

Scramble Fun Learning sebagai Inovasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di SDN 1 Weet Kabupaten Maluku Barat Daya

Scramble Fun Learning as an Educational Game Innovation to Improve Students' Reading Literacy at SDN 1 Weet Kabupaten Maluku Barat Daya

Jems Sopacua^{1*}, Titin Kempa², Rufiati Simal³, Cristianti C. Kilikily⁴

¹⁻⁴Universitas Pattimura, Indonesia

Korespondensi Penulis : sopacujems24@gmail.com ^{1*}

Article History:

Received: Juli 17, 2025;

Revised: Juli 31, 2025;

Accepted: Agustus 18, 2025;

Published: Agustus 20, 2025;

Keywords: Educational Games, Learning Motivation, Reading Literacy, Scramble, Vocabulary Development.

Abstract: The low level of reading literacy in remote areas, such as the Muna Barat Daya Regency, poses a significant challenge in basic education. One innovation proposed to address this issue is the implementation of Scramble Fun Learning, an educational game-based approach designed to enhance reading literacy skills in students at SD Negeri 1 Weet. This community service activity was carried out in two stages: a theoretical stage, which provided foundational understanding about the importance of literacy and gamification approaches, and a practical stage involving both teachers and fifth-grade students in word arrangement activities. Scramble Fun Learning combines game elements with a gamification approach by having students arrange words from random letters. The main objective is to train vocabulary recognition, strengthen reading comprehension, and increase student motivation to learn. In this activity, students are challenged to form words or sentences within a limited time, which not only stimulates their creativity but also makes the learning process more enjoyable and engaging. This method enables students to learn while playing, which is particularly effective in overcoming the boredom that often occurs in conventional learning. The results of this activity showed a significant improvement in student enthusiasm, active participation, and literacy skills. Many students who were previously disinterested in reading activities became more enthusiastic and motivated. Despite limitations in resources and time, the activity was still effectively implemented, thanks to creative adjustments made by the implementing team to ensure the material and activities were well received by both students and teachers. Overall, these findings indicate that Scramble Fun Learning is a highly potential and applicable approach to improving students' reading literacy, especially in areas with limited educational resources. This approach not only enhances literacy skills but also builds students' interest and motivation to continue learning.

Abstrak

Rendahnya tingkat literasi membaca di daerah terpencil, seperti Kabupaten Maluku Barat Daya, menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan dasar. Salah satu inovasi yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah implementasi Scramble Fun Learning, sebuah pendekatan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di SD Negeri 1 Weet. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam dua tahap pelatihan: tahap teoritik yang memberikan dasar pemahaman tentang pentingnya literasi dan pendekatan gamifikasi, dan tahap praktis yang melibatkan langsung guru dan siswa kelas V dalam aktivitas penyusunan kata. Scramble Fun Learning menggabungkan elemen permainan dengan pendekatan gamifikasi, yang melibatkan penyusunan kata dari huruf-huruf acak. Tujuan utamanya adalah untuk melatih pengenalan kosakata, memperkuat pemahaman bacaan, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam permainan ini, siswa diberikan tantangan untuk menyusun kata atau kalimat dalam waktu terbatas, yang tidak hanya merangsang kreativitas mereka, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain, yang sangat efektif untuk mengatasi kejenuhan yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam antusiasme siswa, partisipasi aktif, dan kemampuan literasi mereka. Banyak siswa yang sebelumnya kurang

tertarik dengan kegiatan membaca menjadi lebih antusias dan termotivasi. Meskipun ada keterbatasan sarana dan waktu, kegiatan ini tetap berjalan efektif berkat penyesuaian kreatif dari tim pelaksana yang memastikan materi dan aktivitas dapat diterima dengan baik oleh siswa dan guru. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa Scramble Fun Learning adalah pendekatan yang sangat potensial dan aplikatif dalam meningkatkan literasi membaca siswa, terutama di daerah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga membangun minat dan motivasi siswa untuk terus belajar.

Kata Kunci: Games Edukasi, Literasi Membaca, Motivasi Belajar, Scramble, Pengembangan Kosakata.

1. PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat krusial bagi perkembangan individu, terutama bagi anak usia sekolah dasar. Kemampuan membaca tidak hanya menjadi kunci keberhasilan dalam menempuh pendidikan formal, tetapi juga merupakan fondasi bagi pengembangan kecakapan hidup dan kemampuan berpikir kritis di masyarakat (Snow, 2002). Literasi pada anak usia dini telah terbukti sebagai indikator awal terhadap keberhasilan pendidikan jangka panjang (Li & Chu, 2021).

