

Strategi Komunikasi Partisipatif dalam Penguatan Peran Perpustakaan sebagai Ruang Literasi Anak di Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Surabaya

Fikry Zahria Emeraldien^{*1}, Alifiyah Rahmawati², Dulfikar Akbar³, Lailatul Arifah⁴, Muhammad Kevin Zuhri Purwanto⁵, Nurul Putri Mega⁶, Pashya Nanda Mutya⁷

¹Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

²Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

³Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

^{4,7}Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

⁵Sejarah Peradaban Islam, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

⁶Teknik Sipil, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

*e-mail: asyananda0510@gmail.com¹

Abstrak

Perpustakaan Balai RW 7 Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, memiliki koleksi buku dan fasilitas belajar yang memadai, namun pemanfaatannya sebagai ruang literasi anak belum optimal terutama pada masa liburan sekolah. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat peran perpustakaan sebagai ruang literasi anak melalui strategi komunikasi partisipatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) yang dilaksanakan oleh enam mahasiswa KKN selama 40 hari. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, perencanaan partisipatif, pelaksanaan Program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain), pendampingan media sosial perpustakaan, serta evaluasi melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan rata-rata 25-30 anak berpartisipasi aktif pada setiap pertemuan, meningkatnya antusiasme anak terhadap kegiatan literasi, serta berubahnya perpustakaan yang sebelumnya kurang optimal menjadi ruang belajar dan bermain yang lebih hidup. Keberlanjutan program didukung oleh keterlibatan pengurus perpustakaan, ketua RW dan warga setempat sehingga memperkuat peran perpustakaan sebagai ruang literasi anak yang inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan.

Kata kunci: Komunikasi Partisipatif, Literasi Anak, Pemberdayaan Masyarakat, Perpustakaan Komunitas, Program 3B

Abstract

The RW 7 Bendul Merisi Community Library in Wonocolo District, Surabaya, has adequate book collections and learning facilities, however, its utilization as a children's literacy space remained suboptimal, particularly during school holidays. This community service program aimed to strengthen the role of the library as a children's literacy center through a participatory communication strategy. The program employed the Asset-Based Community Development (ABCD) approach and was implemented by six Community Service Program (KKN) students for 40 days. The activities consisted of needs assessment, participatory planning, implementation of the 3B Program (Learning, Creating, and Playing), library social media assistance, and evaluation through participatory observation, documentation, and interviews. The results showed that an average of 25-30 children actively participated in each session, demonstrating increased enthusiasm for literacy activities. The program's sustainability is supported by the involvement of library administrators, the RW head, and local residents, thereby strengthening the library's role as an inclusive, participatory, and sustainable space for children's literacy.

Keywords: Children's Literacy, Community Empowerment, Community Library, Participatory Communication, 3B Program

1. PENDAHULUAN

Sejak usia dini, literasi merupakan kemampuan penting yang membentuk kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, dan karakter anak. Literasi di era digital berarti tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, mengolah, dan memanfaatkan data dengan bijak. Oleh karena itu, berbagai metode pendidikan formal dan nonformal harus digunakan untuk meningkatkan budaya literasi. Perpustakaan adalah salah satu

sarana yang memiliki peran strategis karena mereka dapat berfungsi sebagai pusat sumber belajar yang tidak hanya mampu menyediakan akses ke informasi tetapi juga menjadi tempat untuk belajar, berinteraksi, dan menumbuhkan kreativitas anak. Studi menunjukkan bahwa pengelolaan perpustakaan yang kreatif dan partisipatif dapat meningkatkan minat baca dan membangun budaya literasi masyarakat yang berkelanjutan (Hanum et al., 2014; Wijaya et al., 2022).

