

UPAYA MENDUKUNG TUJUAN SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGS) MELALUI PELATIHAN LITERASI STEAM BAGI GURU-GURU BAHASA INGGRIS SMP DI KABUPATEN LAHAT

Soni Mirizon¹, Hartono², Ernalida³, Sary Silvhiany⁴, Hesti Wahyuni Anggraini⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Sriwijaya, Palembang

Alamat Korespondensi : Jl. Ogan, RT.37/RW.12, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30139, Telp.: (0711) 410280

E-mail: ¹smirizon@unsri.ac.id, ²hartonosains@yahoo.co.id, ³ernalida@fkip.unsri.ac.id, ⁴ssilvhiany@unsri.ac.id, ⁵hwanggraini@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Mitra dalam kegiatan ini adalah guru-guru pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Lahat dengan jumlah khalayak sasaran sebanyak 25 orang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mewujudkan peran perguruan tinggi untuk meningkatkan pengalaman mengajar guru berkaitan dengan pembelajaran literasi berbasis STEAM dan meningkatkan kapasitas dan pemahaman guru dalam kecakapan literasi berbasis STEAM. Adapun masalah yang dialami oleh mitra adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan Mitra tentang pembelajaran STEAM. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan diskusi tentang literasi berbasis STEAM. Metode ini dilaksanakan kepada kelompok mitra dan selanjutnya evaluasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Kegiatan ini berlangsung selama lebih kurang 40 jam baik secara dalam jaringan atau luar jaringan. Sebelum rangkaian kegiatan dimulai, peserta menjawab soal tes awal (pre-test). Luaran yang diperoleh adalah keterampilan dan perubahan wawasan mitra dalam pembelajaran STEAM yang didapat dari peningkatan nilai tes akhir (post-test).

Abstract

Community Service Activities (PKM) were carried out in Lahat Regency, South Sumatra. The partners in this activity are teachers at the English Subject Teachers' Conference (MGMP) at Junior High Schools (SMP) in Lahat Regency with a target audience of 25 people. The aim of this activity is to realize the role of universities in improving teachers' teaching experience related to STEAM-based literacy learning and increasing teachers' capacity and understanding in STEAM-based literacy skills. The problem experienced by teachers is the low knowledge and skills regarding STEAM learning. The methods used are training and discussion about STEAM-based literacy. This method is implemented with partner groups and then evaluation is carried out according to the required needs. This activity lasts for approximately 40 hours both online and outside the network. Before the series of activities begins, participants answer initial test questions (pre-test). The output obtained is the skills and changes in teacher's insight in STEAM learning obtained from increasing the final test score (post-test).

Kata kunci: literacy, STEAM, SDGs

Cara Menulis Sitasi: Mirizon, S., Hartono, H., Ernalida, E., Silvhiany, S., & Anggraini, Hesti Wahyuni. (2023). Upaya Mendukung Tujuan Sustainable Development Goals (SDGs) melalui Pelatihan Literasi STEAM bagi Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Lahat. JSCSE, 2 (2), 96-102.

1. PENDAHULUAN

Teale & Sulzby (1986) dan UNESCO (2023) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi melalui kegiatan membaca, berbicara, menyimak dan menulis dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya, dimana Albertas Education (2023) menyatakan kemampuan tersebut diperoleh terlepas dari konteks yang mana ketrampilan itu diperoleh serta siapa yang memperolehnya. Kecakapan literasi yang dimiliki tersebut digunakan sebagai pondasi yang berpengaruh pada pemahaman seluruh bidang ilmu, pengambilan keputusan, pengembangan diri, dan partisipasi dalam masyarakat secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan dalam suatu lingkungan tertentu (National Institute for Literacy, 2023)

Seni sebagai bagian dari pendidikan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) berfokus pada pendekatan pendidikan interdisipliner atau transdisipliner. Selain itu, karena sifatnya yang multidisiplin, sastra dapat menghadirkan peluang untuk belajar secara holistik dan dijadikan sebagai alat bantu untuk lebih memahami konteks konten yang dipelajari (Cunningham, 2023). Adapun fungsi seni dalam pembelajaran adalah untuk mempromosikan inklusivitas, memberikan kesempatan untuk pembelajaran holistik dan autentik, dan membantu membuat pelajaran mudah diingat, yang dapat diperoleh dari semua jenis buku fiksi dan non-fiksi.