Namun, di banyak daerah, termasuk wilayah dengan keterbatasan sumber daya pendidikan, tingkat literasi membaca siswa masih menunjukkan hasil yang belum memuaskan (Tunmer & Chapman, 2012). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari rendahnya minat baca, kurangnya media pembelajaran yang menarik, hingga minimnya dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa siswa di daerah 3T mengalami hambatan serius dalam memahami teks karena kurangnya stimulasi literasi yang tepat (Astuti et al., 2020).

Melihat kondisi tersebut, pengabdian kepada masyarakat melalui inovasi pendidikan menjadi sangat penting sebagai upaya konkret dalam meningkatkan kualitas literasi di tingkat dasar (Sari et al., 2024; Setiari et al., 2024; Assa et al., 2023). Salah satu pendekatan yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif dapat menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar membaca (Septiani et al., 2025; Nooviar et al., 2024). Gamifikasi dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa terhadap aktivitas membaca (Novianti, 2024).

Scramble Fun Learning adalah sebuah inovasi permainan edukatif yang dirancang khusus untuk membantu siswa dalam mengasah keterampilan literasi membaca melalui metode penyusunan kata dari huruf-huruf yang teracak.

Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk mengenali kata, memperluas kosakata, serta meningkatkan pemahaman bacaan secara bertahap dengan cara yang menyenangkan dan menantang (Raya et al., 2023; Aviqoh, 2022). Penerapan pendekatan ini relevan dengan

kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada literasi dan pemikiran kritis dalam konteks belajar aktif (Fitri et al., 2025).

Pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam Scramble Fun Learning diharapkan dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran yang menarik, terutama bagi siswa yang selama ini kurang terjangkau oleh metode pembelajaran konvensional (Sabila Septiani et al., 2025; Valentinna et al., 2024). Inovasi ini juga menunjukkan keefektifannya dalam konteks pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar (Harsiwi & Arini, 2020).

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, penerapan Scramble Fun Learning dapat menjadi sarana pemberdayaan pendidikan yang strategis, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap media pembelajaran berkualitas. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dan siswa dalam menggunakan permainan edukatif sebagai media belajar literasi membaca yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan ini juga membuka peluang bagi masyarakat pendidikan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa setempat (Deterding et al., 2011).

Partisipasi aktif dari berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan komunitas lokal sangat penting dalam mendukung keberhasilan program ini. Melalui pengabdian masyarakat, transfer pengetahuan dan teknologi pendidikan dapat dilakukan secara langsung dan berkelanjutan, sehingga hasil yang dicapai tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peningkatan literasi di komunitas tersebut (Nooviar et al., 2024; Setiarini et al., 2024).

Selain meningkatkan kemampuan literasi, Scramble Fun Learning juga membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang selama ini kurang termotivasi. Motivasi yang kuat menjadi kunci utama keberhasilan proses belajar membaca (Hattie, 2009). Oleh karena itu, inovasi permainan edukatif ini tidak hanya sekedar media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun budaya literasi yang positif di lingkungan sekolah dan keluarga.

Dengan latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan dan mengkaji efektivitas Scramble Fun Learning sebagai inovasi permainan edukatif yang dapat meningkatkan literasi membaca siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan literasi membaca siswa meningkat dan kesenjangan pendidikan khususnya dalam penguasaan keterampilan membaca dapat diminimalisir secara signifikan.

Kontribusi ini diharapkan dapat menjadi contoh nyata bagaimana inovasi sederhana namun tepat sasaran dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pelatihan yang terbagi menjadi dua tahap, yaitu tahap teoritik dan tahap praktis (Muhtadi, 2011; Tilaar, 1992). Pelatihan ini ditujukan kepada guru dan siswa Sekolah Dasar sebagai upaya meningkatkan literasi membaca dengan menggunakan inovasi permainan edukatif Scramble Fun Learning.

