

**PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI TAMAN BACAAN
MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
KREATIFITAS DAN INOVASI.**

**Sabila Rahmi¹, Diva Tania Widyarahmah², Muhamad Rakha Ardiansyah³, Fauzan Nur
Ramadhan⁴, Risky Achmad Hidayat⁵, Ahmad Hamdan⁶**

¹ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
232103006@student.unsil.ac.id

² Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
232103061@student.unsil.ac.id

³ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
232103062@student.unsil.ac.id

⁴ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
232103094@student.unsil.ac.id

⁵ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
232103130@student.unsil.ac.id

⁶ Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
ahmad.hamdan@unsil.ac.id

Abstract

This community service activity was conducted at Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Pustaka Prima with the aim of enhancing learning activity, creativity, and innovation among community learners through the implementation of diverse non-formal educational programs. The program was designed based on initial observations indicating that the utilization of TBM was still limited to reading activities, with the absence of art-based programs and low participation among adolescents. The implementation methods included observation, program planning, activity execution, and evaluation. The activities consisted of literacy mentoring, digital literacy training, public speaking training, digital entrepreneurship, angklung art activities, storytelling sessions, and a stage performance as a form of appreciation. The results indicated an increase in learning interest, particularly among adolescents, as reflected in higher engagement in discussions, improved public speaking skills, and increased interest in digital entrepreneurship. In addition, TBM began to develop as a more creative and innovative learning space that supports the development of learners' potential. Overall, this program demonstrates that TBM has the potential to function more optimally as an alternative educational center that promotes literacy culture, creativity, and community independence.

Keywords: *TBM, digital literacy, creativity, public speaking, digital entrepreneurship*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas individu dan mendorong kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari luasnya akses terhadap pendidikan yang berkualitas bagi masyarakatnya (Rasyid, 2015). Di Indonesia, sistem pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang membagi jalur pendidikan menjadi tiga, yaitu formal, nonformal, dan informal.

Meskipun demikian, tidak semua lapisan masyarakat memiliki akses yang

sama terhadap pendidikan formal. Data menunjukkan bahwa terdapat 3,9 juta anak yang tidak bersekolah, dengan rincian 881.168 anak putus sekolah, 1.027.014 anak tidak melanjutkan pendidikan, dan 2.077.596 anak belum pernah mengenyam pendidikan formal (Trikarinaputri, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan akses pendidikan yang memerlukan solusi alternatif di luar jalur formal.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah Taman Bacaan Masyarakat (TBM). TBM merupakan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat

maupun pemerintah untuk memberikan akses terhadap bahan bacaan dan menjadi sarana pembelajaran sepanjang hayat (Winoto, Y., 2020). Selain sebagai penyedia bahan bacaan, TBM juga berfungsi sebagai ruang interaksi sosial dan pembelajaran informal yang dapat meningkatkan kapasitas intelektual serta memperluas wawasan masyarakat.

Dalam konteks pendidikan nonformal, TBM memiliki peran sebagai agen perubahan yang tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan masyarakat (Prasetia, Y., 2022). TBM juga berperan dalam mendorong pemberdayaan melalui penyediaan layanan literasi, pembelajaran alternatif, serta pendampingan yang dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat (Mulyani, S., 2024).

Selain itu, TBM dapat menjadi ruang pengembangan kreativitas dan inovasi melalui berbagai program edukatif, seperti pelatihan keterampilan, kegiatan seni, literasi digital, dan pembelajaran berbasis proyek. Program-program tersebut memungkinkan warga belajar untuk mengekspresikan diri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Pramudyo dkk., 2018).

Secara keseluruhan, TBM memiliki potensi strategis dalam meningkatkan aktivitas belajar, kreativitas, dan inovasi warga belajar melalui pendekatan pembelajaran nonformal yang partisipatif dan kontekstual. Namun demikian, pemanfaatan TBM di lapangan sering kali belum optimal, sehingga diperlukan upaya penguatan program yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

IDENTIFIKASI MASALAH

TBM Pustaka Prima masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengoptimalkan perannya sebagai pusat pembelajaran masyarakat. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa

pemanfaatan TBM masih terbatas pada aktivitas membaca, dengan minimnya kegiatan pengembangan diri, diskusi, maupun program berbasis keterampilan.