Perpustakaan yang terletak di Balai RW 7 Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, merupakan lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Target program adalah 30 anak, terdiri dari 15 siswa Sekolah Dasar (SD) dan 15 anak Taman Kanak-kanak (TK) atau Anak Usia Dini (PAUD). Berdasarkan hasil wawancara dengan penjaga perpustakaan, diketahui bahwa perpustakaan memiliki koleksi sebanyak 658 eksemplar buku. Selain itu, terdapat 48 anak yang mengunjungi perpustakaan secara rutin. Data tersebut merupakan data awal yang diperoleh sebelum pelaksanaan Program 3B (Belajar, Berkreasi, Bermain). Sebelum program 3B dimulai, aktivitas di perpustakaan masih didominasi oleh kegiatan membaca buku secara mandiri dan belum banyak terdapat kegiatan literasi kreatif yang dapat meningkatkan kreativitas, interaksi, dan partisipasi anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fungsi perpustakaan sebagai ruang literasi masih perlu dioptimalkan. Perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyediaan bahan bacaan, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai ruang pembelajaran yang mendorong keterampilan literasi, berpikir kritis, kreativitas, dan keterlibatan aktif anak (Putrisolichat et al., 2026; Lee, 2024).

Perpustakaan di Balai RW 7 Bendul Merisi adalah aset fisik yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi pusat kegiatan literasi berbasis komunitas. Perpustakaan memiliki potensi sosial berupa koleksi buku yang cukup serta dukungan dari pengurus RW, penjaga perpustakaan, orang tua, relawan, dan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dapat bekerja sama dalam mengembangkan kegiatan literasi. Potensi ini akan menjadi dasar penting untuk membangun berbagai program literasi yang tidak hanya berfokus pada kegiatan membaca, tetapi juga membantu anak-anak menjadi kreatif, berkomunikasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan masyarakat dan pemanfaatan aset komunitas merupakan komponen penting dalam meningkatkan keberhasilan program literasi berbasis perpustakaan (Wijaya et al., 2022).

Menurut hasil identifikasi lapangan, beberapa masalah yang dihadapi termasuk pemanfaatan perpustakaan sebagai ruang literasi anak yang tidak optimal, kegiatan literasi anak masih terbatas pada membaca secara mandiri, kurangnya program yang dapat meningkatkan partisipasi anak dan masyarakat dalam kegiatan literasi, dan pemanfaatan yang tidak optimal dari aset perpustakaan dan lingkungan sekitar. Menurut beberapa penelitian, untuk meningkatkan fungsi perpustakaan, diperlukan strategi komunikasi yang memungkinkan pengelola, masyarakat, dan pengguna bekerja sama untuk membangun budaya literasi yang berkelanjutan. Namun, pada perpustakaan tingkat RW, metode komunikasi partisipatif dan pendekatan pemberdayaan berbasis aset masyarakat masih relatif terbatas. Akibatnya, penerapan yang sesuai dengan karakteristik masyarakat lokal diperlukan (Wijaya et al., 2022).

Berdasarkan masalah tersebut, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan peran perpustakaan sebagai ruang literasi anak dengan menggunakan strategi komunikasi partisipatif melalui pendekatan pembangunan masyarakat berbasis aset (ABCD). Pendekatan ABCD adalah metode pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada pencarian, pemetaan, dan optimalisasi aset yang dimiliki oleh komunitas sebagai modal utama dalam menyelesaikan masalah secara mandiri dan berencana. Aset yang dimanfaatkan untuk kegiatan ini termasuk perpustakaan di Balai RW sebagai aset fisik, koleksi sebanyak 658 eksemplar buku, dan kunjungan teratur 48 anak sekolah dasar, serta dukungan sosial dari pengurus RW, petugas perpustakaan, orang tua, dan mahasiswa KKN. Perpustakaan diharapkan dapat berubah menjadi ruang literasi yang lebih aktif, kreatif, dan partisipatif dengan memanfaatkan berbagai aset tersebut. Ini akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan minat baca, kreativitas, dan keterlibatan masyarakat dalam membangun budaya literasi anak secara berkelanjutan (Masturoh & Arif, 2024; Setyawati & Indriani, 2025; Wijaya et al., 2022).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yaitu pendekatan pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada identifikasi, pemetaan, dan optimalisasi aset yang dimiliki masyarakat sebagai modal utama dalam menyelesaikan permasalahan secara partisipatif (Kretzman, J. P., and McKnight, 1993; Mathie & Cunningham, 2002). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan kondisi Perpustakaan Balai RW 7 Bendul Merisi yang telah memiliki berbagai aset, baik aset fisik berupa gedung perpustakaan dan koleksi buku, maupun aset sosial berupa dukungan Ketua RW, pengurus perpustakaan, orang tua, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN), serta partisipasi anak-anak sebagai sasaran program. Optimalisasi aset tersebut diharapkan mampu memperkuat fungsi perpustakaan sebagai ruang literasi anak melalui strategi komunikasi partisipatif.

