percaya diri mereka (Observasi, 10 Oktober 2025). Salah satu pendidik juga menegaskan efektivitas metode ini dalam meningkatkan sikap hormat dan kemampuan membaca anak-anak migran Indonesia (Zidan, Komunikasi personal, 10 Oktober 2025). Sebelum metode ini diterapkan, anak-anak cenderung kurang fokus, mudah bosan, dan sering mengganggu jalannya kegiatan membaca. Hasil komunikasi personal menunjukkan bahwa setelah penerapan gamifikasi puzzle, anak-anak yang sebelumnya sering membuat gaduh menjadi lebih tertib dan mampu berpartisipasi secara kondusif (Rivad dan Zainudin, Komunikasi personal 07 Oktober 2025). Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi mulai menjawab persoalan rendahnya minat baca yang dipaparkan pada bagian pendahuluan. Sejak metode ini diterapkan, anak-anak tampak lebih bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran.

Pada minggu keempat, kegiatan difokuskan pada evaluasi untuk menilai efektivitas program secara menyeluruh. Setelah tiga minggu berlatih menggunakan media puzzle, anak-anak mengikuti pretest dan posttest yang mengukur kemampuan mengenali huruf, kelancaran membaca kata dan kalimat, serta pemahaman makna sederhana. Evaluasi menggunakan teks naratif pendek disertai pertanyaan pemahaman, dan anak diminta membaca mandiri agar kemampuan autentik dapat terlihat (Observasi, 13 Oktober 2025). Setelah sesi lanjutan pada minggu keempat, posttest menunjukkan peningkatan jelas: anak membaca dengan ritme lebih stabil, berani memperbaiki kesalahan pelafalan, serta mulai memahami kosakata melalui konteks visual dan pengalaman bermain puzzle. Mereka juga mampu menjawab pertanyaan dasar mengenai tokoh, alur, dan lokasi cerita. Narasi perkembangan pada minggu keempat menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi puzzle tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca, tetapi juga menumbuhkan sikap positif, keberanian, dan rasa percaya diri anak migran. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya perubahan kognitif dan afektif yang signifikan dalam waktu singkat, sehingga anak tidak hanya menjadi pembaca yang lebih baik, tetapi juga lebih responsif terhadap proses literasi.



Gambar 3.1



Gambar 3.2

Gambar 3.1 Dokumentasi suasana kelas sebelum menggunakan gamifikasi puzzle

Gambar 3.2 Dokumentasi suasana kelas setelah menggunakan gamifikasi puzzle

Secara keseluruhan, metode Service Learning berbasis gamifikasi puzzle terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan kemampuan literasi membaca anak-anak migran di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan membaca, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kebersamaan (Afnia, Komunikasi personal 06 Oktober 2025). Efektivitas metode ini terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest: sebelum pendampingan anak menyatakan “Saya bisa membaca dengan lancar dan benar,” sedangkan setelah pendampingan mereka menyatakan “Saya dapat menyusun kata dengan benar dan membacanya dengan lancar”. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi lapangan (Observasi, 08 Oktober 2025), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang awalnya kurang aktif dan belum percaya diri kini mampu menyusun kalimat serta membaca dengan lebih lancar. Perubahan ini menunjukkan kemajuan signifikan pada minggu keempat. Mereka mulai mampu menyusun suku kata sederhana, serta menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri ketika diminta membaca di depan kelas. Observasi ini konsisten dengan studi yang mendeskripsikan kesulitan pendidikan bagi anak non-warga/pendatang di Malaysia (Loganathan, 2021).