Selain itu, variasi program yang tersedia masih terbatas sehingga kurang menarik bagi anak-anak dan remaja. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi, khususnya di kalangan remaja yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas digital dan media sosial.

Keterbatasan kegiatan berbasis seni dan keterampilan juga menjadi salah satu hambatan dalam meningkatkan daya tarik TBM. Padahal, kegiatan seperti seni musik, storytelling, dan pelatihan kreatif dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan warga belajar.

Di sisi lain, belum tersedianya program kewirausahaan menjadi celah dalam pengembangan kemandirian ekonomi masyarakat, khususnya bagi remaja. Padahal, keterampilan kewirausahaan, terutama berbasis digital, menjadi kebutuhan penting di era saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan program pengabdian yang mampu meningkatkan variasi kegiatan, mendorong partisipasi aktif warga belajar, serta mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara informal, serta pendampingan langsung kepada warga belajar di TBM Pustaka Prima. Tahap awal dilakukan melalui observasi untuk memahami kondisi TBM, karakteristik warga belajar, serta kebutuhan program yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa warga belajar membutuhkan kegiatan yang tidak hanya berfokus pada literasi dasar, tetapi juga pengembangan kreativitas, keterampilan komunikasi, serta ruang untuk mengekspresikan minat

melalui kegiatan seni dan digital. Temuan tersebut menjadi dasar dalam perancangan program pengabdian.

Tahap perancangan kegiatan dilakukan oleh tim pelaksana dengan menyusun tujuan kegiatan, materi pembelajaran, metode pendampingan, jadwal pelaksanaan, serta pembagian tugas. Program yang dirancang meliputi literasi membaca, literasi digital, pelatihan public speaking, pengenalan kewirausahaan digital, kegiatan seni budaya seperti angklung, serta pentas seni sebagai bentuk apresiasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di TBM dengan melibatkan warga belajar dari berbagai kelompok usia. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, praktik, dan kegiatan ekspresif.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap tingkat partisipasi, keterlibatan, serta perubahan perilaku warga belajar selama kegiatan berlangsung. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui diskusi dengan pengelola TBM untuk memperoleh umpan balik terhadap pelaksanaan program. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi dalam menilai efektivitas program serta sebagai dasar pengembangan kegiatan lanjutan.

HASIL

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat di TBM Pustaka Prima menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam aktivitas belajar, keterlibatan peserta, serta pengembangan kreativitas warga belajar.



Gambar 1 Pengenalan TBM Pustaka Prima

Perubahan ini diperoleh melalui observasi langsung, dokumentasi kegiatan, serta interaksi intensif dengan pengelola dan peserta selama pelaksanaan program. Gambar 1 menunjukkan kegiatan pengenalan TBM Pustaka Prima sebagai tahap awal dalam membangun keterlibatan peserta terhadap program yang dilaksanakan.

Optimalisasi Peran TBM sebagai Pusat Pembelajaran

Sebelum program dilaksanakan, TBM cenderung dimanfaatkan hanya sebagai tempat membaca. Setelah diberikan intervensi berupa pendampingan membaca, literasi digital, dan pelatihan public speaking, terjadi peningkatan aktivitas belajar di TBM. Peserta yang sebelumnya pasif mulai terlibat dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran yang lebih variatif. Selain itu, pengelola TBM mulai merencanakan kegiatan rutin sebagai tindak lanjut dari program yang telah dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya berdampak pada peserta, tetapi juga pada penguatan fungsi kelembagaan TBM sebagai pusat pembelajaran masyarakat.

Variasi Program Kreatif dan Edukatif

Pelaksanaan kegiatan seperti storytelling, literasi digital, dan pendidikan karakter terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta. Anak-anak menunjukkan kemampuan untuk memahami dan menceritakan kembali isi cerita, sementara remaja menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap materi literasi digital, khususnya terkait keamanan digital, jejak digital, dan penggunaan teknologi secara positif.