Pengabdian dilaksanakan di Perpustakaan Balai RW 7 Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Pelaksanaan KKN berlangsung selama 40 hari, sedangkan implementasi Program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain) sebagai fokus kegiatan pengabdian dilaksanakan selama dua minggu melalui empat kali pertemuan dengan sasaran anak-anak PAUD, TK, dan Sekolah Dasar dengan jumlah sasaran sebanyak 30 anak. Program dilaksanakan oleh enam mahasiswa KKN Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan melibatkan Ketua RW, pengurus perpustakaan, serta orang tua dalam setiap tahapan kegiatan.

Pelaksanaan pengabdian mengacu pada empat tahapan pendekatan ABCD yang terdiri atas Discovery, Dream, Design, dan Destiny (Mathie & Cunningham, 2002). Tahap Discovery dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, dan diskusi bersama Ketua RW serta pengurus perpustakaan untuk mengidentifikasi aset dan permasalahan yang ada. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki koleksi buku, ruang belajar, serta dukungan masyarakat yang memadai, namun pemanfaatannya sebagai ruang literasi anak masih belum optimal, khususnya pada masa liburan sekolah.

Tahap Dream dilakukan melalui komunikasi partisipatif bersama Ketua RW, pengurus perpustakaan, dan masyarakat untuk menggali harapan terhadap pengembangan perpustakaan. Hasil diskusi menunjukkan adanya keinginan agar perpustakaan tidak hanya dimanfaatkan sebagai tempat membaca, tetapi juga menjadi ruang belajar, berkreasi, bermain, dan berinteraksi bagi anak-anak sehingga mampu meningkatkan minat baca serta mengurangi penggunaan gawai selama masa liburan.

Tahap Design dilakukan dengan menyusun Program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain) berdasarkan hasil identifikasi aset dan kebutuhan masyarakat. Perencanaan program meliputi penyusunan bentuk kegiatan, jadwal pelaksanaan, pembagian tugas mahasiswa KKN, serta koordinasi dengan Ketua RW dan pengurus perpustakaan agar pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat.

Tahap Destiny merupakan pelaksanaan Program 3B melalui kegiatan belajar, berkreasi, dan bermain yang dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator, sedangkan Ketua RW, pengurus perpustakaan, dan orang tua berperan mendukung pelaksanaan program melalui penyediaan fasilitas, koordinasi kegiatan, penyebaran informasi kepada masyarakat, serta pendampingan peserta. Pelibatan berbagai pihak tersebut mencerminkan penerapan komunikasi partisipatif dalam mengoptimalkan aset masyarakat sehingga diharapkan mampu mendukung keberlanjutan program literasi berbasis perpustakaan.

Sebagai upaya menjaga keberlanjutan program setelah masa KKN berakhir, pelaksanaan dan konsep Program 3B dikomunikasikan kepada pengurus perpustakaan agar dapat menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan literasi anak secara mandiri. Pengurus perpustakaan didorong untuk melanjutkan atau mengembangkan kegiatan belajar, berkreasi, dan bermain dengan memanfaatkan aset yang telah tersedia serta menyesuaikannya dengan kebutuhan masyarakat.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara dengan pengurus perpustakaan serta orang tua. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat tingkat partisipasi peserta, keterlibatan masyarakat, perubahan pemanfaatan perpustakaan sebagai ruang literasi anak, serta respons

masyarakat terhadap pelaksanaan Program 3B sebagai indikator keberhasilan kegiatan pengabdian.