Pentingnya kecakapan literasi dalam upaya mencapai salah satu tujuan SDG (Sustainable Development Goals), yaitu Pendidikan yang berkualitas (UN, 2023), diperlukan kerja sama dan kepedulian semua pihak terhadap kemampuan literasi anak-anak Indonesia yang belum memadai. Asesmen kemampuan membaca siswa yang diukur oleh PISA (Program for International Student Assessment) menunjukkan rendahnya kemampuan literasi siswa, yaitu 70% dari total siswa yang berpartisipasi dalam pengukuran ini menunjukkan kemampuan di level 2 standard PISA (OECD, 2018). Hasil tersebut menyebutkan bahwa mayoritas siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami teks yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Nugrahanto & Zuchdi, 2018).

Berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan nomor 0340/B/HK.01.03/2022, kerangka kompetensi literasi dan numerasi bagi guru pada sekolah dasar merupakan tolak ukur yang menjadi acuan bagi guru agar mampu memetakan perjalanan pembelajaran diri terkait Literasi dan Numerasi secara komprehensif dan terstruktur (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2022). Aturan ini dapat dijadikan pedoman bagi LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) untuk merancang dan melaksanakan program pelatihan pendampingan guru terkait kompetensi Literasi dan Kompetensi Numerasi. Salah satu program pendampingan tersebut adalah melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

Permasalahan yang diteliti

Berdasarkan analisis situasi di atas dapatlah diidentifikasi bahwa permasalahan yang dihadapi guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat adalah belum maksimalnya pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat dalam mengenal dan memahami literasi STEAM dari berbagai jenis teks fiksi dan non-fiksi; (2) belum mahirnya guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat dalam mendampingi peserta didik dalam mengakses, menggunakan, menafsirkan, dan mengkomunikasikan informasi dan ide melalui berbagai teks sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Adapun permasalahan yang diteliti dalam kegiatan PPM adalah: (1) bagaimana pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat dalam mengenal dan memahami literasi STEAM dari berbagai jenis teks fiksi dan non-fiksi? dan (2) bagaimana pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM

Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan yang sudah diungkapkan di atas, tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat dalam mengenal dan memahami literasi STEAM dari berbagai jenis teks fiksi dan non-fiksi dan untuk mengetahui pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM.

Urgensi Pelaksanaan Kegiatan PPM

Selain sebagai bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi, kegiatan PPM ini dimaksudkan untuk mewujudkan peran serta perguruan tinggi dalam meningkatkan kapasitas dan pemahaman guru dalam kecakapan literasi STEAM berbasis content-area literacy di tingkat SMP. Sejalan dengan itu, manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas dan pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Lahat dalam pengetahuan professional mengenai literasi STEAM berbasis content-area literacy..

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Khalayak Sasaran

Adapun khalayak sasaran dalam kegiatan PPM ini adalah para guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Lahat sebanyak 25 orang. Guru – guru ini berasal beberapa kecamatan di Kabupaten Lahat dan berasal dari sekolah negeri maupun swasta.

2.2 Metode Kegiatan

Kegiatan ini dilakukan secara daring dan luring. Model pada kegiatan ini adalah pendampingan untuk meningkatkan pemahaman para guru tentang literasi STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis content-area literacy. Kemampuan literasi guru dilihat dari pemahaman terhadap berbagai jenis teks yang mengandung grafik, table, gambar dan lainnya. Metode kegiatan ini adalah pendampingan teknis (praktik). Kegiatan pengabdian ini akan dilakukan selama minimal 40 jam (selama 5 hari dengan rincian 8 jam untuk setiap pertemuan). Adapun rangkaian kegiatan ini adalah

2.3 Rancangan dan Evaluasi

Evaluasi primer dilakukan melalui dua cara yaitu pengisian kuesioner dan wawancara kepada perwakilan peserta kegiatan. Kuesioner dan wawancara bertujuan untuk mengetahui efektifitas kegiatan yang dilakukan dan diharapkan adanya perbaikan pada kegiatan selanjutnya. Evaluasi terkait pendampingan adalah penugasan yang diberikan kepada khalayak sasaran. Adapun evaluasi sekunder diperoleh dari hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, dokumentasi, dan video rekaman kegiatan.

