

Pembelajaran Kreatif pada Bidang Matematika, Akuntansi, dan Arsitektur Berbasis Komunitas di Taman Bacaan Masyarakat Surabaya

Priskila Adiasih¹, Gunawan Tanuwidjaja^{2*}, Iman Subekti³, Peter Haryanto Sinarso⁴,
Christopher Kevin Hartanto⁵

¹ Program Studi Akutansi, Universitas Kristen Petra

^{2,4,5} Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

³ Program Studi Elementary Teacher Education, Universitas Kristen Petra

*Penulis korespondensi; E-mail: gunte@petra.ac.id

Abstrak

Inisiatif pengabdian masyarakat ini menyoroti penerapan strategi pembelajaran kreatif dan interdisipliner untuk mendorong pendidikan inklusif bagi anak-anak dari komunitas marjinal di Taman Baca Masyarakat (TBM) RW XII Putat Jaya, Surabaya, kawasan yang dahulu dikenal sebagai lokalisasi Dolly. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memperkuat motivasi belajar sekaligus meningkatkan keterlibatan masyarakat dengan mengintegrasikan bidang matematika, akuntansi, dan arsitektur ke dalam aktivitas yang menarik dan kontekstual. Program dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran layanan partisipatif (*service learning*) melalui kolaborasi antara dosen, mahasiswa, staf TBM, serta Dinas Perpustakaan Surabaya. Rangkaian kegiatan mencakup persiapan bahan ajar kreatif, mendongeng, pemodelan arsitektur berbasis kerajinan, simulasi numerasi dan literasi keuangan, serta evaluasi reflektif. Enam sesi tatap muka melibatkan 60–70 anak dengan dukungan orang tua dan pemangku kepentingan lokal. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam kehadiran, dari sekitar 10 menjadi 30 peserta per minggu, disertai bertambahnya minat membaca, keterampilan aritmatika dasar, kebiasaan menabung, serta kesadaran akan konsep rumah sehat. Integrasi *storytelling* (bercerita) dan *craft art* (seni kerajinan) terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi aktif. Program ini juga merevitalisasi fungsi TBM dari ruang baca pasif menjadi pusat produksi kreatif yang dinamis. Kesimpulannya, pedagogi kreatif berbasis komunitas dan kemitraan multipihak dapat memperkuat praktik pendidikan inklusif berkelanjutan di kawasan urban marginal.

Kata kunci: pendidikan inklusif, Taman Bacaan Masyarakat, pembelajaran kreatif, matematika, literasi keuangan, arsitektur.

Abstract

The community service initiative investigated the application of creative and interdisciplinary learning strategies to promote inclusive education for marginalized children at the Community Reading Center (TBM) RW XII in Putat Jaya, Surabaya, which was once known as the Dolly red-light district. The project aimed to strengthen learning motivation and community engagement by integrating mathematics, accounting, and architecture into engaging activities. Using a participatory service-learning approach, the program involved collaboration among faculty members, students, TBM staff, and the Surabaya Library Department. The activities included the preparation of creative teaching materials, storytelling, craft-based architectural modelling, numeracy and financial literacy simulations, and reflective evaluation. Six structured sessions engaged 60–70 children, supported by parents and local stakeholders. The findings revealed a notable increase in attendance, from approximately 10 to 30 participants weekly, alongside improvements in reading interest, basic arithmetic skills, saving habits, and awareness of healthy housing concepts. Storytelling and craft-art integration proves particularly effective in fostering creativity, collaboration, and active participation. The program also revitalised a TBM space by transforming it from passive reading areas into dynamic hubs of creative production. In conclusion, community-based creative pedagogy and multi-stakeholder partnerships can sustain inclusive educational practices in urban marginal contexts, with future directions emphasizing systematic evaluation and digital storytelling innovations.