Indikator evaluasi meliputi tingkat kehadiran dan keterlibatan aktif peserta sebagai indikator partisipasi, respons dan keterlibatan anak selama kegiatan sebagai indikator antusiasme, serta intensitas pemanfaatan perpustakaan sebagai ruang belajar, membaca, berkreasi, dan bermain sebagai indikator perubahan pemanfaatan perpustakaan. Pedoman observasi digunakan untuk mencatat kehadiran, keterlibatan peserta dalam setiap rangkaian kegiatan, respons peserta terhadap kegiatan, serta penggunaan fasilitas perpustakaan. Dokumentasi kegiatan dan hasil wawancara dengan pengurus perpustakaan serta orang tua digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Setyawan et al., 2022) Asset Based Community Development (ABCD) dalam kegiatan pengabdian ini dimulai dengan proses mengidentifikasi aset yang dimiliki masyarakat RW 7 Bendul Merisi, Wonocolo, Surabaya. Hasil observasi dan diskusi bersama Ketua RW, pengurus perpustakaan, serta warga menunjukkan bahwa RW 7 memiliki salah satu aset berupa perpustakaan yang telah menyediakan berbagai koleksi buku bacaan untuk anak, ruang belajar, serta fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung kegiatan literasi. Namun, penggunaan perpustakaan sebagai tempat belajar dan kegiatan pendidikan masih belum maksimal. Momentum kehadiran mahasiswa yang bertepatan pada saat masa libur semester menjadi salah satu faktor pendukung perpustakaan dalam meningkatkan perannya secara optimal.

Melalui komunikasi partisipatif yang melibatkan masyarakat, mereka menyampaikan harapan agar mahasiswa bisa menggunakan fasilitas perpustakaan sebagai tempat aktivitas anak-anak selama masa liburan. Harapan itu berasal dari keinginan masyarakat untuk menyediakan kegiatan yang bisa meningkatkan minat baca, mempererat interaksi sosial, serta mengurangi waktu anak-anak menghabiskan liburan di rumah, menggunakan gawai secara berlebihan, serta bermain tanpa pengawasan dan tanpa arahan yang jelas. Berdasarkan hal tersebut, program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain) dibuat sebagai cara untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas perpustakaan serta menjadi tempat belajar yang efektif, bermanfaat, dan menyenangkan bagi anak-anak. Program 3B dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dalam waktu dua minggu dengan target peserta yang berusia PAUD, TK, dan Sekolah Dasar. Semua kegiatan dilaksanakan di perpustakaan RW, sehingga anak-anak tidak hanya menggunakan koleksi buku, tetapi juga menjadikan perpustakaan sebagai tempat belajar, bermain, dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya.



Gambar 1. Pamflet Kegiatan



Gambar 2. Diskusi Perencanaan Kegiatan

Pada tahap persiapan, mahasiswa KKN membuat pamflet kegiatan 3B sebagai cara promosi untuk menyebarkan informasi kepada sasaran program, yaitu anak usia PAUD/TK dan

SD. Capaian pada tahap ini ditunjukkan dengan semakin cepatnya informasi tentang kegiatan dan meningkatnya antusiasme calon peserta untuk berpartisipasi. Ini sesuai dengan penemuan bahwa menggunakan media cetak seperti pamflet dan media digital dalam strategi promosi terbukti meningkatkan ketertarikan dan partisipasi orang yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Proses ini mencakup langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah dalam promosi, merencanakan bersama, melaksanakan strategi promosi, serta mengevaluasi hasilnya (Fajarianto et al., 2026). Selain itu, respons masyarakat terhadap materi promosi menunjukkan bahwa pengelolaan media yang tepat tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang membantu memperkuat kedekatan dengan audiens yang dituju (Ardani & Anwar, 2025). Dengan demikian, pamflet pada Gambar 1 menunjukkan bukti bahwa tahap persiapan telah berhasil dalam menyampaikan tujuan dan sasaran kegiatan kepada masyarakat.

Di tahap perencanaan, Mahasiswa KKN mendiskusikan dan berkoordinasi dengan kepala RW untuk membuat rencana teknis, program kegiatan yang akan dilaksanakan serta menentukan tugas masing-masing dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Capaian hingga tahap ini terlihat dari tercapainya kesepakatan semua anggota tim mengenai tujuan, sasaran, strategi, serta aktivitas yang akan dilakukan, serta kesepakatan mengenai program kegiatan yang akan dijalankan. Diskusi seperti ini merupakan bagian yang penting dalam cara melaksanakan pengabdian masyarakat, seperti yang dijelaskan bahwa pada tahap persiapan terdapat survei dan diskusi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan serta menentukan tujuan kegiatan (Ratnaningsih, Dwi Indrawati, Astri Rinanti, 2022). Selain itu, koordinasi rutin antar berbagai pihak dianggap penting agar setiap pihak dapat memahami peran dan tujuan kegiatan dengan jelas (Rizka, 2024). Oleh karena itu, diskusi dalam Gambar 2 menunjukkan bahwa tim memiliki koordinasi yang baik, yang menjadi dasar untuk berjalan lancarnya kegiatan di tahap berikutnya.