Tabel 1 Komponen Evaluasi Hasil Kegiatan Pelatihan

Komponen Tolak Ukur	Cakupan	Indikator
Pengetahuan/pemahaman tentang literasi STEAM	Konsep literasi STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis content-area literacy. Desain pembelajaran dan penilaian membaca dan menulis disusun berdasarkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik	Khalayak sasaran mampu memahami konsep membaca dan menulis dari aspek pengetahuan huruf, angka, grafik dan lainnya.
Pengetahuan tentang content-area literacy	Konsep content-area literacy dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dimana peserta didik membaca berbagai jenis teks	Khalayak sasaran mampu memahami konsep membaca dan menulis dari aspek pengetahuan huruf, angka, grafik dan lainnya dari berbagai jenis teks, baik fiksi maupun non-fiksi.

Tabel 2 Rancangan Evaluasi Kegiatan Secara Keseluruhan

Tahap	Kegiatan	Bukti Kegiatan
Pelatihan	a. Penyampaian materi berbasis STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris	Dokumentasi Video
	b. Penyampaian materi tentang content-area literacy	
Kegiatan lanjutan	Penugasan	Tugas khalayak sasaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan PPM ini telah selesai dilaksanakan secara keseluruhan pada tanggal pada bulan Juli hingga bulan Agustus 2023, baik secara luring maupun daring. Kegiatan luar jaringan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lahat Selatan yang dihadiri oleh 1 ketua, 4 anggota pelaksana dan 25 peserta dari MGMP Bahasa Inggris Kabupaten Lahat. Adapun kegiatan secara daring dilakukan melalui Zoom Meeting dan secara asinkron melalui grup Whatsapp.

3.2 Evaluasi Selama Kegiatan

Seperti disebutkan pada Bab 1, tujuan kegiatan PPM ini adalah (1) meningkatkan pemahaman guru-guru Bahasa Inggris SMP Kabupaten Lahat dalam mengenal dan memahami literasi STEAM dari berbagai jenis teks fiksi dan non-fiksi dan 2) untuk mengetahui pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM.

Hasil kegiatan ini didapat dari pengisian kuesioner dan wawancara kepada perwakilan peserta kegiatan. Evaluasi terkait pendampingan adalah penugasan (*self-assessment*) yang diberikan kepada peserta. Adapun evaluasi sekunder diperoleh dari hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung dan dokumentasi.

Hasil dari observasi terhadap para peserta kegiatan adalah sebagai berikut.

1. Ketertarikan untuk mengetahui konsep dasar tentang STEM dalam pembelajaran

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa adanya ketertarikan para guru terhadap konsep dasar STEM dalam proses pembelajaran di kelas, yang ditunjukkan oleh tingginya antusiasme para guru dalam mengajukan pertanyaan. Materi pada sesi ini diberikan oleh dua professor yang berasal dari Utah State University yaitu Prof. Kathy Cabe Trundle dan Brigham University yaitu Prof. Laura Wheeler. Sesi ini juga menjadi lebih menarik ketika materi yang disampaikan menggunakan Bahasa Inggris dan para guru sangat tertarik untuk bertanya dalam bahasa yang sama.

2. Ketertarikan untuk mengetahui konsep dasar tentang STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Seperti yang telah dijelaskan di Bab 2, para peserta akan mendapatkan informasi (teori) yang berkaitan tentang STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada sesi ini, peserta terlihat antusias dalam merespon pertanyaan yang disampaikan oleh pemateri. Para guru juga terlihat bersemangat dalam memberikan ide atau berbagi informasi terkait literasi dalam kegiatan belajar dan mengajar mereka di kelas. Kegiatan ini dimulai dengan respon guru dalam menuangkan ide mereka terkait literasi di secarik kertas. Pemateri pada kesempatan ini pula menjelaskan berbagai contoh bentuk bacaan dengan topik yang beragam, seperti topik tentang sains, hewan, tanaman, alam, maupun luar angkasa.