Keywords: *inclusive education, community reading centres, creative learning, mathematics, financial literacy, architecture.*

DOI: <https://doi.org/10.9744/share.12.1.43-50>



PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan perlindungan terhadap hak pendidikan warga negara, termasuk masyarakat kurang mampu dan kelompok marginal (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Pendidikan inklusif menjadi fondasi penting dalam menjamin kesetaraan bagi anak penyandang disabilitas maupun anak dari latar belakang sosial-ekonomi rentan. Namun, implementasi kebijakan tersebut di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait aksesibilitas bangunan pendidikan, keterbatasan materi pembelajaran, serta kekakuan metode pengajaran (Edwards, 2014). Dalam konteks ini, Taman Bacaan Masyarakat (TBM) memiliki peran strategis sebagai ruang belajar alternatif yang lebih fleksibel, kontekstual, dan inklusif.

TBM Balai RW XII Putat Jaya, Surabaya—yang berada di kawasan eks lokasi Dolly—berdiri sejak 2010 dan dibina oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Pemerintah Kota Surabaya, 2022). TBM ini melayani kebutuhan pendidikan masyarakat sekitar, termasuk siswa putus sekolah. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, dikembangkan program belajar kreatif dalam bidang matematika, akuntansi, dan arsitektur melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) yang melibatkan kolaborasi multidisipliner antara berbagai Program Studi dan Perpustakaan UK Petra. Kegiatan ini berfokus pada pendampingan petugas TBM melalui penyiapan materi dan pelaksanaan pembelajaran kreatif secara langsung.

Tujuan pengabdian untuk menerapkan pendekatan pembelajaran kreatif dalam bidang matematika, akuntansi, dan arsitektur terbukti tercapai melalui peningkatan antusiasme membaca, pemahaman penjumlahan dan pengurangan sederhana, tumbuhnya kebiasaan menabung, serta meningkatnya kesadaran terhadap konsep rumah sehat dan arsitektur tradisional. Kolaborasi multipihak antara universitas, mahasiswa, pengelola TBM, dan Dinas Perpustakaan memperlihatkan bahwa kemitraan institusional yang kontekstual dan partisipatif menjadi faktor kunci keberhasilan program. Dengan demikian, pendekatan pedagogis yang sensitif terhadap konteks sosial mampu menghidupkan kembali ruang literasi komunitas sekaligus berkontribusi pada praktik pendidikan inklusif yang berkelanjutan.

Landasan teoretis program ini bertumpu pada tiga pendekatan utama, yaitu penggunaan dongeng dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital mutakhir untuk *storytelling*, serta pengembangan *craft-art* sebagai stimulasi kreativitas lanjutan. Dalam konteks penggunaan dongeng, penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan gerakan literasi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas fisik, alokasi waktu khusus membaca, serta keterlibatan guru dan orang tua (Nurhayati et al., 2023). Strategi seperti meminta anak menceritakan kembali isi bacaan terbukti meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka. Wulandari dan Yudha (2023) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis proyek lebih efektif dibandingkan model naratif konvensional dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Sementara itu, Badrkhani (2019) menegaskan bahwa *storytelling* mendukung perkembangan imajinasi, literasi, memori, dan budaya belajar positif. Skala implementasi yang lebih luas terlihat dalam program PoliCultura yang melibatkan lebih dari 17.000 siswa melalui digital *storytelling* kolaboratif dan terbukti meningkatkan literasi media serta kemampuan komunikasi (Di Blas & Paolini, 2012).

Sejalan dengan itu, studi Imanuel et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode *operant conditioning* dalam pembelajaran bahasa Inggris di panti asuhan mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui sesi interaktif, permainan, dan psikoedukasi. Walaupun hasilnya positif, keterbatasan sampel dan durasi intervensi menegaskan perlunya penelitian lanjutan. Terkait literasi keuangan, Anastasia et al. (2025) menekankan pentingnya kegiatan ekstrakurikuler berbasis interaktif untuk membentuk kebiasaan pengelolaan keuangan pribadi, kehati-hatian dalam membelanjakan uang, serta kemandirian sejak dini.