Dalam kegiatan belajar, mahasiswa memberikan bimbingan sesuai dengan tingkat pendidikan peserta. Anak-anak PAUD dan TK memperoleh pembahasan dasar seperti mengenali huruf, membaca sederhana, menulis, mengenal angka, memahami warna, serta berhitung dasar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sementara itu, peserta tingkat Sekolah Dasar mendapat bimbingan dalam mengerjakan materi pelajaran sesuai dengan kelas masing-masing, seperti membaca, menulis, berhitung, mengerjakan soal latihan, serta memperkuat materi yang sudah diajarkan di sekolah. Pendekatan belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak-anak merasa nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan belajar bersama-sama.

Selanjutnya, kegiatan Berkreasi dibuat agar bisa mengembangkan kemampuan kreatif dan motorik peserta. Berbagai macam kegiatan dilaksanakan, seperti mewarnai, menggambar, membuat kerajinan sederhana dari kertas origami, membuat kolase, serta berbagai aktivitas kreatif lainnya yang disesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta. Selain melatih kreativitas, kegiatan ini juga memungkinkan anak-anak untuk menyampaikan ide-idenya, meningkatkan rasa percaya diri, serta belajar berkolaborasi dengan teman sebaya.

Di sesi Bermain, mahasiswa mengajak peserta berpartisipasi dalam berbagai permainan yang bermanfaat, seperti tebak gerak, tebak huruf, permainan berhitung, permainan konsentrasi, ice breaking, serta permainan kelompok yang fokus pada kerja sama dan komunikasi. Bermain bukan hanya untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu melatih kemampuan berinteraksi dengan orang lain, membangun kepercayaan diri, meningkatkan cara berkomunikasi dengan teman, serta memperkuat hubungan sosial di antara para peserta.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan partisipasi aktif peserta, seperti yang terlihat pada Gambar 3. Anak-anak ikut serta dalam proses belajar dan kegiatan yang diberikan oleh Mahasiswa KKN. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa tahap pelaksanaan program berhasil mendorong anak-anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan literasi dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian (Wijaya et al., 2022) yang menyatakan bahwa partisipasi dari komunitas dan orang tua memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan literasi anak, terutama melalui pemberian akses terhadap sumber daya dan kegiatan literasi di luar lingkungan sekolah.



Gambar 3. Keterlibatan aktif anak-anak dalam pelaksanaan program 3B

Di sisi lain, ketua RW dan pengurus perpustakaan bertindak sebagai penghubung antara mahasiswa KKN dengan masyarakat. Dukungan dari ketua RW dan pengurus perpustakaan diwujudkan dengan memberikan fasilitas perpustakaan, mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan, serta menyebarkan informasi kepada warga. Peran tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah program tidak hanya bergantung pada mahasiswa, tetapi juga membutuhkan dukungan dari instansi atau lembaga di lingkungan sekitar yang mampu membangun kepercayaan masyarakat terhadap program yang dijalankan. (Afifah & Yudha, 2022)

Orang tua juga ikut serta dengan memberi izin, mengantarkan, dan mendorong anak-anak untuk terus mengikuti kegiatan secara rutin. Partisipasi orang tua merupakan hal penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, karena pembentukan budaya literasi tidak hanya terjadi selama kegiatan berlangsung, tetapi juga membutuhkan bantuan dari lingkungan keluarga. Partisipasi ini menunjukkan kerja sama yang baik antara mahasiswa, masyarakat, dan keluarga dalam membantu meningkatkan pengembangan literasi anak-anak.