Gambar 2 Literasi Digital

Temuan ini menunjukkan bahwa program yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan peserta mampu meningkatkan kualitas keterlibatan serta efektivitas proses pembelajaran.



Gambar 3 Literasi Bacaan Dongeng

Peningkatan Keterlibatan Remaja

Keterlibatan remaja dalam kegiatan TBM mengalami peningkatan setelah disediakan program yang sesuai dengan kebutuhan mereka, seperti pelatihan public speaking dan diskusi isu remaja. Kegiatan tersebut memberikan ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri serta mengembangkan keterampilan komunikasi.



Gambar 4 Pematerian dan Pelatihan Public Speaking

Remaja mulai memandang TBM sebagai ruang yang relevan untuk pengembangan diri, bukan sekadar tempat membaca. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan program yang sesuai dengan karakteristik peserta mampu meningkatkan partisipasi secara signifikan.

Penguatan Minat Kewirausahaan Digital

Pengenalan kewirausahaan digital memberikan pemahaman awal kepada peserta mengenai peluang usaha berbasis teknologi. Remaja mulai memahami konsep dasar seperti branding, pemasaran

digital, dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi.



Gambar 5 Pematerian dan Pelatihan Digital Marketing Sederhana

Meskipun masih dalam tahap awal, kegiatan ini menjadi fondasi penting dalam menumbuhkan kemandirian ekonomi serta memperluas wawasan peserta terhadap peluang usaha di era digital.

Pengembangan Kreativitas melalui Kegiatan Seni

Kegiatan seni seperti latihan angklung dan pentas seni memberikan ruang ekspresi bagi peserta serta meningkatkan kreativitas dan kerja sama. Anak-anak menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam memainkan alat musik serta meningkatkan kepercayaan diri saat tampil di depan umum.



Gambar 6 Pengenalan Alat Musik Daerah Angklung

Kegiatan seni juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga berkontribusi terhadap keberlanjutan partisipasi peserta dalam kegiatan TBM.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa TBM memiliki potensi besar sebagai ruang belajar yang adaptif terhadap kebutuhan masyarakat. Sebagai lembaga pendidikan nonformal, TBM tidak hanya berfungsi

sebagai penyedia bahan bacaan, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas warga belajar. Hal ini sejalan dengan konsep literasi sebagai kemampuan yang mencakup membaca, menulis, dan berpikir kritis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (UNESCO dalam Sonani, 2020).

Namun demikian, tantangan seperti rendahnya minat baca dan kurang optimalnya pengelolaan TBM menjadi hambatan dalam pemanfaatannya (Kurniasari & Nugroho, 2018 dalam Sonani, 2020). Oleh karena itu, program revitalisasi melalui kegiatan edukatif dan partisipatif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan relevansi TBM di masyarakat.

Pelaksanaan program kreatif seperti storytelling terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Isbell et al. (2004) dalam (Nuryati, 2024) yang menyatakan bahwa storytelling dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui pengayaan kosakata dan pemahaman struktur bahasa.

Peningkatan partisipasi remaja juga menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta. Konsep andragogi yang dikemukakan oleh Knowles (dalam Kurniati, 2022) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta terlibat aktif dan memiliki relevansi dengan kebutuhan mereka. Hal ini tercermin dalam meningkatnya keterlibatan remaja pada program public speaking dan diskusi isu sosial.

Selain itu, pengenalan kewirausahaan digital menjadi respons terhadap kebutuhan remaja di era digital. Mutmainnah dan Sujud (dalam Elza, 2025) menyatakan bahwa kemampuan pemasaran digital merupakan faktor penting dalam meningkatkan daya saing usaha. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis praktik menjadi pendekatan yang relevan untuk mengembangkan

keterampilan tersebut (Simamora & Nurmansya dalam Elza, 2025).

Kegiatan seni seperti angklung juga berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas dan kerja sama. Putri dan Pamungkas (2025) menjelaskan bahwa aktivitas seni mampu meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, serta kecerdasan musikal anak. Selain itu, kegiatan seni menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan keberlanjutan partisipasi dalam pembelajaran nonformal.