Perkembangan teknologi turut memperkaya pendekatan *storytelling*. Kang et al. (2015) menunjukkan bahwa penggunaan *mixed reality* (MR) di perpustakaan anak di Korea Selatan mampu meningkatkan pengalaman imersif dan menarik lebih banyak pengunjung muda. Studi Achille dan Fiorillo (2022) juga menyoroti percepatan digitalisasi pembelajaran warisan budaya selama pandemi COVID-19, yang berkontribusi pada pembangunan kota dan komunitas berkelanjutan. Dalam ranah kecerdasan

buatan, Haritha et al. (2020) menjelaskan potensi *deep learning* dalam *image captioning* untuk menghasilkan cerita interaktif berbasis gambar, yang relevan bagi pendidikan anak usia dini. Meski demikian, Nortvig et al. (2020) mengingatkan tantangan pembelajaran *hybrid* pada mata pelajaran praktik seperti seni kriya karena keterbatasan umpan balik haptik, meskipun teknologi *virtual reality* (VR) mampu memperluas pengalaman ruang belajar.

Sebagai tindak lanjut dari *storytelling*, pendekatan *craft-art* berperan penting dalam pengembangan kreativitas. Karppinen (2008) mendefinisikan *craft-art* sebagai aktivitas artistik yang menekankan individualitas, fleksibilitas, dan inisiatif kreatif. Kegiatan seperti memotong, melipat, menempel, dan menggambar terbukti meningkatkan motorik halus dan kesiapan anak memasuki pendidikan formal (Nurjanah et al., 2023). Selain aspek motorik, *craft-art* juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Huotilainen et al. (2018) bahkan menunjukkan bahwa aktivitas seni berbasis material dapat meningkatkan kesejahteraan mental melalui pengalaman sensorik dan refleksi diri. Dalam kerangka peningkatan keterampilan, Rahmawati et al. (2024) menekankan pentingnya pelatihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies* (ICT) bagi siswa berkebutuhan khusus di Sidoarjo. Melalui kerja sama dengan Kominfo Surabaya, program ini menyediakan fasilitas dan bimbingan praktis, menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pengoperasian komputer serta penguatan literasi digital dan kreativitas.

Secara keseluruhan, integrasi dongeng, teknologi digital, *craft-art*, literasi bahasa, literasi keuangan, dan keterampilan TIK dalam berbagai program pengabdian masyarakat mencerminkan pendekatan pendidikan inklusif berbasis komunitas yang kolaboratif dan kontekstual. Sinergi antara universitas, pemerintah daerah, dan masyarakat menjadi kunci dalam merevitalisasi ruang literasi komunitas sekaligus memperkuat praktik pendidikan inklusif yang berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (abdimas) ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan kepada petugas Taman Bacaan Masyarakat (TBM) untuk mengajarkan matematika, akuntansi, dan arsitektur secara kreatif kepada anak-anak. Pendekatan ini dirancang secara terintegrasi guna menggabungkan literasi numerik, spasial, dan finansial dalam satu pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis.

Tahap pertama adalah penyiapan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di TBM. Materi matematika mencakup latihan berhitung sederhana, pengenalan bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran), serta bangun ruang (kubus, balok, dan limas). Selanjutnya, materi arsitektur meliputi pengenalan konsep rumah sehat, rumah tradisional seperti Rumah Joglo, serta eksplorasi *landmark* Kota Surabaya, yang divisualisasikan melalui kegiatan mewarnai dan pembuatan maket sederhana. Sementara itu, materi akuntansi difokuskan pada literasi keuangan dasar, seperti simulasi menabung dan pengelolaan uang saku secara sederhana.