Anak-anak menjadi sasaran utama program bukan hanya sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai peserta yang secara aktif terlibat dalam setiap kegiatan. Mereka diberi kesempatan untuk memilih materi yang ingin dipelajari, bermain dalam permainan edukatif secara kelompok, mempresentasikan hasil karyanya di depan teman-teman, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kolaboratif. Keterlibatan itu menunjukkan bahwa ada komunikasi yang berlangsung secara dua arah sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Kolaborasi dari berbagai pihak tersebut menunjukkan penerapan komunikasi partisipatif, yaitu proses pemberdayaan yang melibatkan masyarakat sebagai pusat perhatian dalam merancang, menerapkan, serta mendukung program pengabdian.



Gambar 4. Antusias Anak-anak dalam mengikuti kegiatan 3B

Antusiasme peserta sangat terlihat selama kegiatan berlangsung. Pada setiap pertemuan, sekitar 20 hingga 30 anak ikut serta secara aktif dalam Program 3B. Tingginya tingkat partisipasi menunjukkan bahwa kegiatan yang dibuat berdasarkan hasil komunikasi partisipatif masyarakat

berhasil memenuhi kebutuhan mereka. Anak-anak tampak antusias saat membaca buku di perpustakaan, mengikuti bimbingan belajar, menyelesaikan aktivitas kreatif, serta ikut bermain dalam berbagai permainan yang bermanfaat. Perpustakaan yang sebelumnya kurang pengunjung selama liburan kini berubah menjadi tempat belajar yang ramai dan jadi tempat anak-anak berkumpul untuk belajar serta bermain bersama. Seperti yang terlihat pada Gambar 4, anak-anak ikut serta dalam kegiatan dengan semangat tinggi dan berpartisipasi aktif selama proses belajar. Kondisi itu menunjukkan bahwa perpustakaan mulai digunakan bukan hanya sebagai tempat menyimpan buku, tetapi juga sebagai tempat belajar serta kegiatan bersama untuk anak-anak. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Erliansyah et al., 2025) .yang menunjukkan bahwa dengan mengoptimalkan pelayanan perpustakaan melalui program literasi, bisa meningkatkan semangat dan partisipasi anak serta mendorong peningkatan jumlah pengunjung ke perpustakaan.

Selain membantu memanfaatkan aset perpustakaan lebih baik, program ini juga memberikan manfaat sosial yang baik bagi masyarakat. Anak-anak semakin terbiasa menggunakan perpustakaan sebagai tempat belajar, mereka juga punya kesempatan untuk memperluas pertemanan, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta saling menghormati dalam setiap kegiatan kelompok. Orang tua merespons dengan baik karena anak-anak mendapatkan kegiatan yang berguna selama liburan, dibandingkan hanya menghabiskan waktu bermain gawai di rumah. Kegiatan ini menjadi awal bagi pengurus perpustakaan dan Ketua RW untuk memulai pembangunan kembali perpustakaan sebagai tempat aktivitas literasi masyarakat yang dikelola secara partisipatif.(Ritonga et al., 2026)

Pemanfaatan Perpustakaan Balai RW 7 di Kelurahan Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, memainkan peran penting sebagai ruang literasi dan memberikan akses yang dekat untuk anak-anak. Dengan penerapan strategi komunikasi yang melibatkan partisipasi, perpustakaan ini bukan hanya berfungsi sebagai lokasi penyimpanan buku tetapi diubah menjadi ruang interaktif yang mendorong keterlibatan aktif antara ketua RW, pengurus perpustakaan, orang tua, mahasiswa dan anak-anak.(Rahmah et al., 2025) Pengoptimalan Perpustakaan Balai RW 7 sebagai ruang literasi bagi anak sejalan dengan prinsip pemberdayaan ABCD, di mana pemanfaatan fasilitas fisik dilakukan melalui komunikasi partisipatif. Dengan cara ini, kolaborasi dalam pemanfaatan aset perpustakaan ini dapat membangun ekosistem pembelajaran yang mendukung dan berkelanjutan bagi perkembangan anak di Bendul Merisi RW 7.

Temuan Utama:

Hasil dari pelaksanaan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa Program 3B berhasil meningkatkan pemanfaatan perpustakaan, mendorong partisipasi masyarakat, meningkatkan antusiasme anak-anak, serta menciptakan ruang sosial yang positif selama masa liburan sekolah.