Pada tahap awal, kegiatan dimulai dengan penyampaian materi secara teoritik mengenai konsep dasar permainan Scramble Fun Learning dan relevansinya dalam pembelajaran literasi membaca. Materi yang diberikan mencakup pengenalan permainan scramble sebagai metode pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata dan minat baca siswa di kelas. Selain itu, diberikan pemahaman mengenai pentingnya kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar agar suasana kelas menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Pada tahap ini, peserta diberikan motivasi mengenai manfaat permainan edukatif untuk mengembangkan keterampilan membaca secara menyenangkan. Peserta juga dikenalkan dengan karakteristik permainan scramble, termasuk tata cara penggunaannya dalam pembelajaran, aturan main, serta strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengoptimalkan penggunaan Scramble Fun Learning dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah penyampaian materi teoritik selesai, kegiatan dilanjutkan ke tahap praktis yang melibatkan langsung partisipasi peserta didik dalam bermain Scramble Fun Learning. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mempraktikkan cara bermain scramble kata sesuai dengan panduan yang telah diberikan sebelumnya. Kegiatan praktis ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam mengenali, menyusun, dan memahami kosakata melalui media permainan. Sebelum pelaksanaan, siswa diinformasikan untuk membawa alat bantu berupa kamus elektronik maupun non-elektronik guna membantu pencarian kata yang dianggap sulit selama permainan berlangsung. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan kosakata siswa secara bertahap.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya permainan, memberikan arahan, serta memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dan berkompetisi secara sehat. Proses pembelajaran yang interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap kegiatan membaca sekaligus menumbuhkan sikap positif terhadap literasi. Setelah kedua tahap selesai, dilakukan evaluasi sederhana untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca siswa melalui observasi langsung dan penilaian hasil permainan. Evaluasi ini

bertujuan untuk melihat efektivitas Scramble Fun Learning sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi dan pengembangan kegiatan pengabdian di masa mendatang.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan Scramble Fun Learning dilaksanakan di SD Negeri 1 Weet, Kabupaten Maluku Barat Daya, dengan melibatkan 15 siswa kelas V sebagai peserta. Seluruh siswa hadir dan mengikuti kegiatan dengan antusias. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan dialog interaktif antara narasumber dan siswa untuk menggali tantangan yang mereka hadapi dalam pembelajaran membaca. Hasil diskusi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami isi bacaan meskipun secara umum mereka terlihat mengikuti pelajaran di kelas. Ketika diberikan soal atau pertanyaan, banyak dari mereka tidak mampu menjawab dengan tepat, menandakan adanya kesenjangan antara partisipasi dalam pembelajaran dan kemampuan memahami teks secara mandiri.



Gambar 1. Perkenalan Scramble Fun Learning Kepada Siswa SD Negeri 1 Weet

Sebagai solusi, narasumber memperkenalkan metode Scramble Fun Learning, yaitu permainan edukatif dengan menyusun huruf atau kata acak menjadi kalimat bermakna. Konsep ini dijelaskan melalui media visual (LCD), dan siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk langsung mencoba menyusun kata berdasarkan tema bacaan tertentu. Siswa terlihat aktif, antusias, dan tertarik selama permainan berlangsung. Pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan review kosakata yang telah dipelajari, diikuti dengan latihan mendengarkan bacaan audio dan menyusun kalimat rumpang dari potongan kata scramble yang disediakan. Hasil latihan kemudian didiskusikan secara bersama-sama. Kegiatan diakhiri dengan sesi bermain peran, di mana siswa diminta membacakan kalimat hasil scramble di depan kelas, baik secara

individu maupun berkelompok. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam membaca dengan lancar dan penuh ekspresi. Meskipun kegiatan ini menghadapi keterbatasan waktu dan minimnya fasilitas seperti LCD proyektor, kegiatan tetap berjalan dengan baik karena tim pengabdian menyesuaikan metode dengan kondisi yang ada, seperti menggunakan alat bantu manual dan kertas.

4. DISKUSI

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan Scramble Fun Learning sangat efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa, khususnya dalam aspek pemahaman kosakata, penyusunan kalimat, pelafalan, serta kepercayaan diri dalam membaca. Permainan edukatif ini bukan hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep ini menekankan bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa merasa lebih bebas dan tertantang untuk berpikir kreatif. Dalam penerapannya, Scramble Fun Learning tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga menjadi alat bantu belajar yang adaptif dan fleksibel, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Keterbatasan sarana dan prasarana di SD Negeri 1 Weet, seperti minimnya akses terhadap media digital, tidak menjadi hambatan utama. Justru kondisi ini mendorong tim pengabdian untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, misalnya dengan menggunakan potongan kertas huruf sebagai alat bantu. Adaptasi ini membuktikan bahwa metode pembelajaran kontekstual masih sangat relevan, terutama di daerah terpencil. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga membangun rasa percaya diri siswa, meningkatkan interaksi sosial dalam kerja kelompok, serta memperkuat kesadaran fonetik melalui kegiatan mendengarkan dan mengucapkan kata dengan tepat. Dengan keterlibatan guru yang juga turut mengamati, metode ini dinilai memiliki potensi untuk diintegrasikan dalam pembelajaran harian, terutama sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan minat baca siswa di wilayah yang memiliki keterbatasan akses dan sumber daya pembelajaran. Pendekatan seperti ini menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat, hambatan pembelajaran dapat diatasi melalui kreativitas dan metode yang menyenangkan.