Tahap kedua merupakan implementasi program belajar kreatif yang dilaksanakan di TBM Balai RW XII, Kelurahan Putat Jaya. Kegiatan ini mengadopsi pendekatan partisipatif melalui *storytelling*, diskusi interaktif, kegiatan mewarnai, pembuatan maket bangunan dan miniatur kota, latihan berhitung kontekstual, serta permainan edukatif berbasis simulasi. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TBM RW XII Kelurahan Putat Jaya melayani sekitar 70 anak usia sekolah, mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain peserta didik, kegiatan ini juga melibatkan orang tua, petugas TBM, serta perwakilan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (Dispusip) Kota Surabaya sebagai narasumber dan fasilitator. Rangkaian kegiatan diawali dengan koordinasi dan perizinan, yang kemudian dilanjutkan dengan survei lapangan untuk memetakan kebutuhan ruang dan karakteristik peserta. Tahapan ini penting sebagai pemahaman konteks dalam pembelajaran berbasis komunitas sebagai bagian dari optimalisasi ruang literasi seperti TBM. Selain itu, pembekalan mahasiswa dilakukan secara *hybrid* untuk mendukung

pendekatan pembelajaran yang adaptif, sejalan dengan konsep *blended learning* dalam pengembangan ruang belajar berbasis praktik.

Berdasarkan hasil pemetaan awal, ditemukan tiga permasalahan utama, yaitu menurunnya minat kunjung, terbatasnya variasi kegiatan literasi kreatif, serta tata ruang yang kurang mendukung interaksi belajar. Untuk merespons hal tersebut, tim mengembangkan pendekatan pembelajaran tematik-integratif yang menggabungkan arsitektur, matematika dasar, dan literasi keuangan. Lebih lanjut, integrasi kegiatan kreatif berbasis proyek juga dilakukan untuk memperkuat pembelajaran sebagai aktivitas yang bermakna dan mendukung perkembangan kognitif dan sosial.

Implementasi program dilakukan dalam enam pertemuan terstruktur yang dirancang secara bertahap. Tiga pertemuan awal berfokus pada tema arsitektur dan kota sehat melalui metode *storytelling*, kegiatan mewarnai, serta penyusunan miniatur kota. Penggunaan *storytelling* dalam konteks ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, kemampuan bahasa, serta budaya belajar di kelas. Selain itu, juga mampu mendorong partisipasi aktif anak dalam lingkungan literasi pendekatan. Ini sejalan dengan konsep *experiential-and-interactive-storytelling* dari Kang (2015). Bahkan, dalam konteks yang lebih luas, *storytelling* yang diterapkan pada anak-anak di TBM RW XII Kelurahan Putat Jaya dapat meningkatkan *engagement* dan efektivitas pembelajaran secara mereka.



Gambar 1. Kegiatan mendongeng kota yang sehat

Selanjutnya, tiga pertemuan berikutnya menitikberatkan pada penguatan literasi keuangan dan matematika dasar melalui simulasi menabung, latihan berhitung kontekstual, serta pembuatan celengan. Pendekatan berbasis praktik dan *role play* dipilih karena lebih efektif dibandingkan metode ceramah, mengingat anak-anak dapat memahami konsep secara konkret melalui pengalaman langsung, yang merupakan karakteristik utama pembelajaran berbasis aktivitas.



Gambar 2. Kegiatan membuat rumah dan kota yang sehat

Dampak implementasi program terlihat secara signifikan, baik dari aspek kuantitatif maupun kualitatif. Jumlah kunjungan harian meningkat dari sekitar 10 anak menjadi 30 anak, disertai peningkatan keterlibatan aktif dalam diskusi dan praktik mandiri. Selain itu, terjadi optimalisasi fungsi ruang TBM melalui penataan zona aktivitas dan area *display* karya yang mendukung pembelajaran interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa revitalisasi ruang literasi tidak hanya

bergantung pada penyediaan fasilitas fisik, tetapi juga pada desain aktivitas yang inklusif dan partisipatif.



Gambar 3. Kegiatan membuat rumah dan kota yang sehat

Sebagai penutup rangkaian kegiatan, diselenggarakan pameran hasil karya yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Luaran program berupa miniatur kota, produk kerajinan edukatif, modul tematik, serta donasi buku menunjukkan adanya keberlanjutan manfaat kegiatan. Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran kreatif berbasis aktivitas ini tidak hanya meningkatkan minat dan partisipasi belajar, tetapi juga memperkuat peran TBM sebagai ruang pembelajaran komunitas yang inklusif, kolaboratif, dan berkelanjutan.