Tabel 1. Jumlah Pertemuan dan Peserta

Pertemuan	Jumlah Peserta
Pertemuan 1	23 anak
Pertemuan 2	25 anak
Pertemuan 3	25 anak
Pertemuan 4	30 anak

Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta meningkat dari 23 anak pada pertemuan pertama menjadi 30 anak pada pertemuan keempat. Kehadiran peserta yang konsisten setiap kali pertemuan menunjukkan bahwa kegiatan yang disusun dengan konsep belajar, berkreativitas, dan bermain berhasil membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan selama masa liburan.

Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan pengurus perpustakaan RW 7 yang menyampaikan bahwa sebelum program 3B dilaksanakan, anak-anak biasanya jarang datang ke perpustakaan selama liburan karena lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain. Setelah Program 3B diterapkan, semangat anak-anak untuk hadir dan mengikuti kegiatan semakin meningkat, sehingga perpustakaan kembali digunakan sebagai tempat beraktivitas oleh anak-anak selama masa liburan.

Orang tua peserta juga menyampaikan hal yang sama dan memberikan respons positif terhadap pelaksanaan program tersebut. Salah satu orang tua peserta mengatakan, "Karena adanya kegiatan 3B, saya sebagai orang tua sangat terima kasih kepada mahasiswa KKN karena memberikan aktivitas yang bermanfaat bagi anak selama liburan, sehingga anak tidak hanya menghabiskan waktu untuk bermain gadget saja."