Dengan demikian, integrasi antara literasi, keterampilan sosial, kewirausahaan, dan seni menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan peran TBM sebagai pusat pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di TBM Pustaka Prima menunjukkan bahwa program berbasis literasi, keterampilan, dan kreativitas mampu meningkatkan aktivitas belajar, partisipasi, serta pengembangan kemampuan warga belajar. Program seperti storytelling, literasi digital, public speaking, kewirausahaan digital, dan seni angklung terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta serta memperkuat fungsi TBM sebagai pusat pembelajaran masyarakat. Meskipun demikian, pengembangan program lanjutan masih diperlukan, terutama dalam memperkuat aspek kewirausahaan, memperluas akses digital, serta menjaga keberlanjutan kegiatan. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara pengelola, masyarakat, dan pihak terkait untuk mengembangkan TBM sebagai ruang belajar yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di TBM Pustaka Prima.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pembimbing atas arahan dan bimbingannya selama kegiatan berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada pengelola TBM Pustaka Prima, warga belajar, serta seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat serta menjadi langkah awal dalam pengembangan program pembelajaran masyarakat yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Elza, P. (2025). Workshop Kewirausahaan Digital untuk Remaja dalam Meningkatkan Kreativitas dan Daya Saing. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(1), 31-38. <http://jurnal.pustakabangsaindonesia.com/index.php/pbijpkm/article/view/19>
- Kurniati, I., Malik, A. S., Maslachah, A., Muchtar, H. S., & Sulastini, R. (2022). Pendekatan andragogi pada proses pembelajaran di institut. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 1(1), 46-51. <https://doi.org/10.3709/ilpen.v1i1.5>
- Mulyani, S. (2024). Peran Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Bersaudara dalam Mendukung Terciptanya Ruang Bersama bagi Warga Masyarakat. *International Journal of Community Service Learning*, 8(3), 236-247. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v8i3.82155>
- Nuryawati, H. (2024). Penerapan Metode Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Guru*, 1(1), 90-98. <https://journal.barkahpublishing.com/index.php/jppg/article/view/94>
- Pramudyo, GN, Ilmawan, MR, Azizah, B., Anisah, M., & Deo, Y. (2018). Inovasi kegiatan taman bacaan masyarakat (TBM). *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 4 (1), 29-38. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v4i1.17332>
- Prasetia, Y. (2022). Pemanfaatan taman bacaan masyarakat sebagai pusat pembelajaran oleh masyarakat di Nagari Kandang Baru kabupaten Sijunjung. *Education For All*, 2(2), 28-36. <https://doi.org/10.35508/efapls.v2i2.7837>
- Putri, C. F., & Pamungkas, J. (2025). Eksplorasi Ekspresi Seni Anak Usia Dini Melalui Tari Daerah dan Musik Tradisional Angklung: Studi di TKN Pembina dan TK Santa Theresia. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 1026-1033. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1172>
- Rahim, A., & Indah, M. (2024). Pentingnya pendidikan literasi digital di kalangan remaja. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 51-56. <https://doi.org/10.59561/sabajaya.v2i02.300>
- Rasyid, H. (2015). Membangun Generasi Melalui Pendidikan Sebagai Investasi Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 565-581. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12345>
- Sonani, N., Pebriyanti, P., Saraswati, A., Amelia, S., & Firmansyah, R. N. (2025). Revitalisasi Taman Bacaan Masyarakat: Program Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Kreativitas. *Jurnal Abdimas Adpi Sosial dan Humaniora*, 6(3), 39-46.
- Trikarinaputri, E. (2025). Kementerian Pendidikan: 3,9 Juta Anak Tak Bersekolah. *Tempo.Co*. <https://www.tempo.co/politik/kementerian-pendidikan-3-9-juta-anak-tak-bersekolah-1483849>
- Winoto, Y. (2020). Strategi pengembangan koleksi pada perpustakaan desa dan taman bacaan

Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)

Volume 04 Nomor 01 (Maret) 2026

masyarakat di era kenormalan baru.
JIPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan dan
Informasi), 5(2), 100-117.

[http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v5i2.
7509](http://dx.doi.org/10.30829/jipi.v5i2.7509)