Gambar 4. Hasil kegiatan membuat rumah dan kota yang sehat

Sebagai bentuk keberlanjutan program, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan publikasi akademik serta bahan ajar interaktif. Bahan ajar tersebut mencakup modul matematika dasar, literasi keuangan sederhana, dan pengenalan arsitektur yang dirancang kontekstual dan mudah dipahami oleh anak-anak dengan latar belakang rentan. Selain itu, materi ini dapat dimanfaatkan oleh guru, relawan, dan pengelola TBM secara berkelanjutan. Melalui pendekatan visual, permainan edukatif, dan simulasi, bahan ajar ini diharapkan mampu memperkuat efektivitas pembelajaran sekaligus memperluas dampak program dalam jangka panjang.



Gambar 5. Serah terima donasi UKP untuk Dispusip dan TBM RW XII

Terkait dengan luaran pengabdian masyarakat ini program ini telah menghasilkan publikasi akademik dan bahan ajar interaktif yang berkelanjutan. Sementara itu, bahan ajar interaktif mencakup modul matematika dasar, literasi keuangan sederhana, serta pengenalan arsitektur. Materi dirancang agar mudah dipahami anak-anak dengan latar belakang rentan, sekaligus dapat digunakan guru, relawan, dan pengelola TBM.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TBM Balai RW XII Putat Jaya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif berbasis aktivitas, yang mengintegrasikan matematika, akuntansi, dan arsitektur, mampu menjawab tantangan keterbatasan akses, metode pembelajaran, serta rendahnya minat kunjung pada ruang literasi komunitas. Melalui tahapan perencanaan materi, implementasi partisipatif, serta evaluasi berbasis praktik, program ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, inklusif, dan bermakna bagi anak-anak dari berbagai latar belakang sosial-ekonomi.

Secara khusus, tujuan pengabdian telah tercapai, yaitu meningkatkan kemampuan dasar berhitung, menumbuhkan literasi keuangan melalui kebiasaan menabung, serta memperkenalkan konsep arsitektur dan lingkungan binaan secara sederhana. Selain itu, terjadi peningkatan signifikan dalam antusiasme belajar dan kunjungan ke TBM, yang menunjukkan bahwa desain aktivitas yang interaktif dan berbasis pengalaman lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional. Pendekatan *storytelling* dan kegiatan *craft-art* yang dilakukan juga terbukti memperkuat keterlibatan, kreativitas, serta perkembangan kognitif dan sosial anak. Lebih lanjut, keberhasilan program ini menegaskan pentingnya kolaborasi multipihak antara perguruan tinggi, pemerintah daerah, pengelola TBM, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan. Sinergi ini tidak hanya memperkuat fungsi TBM sebagai ruang literasi alternatif, tetapi juga mendukung implementasi pendidikan inklusif sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan nasional. Dengan demikian, revitalisasi ruang literasi komunitas perlu dipahami tidak hanya sebagai intervensi fisik, tetapi juga sebagai transformasi pedagogis yang adaptif terhadap konteks sosial.

Namun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada durasi intervensi yang relatif singkat serta cakupan peserta yang terbatas pada satu lokasi. Oleh karena itu, disarankan ada kegiatan lanjutan, baik penelitian maupun abdimas untuk menguji keberlanjutan dampak pembelajaran dalam jangka panjang, memperluas implementasi ke TBM lain dengan karakteristik berbeda, serta mengintegrasikan teknologi digital seperti *mixed reality* dan *storytelling* berbasis kecerdasan buatan guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar anak-anak. Selain itu, studi lebih lanjut juga diperlukan untuk mengeksplorasi model evaluasi yang lebih komprehensif, termasuk pengukuran dampak terhadap aspek sosial-emosional dan kemandirian belajar anak. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif berbasis komunitas memiliki potensi besar dalam memperkuat literasi dasar, membangun keterampilan hidup, serta mendorong terwujudnya pendidikan inklusif yang berkelanjutan di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan ucapan terimakasih kepada beberapa pihak di antaranya:

1. Australia Awards Scholarships
2. Lembaga Penelitian dan Pengabdian UKP yang memberikan dana hibah abdimas internal
3. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya
4. Tim Perpustakaan UKP terutama Ibu Dian Wulandari, S.IIP.