Temuan ini menunjukkan bahwa menggunakan aset lokal dengan pendekatan ABCD tidak hanya membuat fungsi perpustakaan lebih baik, tetapi juga membawa masyarakat lebih terlibat serta menciptakan tempat belajar dan ruang interaksi sosial yang lebih dinamis bagi anak-anak di RW 7 Bendul Merisi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa strategi komunikasi partisipatif melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) berhasil memperkuat peran Perpustakaan Balai RW 7 Bendul Merisi sebagai ruang literasi anak. Melalui Program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain), perpustakaan yang sebelumnya kurang dimanfaatkan selama masa liburan sekolah berhasil dihidupkan kembali menjadi ruang belajar, bermain, dan berinteraksi yang aktif bagi anak-anak. Tingginya partisipasi peserta yang mencapai rata-rata 25–30 anak pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa program yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan potensi masyarakat mampu menarik minat serta meningkatkan antusiasme anak terhadap kegiatan literasi. Selain itu, keterlibatan Ketua RW, pengurus perpustakaan, orang tua, dan mahasiswa KKN menunjukkan bahwa komunikasi partisipatif dapat membangun kolaborasi yang efektif dalam mendukung keberhasilan program.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemanfaatan aset perpustakaan sebagai pusat literasi, tetapi juga memberikan dampak sosial yang positif bagi masyarakat. Anak-anak memperoleh ruang yang mendukung pengembangan kemampuan membaca, menulis, berhitung, kreativitas, serta keterampilan sosial melalui berbagai aktivitas kolaboratif. Di sisi lain, orang tua dan masyarakat memperoleh alternatif kegiatan yang bermanfaat bagi anak selama masa liburan sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap penggunaan gawai. Meskipun pelaksanaan program masih terbatas pada durasi waktu KKN yang relatif singkat, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa perpustakaan berbasis komunitas memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat literasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, keberlanjutan program perlu didukung melalui keterlibatan aktif pengurus perpustakaan, ketua RW, dan masyarakat setempat agar perpustakaan dapat terus berfungsi sebagai ruang literasi anak yang inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua RW 7 Kelurahan Bendul Merisi, Kecamatan Wonocolo, Surabaya, beserta seluruh pengurus RW dan pengurus Perpustakaan Balai RW 7 yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan selama pelaksanaan program pengabdian. Penulis turut menyampaikan apresiasi kepada seluruh orang tua dan anak-anak peserta Program 3B (Belajar, Berkreasi, dan Bermain) yang telah ikut serta sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa KKN UIN Sunan Ampel Surabaya yang telah bekerja sama dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program pengabdian ini. Semoga kerja sama dan partisipasi dari berbagai pihak tersebut dapat menjadi langkah awal dalam mengembangkan Perpustakaan Balai RW 7 Bendul Merisi sebagai ruang literasi anak yang aktif, inklusif, dan berkelanjutan bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, F. N., & Anwar, M. (2025). Optimalisasi Media Sosial Sebagai Media Edukasi dan Promosi Webinar Online di PT. Naruna Karya Bersama. *Al Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 377. <https://doi.org/10.35931/ak.v5i2.5308>
- Erliansyah, M. D., Wahyudi, M. I., Fazikri, H., Nurhayati, N., & Rahmadani, O. (2025). *Optimalisasi Pelayanan Perpustakaan Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Untuk Meningkatkan Literasi Anak Di Desa Pulau Terap, Kecamatan Kuok, Kabupaten*. 7, 449–454.
- Fajarianto, O., Assufi, N., Wardhani, D. K., Eka, M., Adha, T. A., Nadinda, C., Abadi, P., & Malang, U. N. (2026). *Fashion Show Hari Anak Nasional Desa Kejawanan merupakan salah satu*. 8(1).
- Hanum, S. H., Tjahjono, P. E., & Sosiologi, J. (2014). *Menumbuhkan Budaya Membaca Anak-Anak Pedesaan Increasing Reading Enthusiasm Among School-Age Children By Reactivating the Community Library in*. May, 206–215.
- Kretzman, J. P., and McKnight, J. (1993). Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community's Assets. *Building Communities from the Inside Out: A Path Toward Finding and Mobilizing a Community's Assets*, 1–11.
- Masturoh, U., & Arif, M. (2024). Pendampingan Gerakan Literasi Dengan Metode ABCD Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ...*, 4(1). <http://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/1639%0Ahttp://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/download/1639/1089>
- Mathie, A., & Cunningham, G. (2002). FROM CLIENTS TO CITIZENS: ASSET-BASED COMMUNITY DEVELOPMENT AS A STRATEGY FOR COMMUNITY-DRIVEN DEVELOPMENT. *Circuit World*, 19(2), 53–57. <https://doi.org/10.1108/eb046204>
- Ratnaningsih, Dwi Indrawati, Astri Rinanti, A. W. (2022). TRAINING FOR FASILITATOR (TFF) DESA BERSIH DAN PENGELOLAAN SAMPAH 3R (BANK SAMPAH) DI DESA CIBODAS, KECAMATAN PASIRJAMBU, KABUPATEN BANDUNG. *Jurnal AKal: Abdimas Dan Kearifan Lokal*.
- Rizka, T. A. (2024). *Kegiatan Berbagi Takjil melalui Program Penyelenggaraan Sedekah untuk Meningkatkan Ketakwaan di Bulan Suci Ramadhan Desa Taman Sepanjang Sidoarjo*. 2(April), 306–312.
- Setyawan, W. H., Rahayu, B., Muafiqie, H., Ratnaningtyas, M., & Nurhidayah, R. (2022). *Asset Based Community Development*.
- Setyawati, M., & Indriani, N. (2025). Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) dalam Mengembangkan Program Literasi pada Komunitas Baca. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 77–93. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.493>
- Wijaya, A. W. A., Siantoro, A., & Layuk, M. (2022). The Whole Community Development in Supporting Children's Literacy in Rural Areas: Community and Parents' Participation to Foster Children's Literacy in Rural Areas. *The Journal of Indonesia Sustainable Development Planning*, 3(1), 30–47. <https://doi.org/10.46456/jisdep.v3i1.257>
- Afifah, A. W., & Yudha, R. K. (2022). PENGABDIAN MASYARAKAT DALAM KEGIATAN BELAJAR ANAK-ANAK DI KELURAHAN SUKA MERINDU. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(1), 113–118. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i1.2638>
- Rahmah, E., Winoto, Y., Shuhidan, S. M., Marlina, Erlianti, G., Asmara, R., & Triska, Y. (2025). An exploratory study on the impact of social inclusion-based public library transformation program on sustainable development in West Sumatera. *Record and Library Journal*, 11(2), 374–388. <https://doi.org/10.20473/rlj.V11-I2.2025.374-388>
- Ritonga, F. U., Muckhlis, M., Sari, N., & Atika, T. (2026). Pemberdayaan Komunitas Anak Melalui Pemenuhan Literasi Di Sanggar Pelita Kota Medan. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 5(2), 1364–1372. <https://doi.org/10.59025/bw0wdv03>

Halaman Ini Dikosongkan