Gambar 2. Penerapan Scramble Fun Learning Pada Siswa SD Negeri 1 Weet

Lebih lanjut, pendekatan Scramble Fun Learning juga mendorong pembelajaran aktif berbasis partisipasi, yang sangat penting dalam proses pendidikan dasar. Melalui keterlibatan langsung dalam permainan, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Kegiatan seperti menyusun kalimat, berdiskusi kelompok, dan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang bersifat holistik, menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini sangat relevan dengan prinsip pembelajaran tematik integratif di jenjang sekolah dasar, di mana siswa didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Terakhir, pendekatan ini juga memberikan dampak positif terhadap hubungan sosial antar siswa. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa belajar berbagi peran, mendengarkan pendapat orang lain, dan menyelesaikan tantangan bersama. Nilai-nilai sosial seperti toleransi, empati, dan gotong royong pun secara tidak langsung terinternalisasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Scramble Fun Learning tidak hanya berkontribusi pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, pendekatan ini sangat relevan untuk terus dikembangkan dan direplikasi di sekolah-sekolah dasar, khususnya di wilayah yang memerlukan inovasi pembelajaran yang kontekstual, murah, namun berdampak signifikan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Weet, Kabupaten Maluku Barat Daya, dengan mengusung metode Scramble Fun Learning, berhasil memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Melalui pendekatan permainan edukatif berbasis penyusunan kata secara acak, siswa tidak hanya diajak untuk aktif bermain, tetapi juga dilatih dalam mengenal, memahami, dan

menggunakan kosakata dalam konteks membaca yang bermakna.

Pelatihan ini menunjukkan bahwa metode Scramble Fun Learning efektif dalam meningkatkan literasi membaca, memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi. Penggunaan media pembelajaran, meskipun terbatas, turut berkontribusi dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan kontekstual.

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan waktu pelaksanaan dan sarana pendukung (misalnya keterbatasan LCD di ruang kelas), namun kegiatan tetap berjalan dengan lancar berkat antusiasme siswa dan adaptasi metode pengajaran oleh tim pengabdian.

Secara keseluruhan, pengabdian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran berbasis permainan, khususnya melalui Scramble Fun Learning, sangat potensial untuk diterapkan di sekolah dasar, terutama di wilayah 3T, guna meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkuat fondasi literasi siswa sejak dini.

DAFTAR REFERENSI

- Aliyah, I. (2017). Conceptual understanding of traditional markets in urban areas. *Cakra Wisata*, 18(2).
- Aldo, D. (2019). Identification of healthy home sanitation with the multifactor evaluation process method. *Journal of Science, Technology and Industry*, 16(2), 121. <https://doi.org/10.24014/sitekin.v16i2.5807>
- Anggraeni, M. D., & Aslamiah, M. (2018). Overview of environmental sanitation in Blambangan Market, Banyuwangi in 2017. *Scientific Journal of Public Health Students*, 3(4), 1-10. <https://doi.org/10.24036/student.v3i1.283>
- Amelia, C., Susaldi, S., & Rosidi, R. (2021). Analysis of hygiene and sanitation implementation in Kemiri Muka Market, Depok City. *Journal of Environmental Health*, 11(2), 99-102.
- BPS, Muna Regency. (2024). *Batalaiworu Sub-district in Figures*.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Quantitative research concepts: Population, sample, and data analysis (A literature review). *Journal of Multidisciplinary Science*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Gusti, A. (2021). Environmental sanitation of traditional markets in Padang and Payakumbuh. *Journal of Occupational Health Safety and Environment*, 1(1), 3-11. <https://doi.org/10.25077/jk31.1.1.3-11.2020>