3. Self-assessment terkait pengetahuan tentang literasi

Adapun informasi lain yang didapat dari kegiatan ini adalah berupa penugasan (*self-assessment*) terkait pemahaman para guru tentang konsep literasi. Butir pernyataan menggunakan 5 skala Likert Scale (Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4) dan Sangat Tidak Setuju (5)), 1 butir soal benar dan salah dan 1 butir soal jawaban singkat. Adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Self-assessment

Butir	Pernyataan	Skala					Jawaban	
		1	2	3	4	5	Benar	Salah
1	Konsep literasi berkaitan dengan perluasan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan membaca dan menulis.	-	-	-	2	3	0	0
2	Tujuan literasi adalah memberi dukungan dalam menambah pengetahuan masyarakat melalui bacaan dari berbagai macam informasi.	-	-	-	-	2	0	0
3	"Membantu memperdalam pemahaman seseorang dengan menarik kesimpulan dari informasi yang dibaca"	6	-	-	-	-	0	0
4	Pernyataan tersebut tidak termasuk ke dalam tujuan literasi.	-	-	-	-	-	0	0
5	Tujuan lain dari literasi adalah membantu menumbuhkan karakter yang baik.	-	-	-	-	1	0	0
6	Manfaat pendidikan literasi adalah memperoleh ide dari pengetahuan baru.	-	-	-	-	1	0	0
7	"Meningkatkan kecakapan dalam mengarang dan merangkai kata yang bermakna dalam menulis"	-	-	-	-	9	0	0
8	Pernyataan di atas merupakan salah satu manfaat dari pendidikan literasi.	-	-	-	-	-	2	3
9	Meningkatkan kecakapan verbal bukan merupakan manfaat dari pendidikan literasi.	-	-	-	-	-	2	3
10	Contoh dari literasi sekolah yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa adalah	Guru menampilkan gambar dan siswa diminta untuk menulis prediksi cerita dari gambar tersebut. Membaca senyap dalam hati selama 15 menit, lalu merangkum sekitar 5 menit. Guru bercerita dan siswa mendengarkan. Di akhir, setiap siswa harus merangkum isi bacaan tersebut. Guru menampilkan gambar dan siswa diminta untuk menulis prediksi cerita dari gambar tersebut.						

Untuk mengetahui pendapat guru tentang kegiatan ini adalah dengan mengajukan tiga pertanyaan kepada beberapa peserta. Berikut pertanyaan yang diberikan kepada peserta.

1. Berikan kesan terkait pelaksanaan PPM tahun 2023 ini.
2. Berikan masukan untuk pelaksanaan kegiatan PPM pada tahun depan.
3. Ceritakan bagaimana pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM

Adapun respon terhadap tiga pertanyaan tersebut adalah:

1. Kesan terkait pelaksanaan PPM tahun 2023

Kegiatan ini sangat seru sekali karena banyak pelajaran yang bisa diambil menambah wawasan tentang STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris, terutama bagi guru-guru yang berada di kabupaten maupun kecamatan. Kegiatan akan lebih bermakna lagi jika pemateri memberikan materi dan penjelasan yang memadai. Selain itu, banyak pengetahuan yang didapat, terutama kutipan cerita anak yang menarik, serta sharing session yang sangat menarik.

2. Masukan untuk pelaksanaan kegiatan PPM pada tahun depan

Untuk kegiatan-kegiatan berikutnya akan lebih baik jika bisa mengalokasikan waktu yang lebih terencana dan lebih lama, disosialisasikan dengan baik dan dilakukan secara regular. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu menjangkau peserta yang lebih banyak lagi, terutama guru-guru yang

berada di pedesaan. Penyampaian materi sebaiknya lebih banyak dan bervariasi karena banyak topik penting yang tidak bisa dibahas dengan detail.

3. Pengalaman terkait pelaksanaan pembelajaran literasi STEAM di sekolah

Pelaksanaan pembelajaran literasi di sekolah masih dalam proses awal, yaitu menumbuhkan kecintaan membaca pada murid-murid. Walaupun demikian, siswa sangat tertarik dan antusias dalam pelaksanaan STEAM di sekolah karena di dalamnya terdapat pengetahuan dan ilmu tentang sains. Hambatan-hambatan sering ditemukan pada saat pelaksanaan STEAM di sekolah. Kegiatan ini merupakan Program Peningkatan Kompetensi Guru dan Tenaga Kependidikan bidang Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM). Sebagai contoh, SD Palm Kids Kabupaten Lahat merupakan SD yang telah menerapkan kurikulum merdeka berbagi yang lebih berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Metode pembelajaran STEAM sangat membantu guru dalam proses KBM, dengan STEAM ini peserta didik diajarkan berfikir lebih kreatif dan inovatif. STEAM ini memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk peserta didik.

4. Pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM

Tujuan pembelajaran berbasis STEAM adalah agar pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai science, technology, engineering, art, dan mathematics dapat meningkat, sehingga pemahaman tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat suatu keputusan untuk kemajuan manusia. Adapun pengaruh kegiatan ini terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi STEAM adalah sangat membantu para guru dalam melaksanakan kegiatan literasi di sekolah. Guru dapat berkolaborasi dgn mata pelajaran lain dalam memahami literasi STEAM, sehingga kemampuan guru semakin membaik. Dan dalam ini, sangat berpengaruh terhadap kemampuan guru dalam memahami kecakapan literasi dalam memahami literasi. Karena, guru dengan mudahnya untuk mengaplikasikan secara langsung terhadap siswa sebagai bentuk kreatifitas baru (new creativity). Guru jadi lebih semangat dalam menyampaikan informasi terkait cerita-cerita anak dan dikemas dalam bentuk yang penuh gambar menarik. Para guru memandang STEAM ini sebagai metode pembelajaran baru kepada guru untuk diterapkan pada proses pembelajaran agar peserta didik merasa bahwa belajar itu menyenangkan.

3.3 Evaluasi kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan PPM ini dilaksanakan dengan baik, yaitu memberikan informasi atau pengetahuan awal tentang STEM dan STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Meskipun begitu, berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, ada beberapa hal yang menjadi catatan penting bagi tim pelaksana, yaitu:

- 1) Alokasi waktu yang lebih terencana dan lebih lama, disosialisasikan dengan baik dan dilakukan secara regular.
- 2) Menjangkau peserta yang lebih banyak lagi, terutama guru-guru yang berada di pedesaan.
- 3) Penyampaian materi sebaiknya lebih banyak dan bervariasi karena banyak topik penting yang tidak bisa dibahas dengan detail.

4. KESIMPULAN

Pelatihan tentang literasi STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini sudah tepat sasaran dengan mengundang guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Lahat. Kegiatan ini telah memberikan kesempatan kepada para guru untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang literasi STEAM dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil observasi, self-assessment dan pertanyaan singkat menunjukkan hasil yang positif yang ditandai dengan antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan ini baik secara asinkron maupun dalam jaringan.

Adapun saran untuk kegiatan selanjutnya adalah adanya kegiatan lanjutan (follow-up activity), berupa pembuatan buku komik sesuai dengan bidang ilmu yang ada dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan serupa dapat dilakukan dengan melibatkan guru-guru Bahasa Inggris yang lebih banyak lagi dan menjangkau lebih banyak sekolah di Kabupaten Lahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertas Education. Literacy. Retrieved from <https://education.alberta.ca/literacy-and-numeracy/literacy/everyone/what-is-literacy/> on July 9, 2023.
- Cunningham, L.E. (2023). Including the Literary Arts as the A in STEAM. *The STEAM Journal*, 5(1), Article 6. DOI: 10.5642/steam.YFWJ3134.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (2022). Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 0340/B/HK.01.03/2022 tentang Kerangka Kompetensi Literasi dan Numerasi bagi Guru pada Sekolah Dasar.
- National Institute for Literacy. Literacy. Retrieved from <https://www.thenationalliteracyinstitute.com/> on July 9, 2023.
- Nugrahanto, S. & Zuchdi, D. (2018). Indonesia PISA result and impact on the reading learning program in Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 297, pp. 373-377.
- OECD. https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf
- Teale, William H & Sulzby, Elizabeth.(1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*: Ablex Publication Corp. University of Minnesota.
- UNESCO. Literacy. Retrieved from <https://en.unesco.org/themes/literacy> on July 9, 2023.
- United Nations. Sustainable Development Goals. Retrieved from https://unfoundation.org/what-we-do/issues/sustainabledevelopmentgoals/?gclid=Cj0KCQjwtmlBhD3ARIsAARoaEzFAEOJTDy4akzoXmrRfFm3hUXCo273s5q3IRRYORfmcbl0stIb10aAuj3EALw_wcB on July 9, 2023.