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan literasi membaca bagi anak-anak migran Indonesia di PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur melalui metode gamifikasi puzzle terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi dasar, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan berbasis permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih aktif, percaya diri, dan berani membaca. Peningkatan terlihat pada aspek pengenalan huruf, penyusunan suku kata, kelancaran membaca, serta motivasi dan sikap belajar. Nilai sosial seperti kerja sama dan kedisiplinan juga berkembang.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan prinsip konstruktivistik dan humanistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi puzzle merupakan strategi yang relevan untuk pendidikan nonformal anak migran. Keberhasilan program dipengaruhi oleh desain instruksional yang bertahap, umpan balik positif, dukungan fasilitator, dan lingkungan belajar yang inklusif. Program serupa direkomendasikan untuk diterapkan dengan durasi lebih panjang serta melibatkan keluarga dan komunitas agar dampaknya lebih berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih: Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada PKBM PNF KBRI Kuala Lumpur yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan ini. Terima kasih juga ditujukan kepada para pendidik, relawan, dan seluruh staf yang mendukung proses pelaksanaan program di lapangan. Penghargaan yang tulus diberikan kepada anak-anak migran Indonesia di Kuala Lumpur yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Dukungan dan keterbukaan mereka menjadi unsur penting bagi keberhasilan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada KBRI Kuala Lumpur atas dukungan administratif, serta kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, bantuan, dan kerjasama dalam penyusunan artikel ini. Semoga kontribusi semua pihak menjadi bagian dari upaya berkelanjutan dalam meningkatkan akses pendidikan bagi anak-anak migran Indonesia di luar negeri.

REFERENSI

- Alotaibi, M. S. (2024a). Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review. *International Journal of Educational Technology and Innovation*, 6(2), 45–58.
- Alotaibi, M. S. (2024b). Game-based learning in early childhood education: Supporting children's socio-emotional development and motivation. *Journal of Education and Learning Studies*.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2019). Gamification in Education: Where Are We in 2019? *Smart Learning Environments*, 6(1), 1–21.
- Fitriani, L. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kreatif untuk Anak Migran Indonesia di Luar Negeri. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 201–210.
- Hidayat, A., & Sulaiman, M. (2020). Peran pendampingan dalam meningkatkan literasi dasar pada program pendidikan nonformal. *Jurnal PLS*, 17(2), 112–125.
- Kemdikbudristek. (2023). *Laporan Literasi Nasional Indonesia di Komunitas Luar Negeri*. Direktorat Jenderal PAUD, Dikdasmen.
- Kurniawan, Y. I., & Yulianti, U. H. (2023). Gamifikasi media pembelajaran untuk siswa tuna rungu wicara di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*.
- Loganathan, T. (2021). Education for Non-Citizen Children in Malaysia: Policy, Practice, and Access Challenges. *Public Health Frontiers*, 9(4), 122–136.
- Manar, S. (2024). Game-based learning and early literacy development: Evidence from early childhood settings. *International Journal of Early Education*, 12(1), 45–58.
- Muzaki, F. I. (2023). *Literacy development for 21st century: A review*. Universitas Negeri Malang.
- OECD. (2020). *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*. OECD Publishing.
- Oliveira, J. M. (2024). Community/Service-Learning design and practice review. *Frontiers*.
- Rabiyanti, S. (2024). The Effect of Puzzle-Based Learning Media on Early Literacy Skills of Elementary Students. *Journal of Educational Innovation*, 8(1), 77–85.
- Rahman, F., & Jalal, N. (2020). Game-Based Learning to Enhance Literacy Skills among Elementary Students. *Journal of Education and Learning Research*, 8(2), 145–152.
- Rahman, H., & Noor, S. (2021). Inclusive Literacy Education for Refugee and Migrant Children in Southeast Asia. *Asian Education Review*, 5(3), 112–128.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2024). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1.
- Sucahyo, W., & Sari, D. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 201–210.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report: Migration, Displacement, and Education*. UNESCO Publishing.
- Ungau, S. A. (2023). Gamification in improving reading skills of preschool children: Blending through puzzle game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(2).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, Q. (2022). Impact of home literacy environment on children's reading achievement. *Frontiers in Psychology*.
- Yuliani, D., & Wahyudi, R. (2022). Pentingnya Literasi Dasar