- Gusti, A., & Nilam Sari, P. (2020). Environmental sanitation of traditional market in Padang and Payakumbuh. *International Journal of Applied Engineering Research*, 15(3), 268-273. <http://www.ripublication.com>
- Junaidi, J. S., & Meirisa, F. (2021). The effect of promotion, price, word of mouth, and layout on purchasing decisions at Diamond Supermarket Palembang City. *Management Student Research Publication*, 3(1), 22-36. <https://doi.org/10.35957/prmm.v3i1.1613>
- Ministry of Health of the Republic of Indonesia. (2020). *Regulation of the Minister of Health of the Republic of Indonesia Number 17 of 2020 concerning Healthy Markets*. Ministry of Health, Jakarta.
- Novianti, D., & Pertiwi, W. E. (2019). The implementation of environmental sanitation in elementary schools: 2018 inspection report from Kramatwatu Sub District, Serang District, Banten Province. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 11(3), 175-188. <https://doi.org/10.20473/jkl.v11i3.2019.175-188>
- Oluwole, P. D., Olowoporoku, O. A., & Odunsi, O. (2017). Assessment of environmental sanitation behaviour of market traders in selected markets in Ibadan, Nigeria. *Advances in Environmental Research*, 6(3), 231-242. <https://doi.org/10.12989/aer.2017.6.1.025>
- Pramesti, P. U., & Fauziyah, S. (2022). Multifunctional building design: Market and public facilities in Semarang Regency. *Journal of Vocational Service*, 2(3), 173-176. <https://doi.org/10.14710/Gading>
- Rahma, D. E., Paka, J., Rinando, A., Malik, M. Z., & Afifah, N. (2023). Effect of physical environmental conditions on air temperature changes at State University of Malang. 3(4), 151-162. <https://doi.org/10.17977/um067v3i4p151-162>
- Rasmin, & Marhadi, A. (2022). Raha City, the Laino Central Market for the people of Muna. *KABANTI: Jurnal Kerabat Antropologi*, 6(2), 353-366.
- Rizki Herwianti, C. O., & Wijayanti, Y. (2023). Overview of the condition of environmental sanitation facilities in traditional markets in Semarang City in 2022. *HIGEIA Journal of Public Health Research and Development*, 7(2), 303-311. <https://doi.org/10.15294/higeia.v7i2.63501>
- Rusman Efendi. Market health status in terms of location and building in Ciputat Market and BSD Modern Market, South Tangerang City. *Jurkessia*, 9(1), 9-14.
- Republic of Indonesia. (2014). *Law of the Republic of Indonesia No. 7 of 2014 on Trade*. Ministry of State Secretariat, Indonesia.
- Sari, K. P. (2021). Analysis of temperature and humidity differences in ceramic walled rooms. *Inkofar Journal*, 1(2), 5-11. <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i2.156>

- Sugiyono. (2019). *Quantitative, Qualitative and R&D Research Methods*. Bandung: PT Alfabet.
- Sucipto, C. D. (2019). *Environmental Health*. Yogyakarta: Goshen Publishing.
- Sukresno, H., Hakim, A., Wike, & Afandhi, A. (2019). Evaluation of waste management regulations in Minulyo traditional market, Pacitan, Indonesia. *Jurnal Internasional Teknik dan Teknologi Sipil (IJCIET)*, 10(05), 806-814.
- Setiamy, A. A., & Deliani, E. (2019). Innovation strategy and home industry performance in increasing consumer purchase interest in Medan's Sukaramai Market. *Journal of Management Science METHONOMIX*, 2(1), 45-52.
- Tola, T. T., Soewarno, A. A., & Kunci, K. (2024). Redesign of Laino Raha Central Market in Muna District with green architecture emphasis. 2(1), 1-12.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Quantitative Research Methods*. Publisher Unika Atma Jaya Jakarta.
- UNICEF, & WHO. (2020). *Progress on household drinking water, sanitation and hygiene 2000-2017*. New York Geneva: UNICEF & WHO.
- WHO. (2022). *Sanitation [Internet]*. WHO. Available from: sanitation%2C WHO monitors global, management of wastewater and excreta.
- Wolf, M. J., Emerson, J. W., Esty, D. C., & Sherbin, A. de. (2022). *Environmental Performance Index [Internet]*. Yale Center for Environmental Law & Policy.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85058334284&partnerID=40&md5=ba59657f76bc374ef24c860e353164bd>
- Yuningsih, R. (2019). Health promotion strategy in improving the quality of environmental sanitation. 10(2), 107-118. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v10i2.1391>