DAFTAR PUSTAKA

- Achille, C., & Fiorillo, F. (2022). Teaching and learning of cultural heritage: Engaging education, professional training, and experimental activities. *Heritage*, 5(3), 2565–2593.
- Anastasia, N., Linawati, N., & Pertiwi, D. (2025). Meningkatkan harapan bangsa melalui literasi keuangan pada kegiatan ekstrakurikuler. *Share: Journal of Service Learning*, 11(1), 48–56.

- <https://doi.org/10.9744/share.11.1.48-56>
- Badrkhani, P. (2019). Storytelling in early childhood: Enriching language, literacy and classroom culture. *Education 3–13*, 47(6), 775–777. <https://doi.org/10.1080/03004279.2018.1555609>
- Di Blas, N., & Paolini, P. (2012). Digital storytelling at school: Engagement and educational benefits. In *2012 IEEE 12th International Conference on Advanced Learning Technologies* (pp. 248–250). IEEE.
- Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya. (2023). *Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya*. <https://dispusip.surabaya.go.id/>
- Edwards, N. (2014). Disability rights in Indonesia? Problems with ratification of the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. *Australian Journal of Asian Law*, 15. <https://ssrn.com/abstract=2459818>
- Haritha, P., Vimala, S., & Malathi, S. (2020). A systematic literature review on story-telling for kids using image captioning–deep learning. In *2020 4th International Conference on Electronics, Communication and Aerospace Technology (ICECA)* (pp. 1588–1593).
- Huotilainen, (2018). Why our brains love arts and crafts: Implications of creative practices on psychophysical well-being. *FormAkademisk, Research Journal of Design and Design Education*. DOI: <https://doi.org/10.7577/formakademisk.1908>
- Immanuel, D., Nugroho, B., Petrsomand, E., & Agustina, A. (2025). Peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris dengan metode “operant conditioning” pada anak di Panti Asuhan Cinta Kasih Anugerah. *Share: Journal of Service Learning*, 11(1), 39–47. <https://doi.org/10.9744/share.11.1.39-47>
- Kang, S., Lee, Y., & Lee, S. (2015). Kids in fairytales: Experiential and interactive storytelling in children’s libraries. In *Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA ’15)* (pp. 1007–1012). ACM.
- Karppinen, S. (2008). Craft-art as a basis for human activity. *International Journal of Art & Design Education*, 27(1), 83–90. <https://doi.org/10.1111/j.1476-8070.2008.00560.x>
- Nortvig, A. M. M., Petersen, A. K., Helsinghof, H., & Brænder, B. (2020). Digital expansions of physical learning spaces in practice-based subjects: Blended learning in art and craft & design in teacher education. *Computers & Education*, 159, 104020. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520302189>
- Nurhayati, N., Syamsuri, A. S., & Haslinda, H. (2023). Utilization of reading corners in the school literacy movement at the Mukhlisiin Gowa Integrated Islamic Elementary School. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 19(1), 11–19. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/5503
- Rahmawati, A. A., Arkansyah, M., & Murtadlo, A. (2024). Peningkatan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi untuk siswa-siswi sekolah luar biasa Sidoarjo. *Share: Journal of Service Learning*, 10(2), 111–118. <https://doi.org/10.9744/share.10.2.111-118>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Republik Indonesia.
- Wulandari, A., & Yudha, R. P. (2023). Pengaruh metode pembelajaran bercerita dan berbasis proyek terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini usia 5–6 tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 99–108.

