

Pengembangan Aplikasi Literature Sebagai Media Peningkatan Literasi di SD Negeri Gombang

Bella Ramadhania¹, Lely Arbiati Nur Rohmah², Nadia Maharani Putri³,

Tristine Oktaviani⁴, Kintoko⁵

bellaramadhania0712@gmail.com¹, arbianaanr@gmail.com², nmaharani152@gmail.com³,
tristineokta32@gmail.com⁴, kintoko@upy.ac.id⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas PGRI Yogyakarta

Abstract: *The Community Service Student Creativity Program (PKM-PM) aims to produce learning media applications. The resulting application is in the form of developing a Literature application as a medium for increasing literacy. The methods of community service carried out during the program are Observing Partners' Conditions (Conditions, Problems, Needs), Designing and Developing Literary Applications, Socializing the Use of Literary Applications, Assistance in Using Literary Applications, and Evaluation and Testimonials. The results of program implementation show that the media developed is suitable for use. Product trial on 21 Gombang State Elementary School students who showed approval for the use of this media in learning. This learning media makes learning more interesting and varied so that students become interested and active in learning about fantasy stories.*

Keywords: *Learning Media, Literature Application, Literacy*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kunci kemajuan suatu negara (Sudarmono et al., 2021), semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut (Basuki, 2019). Pendidikan dapat diselenggarakan melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan sepanjang hidup, dengan tujuan untuk menciptakan generasi yang berkualitas (Hoesny & Darmayanti, 2021). Kualitas pendidikan salah satunya pendidikan sekolah dasar yang dilakukan baik secara formal ataupun *non*-formal dapat meningkat seiring meningkatnya kemampuan literasi (Pertwi et al., 2022).

Literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis dan/atau berbicara (Mariati et al., 2022). Budaya literasi sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan, bahkan dua hal itu tidak dapat terpisahkan (Alfin, 2018). Dalam dunia pendidikan peserta didik didorong untuk memiliki keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis dan reflektif (Theresia & Kurniawan, 2020).

Beberapa tahun terakhir permasalahan literasi di Indonesia telah menjadi perdebatan. Berdasarkan survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara (Pujasari et al., 2022). Gerakan literasi di Indonesia masih kurang, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah (Dasor et al., 2021). Kemudian kondisi tersebut semakin parah sejak munculnya virus Covid 19, dimana pada kondisi tersebut semangat belajar peserta didik menurun karena kurangnya pantauan orang tua.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melakukan observasi di SD Negeri Gombang. SD Negeri Gombang merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar yang didirikan di bawah naungan Kementerian Pendidikan. Hasil wawancara dengan salah satu guru SD Negeri Gombang, peserta didik masih kurang dalam hal membaca, memahami dan kurangnya pengetahuan teknologi digital. Biasanya proses pembelajaran dimulai tanpa melakukan budaya literasi yang salah satunya membaca 10 menit sebelum pembelajaran. Kemudian proses pembelajaran dilakukan dengan penjelasan guru lalu diikuti oleh peserta didiknya yang terlalu monoton. Proses pembelajaran yang berlangsung juga terpaut dengan *textbook* yang kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena belum adanya media atau alat peraga yang inovatif sebagai pendukung peningkatan kemampuan literasi dan proses pembelajaran untuk dapat menarik perhatian para peserta didik.

Meningkatkan kemampuan literasi peserta didik pada tingkat sekolah dasar sangat penting sebagai ilmu untuk terjun pada pendidikan ke jenjang selanjutnya (Noerbella, 2022). Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini dapat memberi banyak keuntungan apabila bisa memanfaatkan secara bijak dan maksimal (Putra, 2017). Pasca pandemi Covid 19, SD Negeri Gombang belum menerapkan kembali kegiatan literasi, seperti membaca 10 menit sebelum pembelajaran, adanya pojok baca dan lain sebagainya.

Perpustakaan sekolah sendiri menyatu dengan ruang komputer yang membuat keadaan ruang tersebut kurang efektif karena tidak bisa dimanfaatkan secara bersamaan untuk meningkatkan kemampuan literasi. Persediaan buku di perpustakaan SD Negeri Gombang juga sangat terbatas dan kurang menarik minat peserta didik untuk membacanya. Sehingga, berdasarkan uraian permasalahan yang dialami tersebut guru SD dapat memanfaatkan ide kreatif terhadap perkembangan teknologi saat ini untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang praktis dan menarik minat peserta didik untuk mengembangkan kemampuan literasinya.

Melalui Program Kreativitas Mahasiswa-Pengabdian Masyarakat (PKM-PM) dikembangkanlah Aplikasi Literature sebagai solusi pemecahan masalahnya. Aplikasi Literature merupakan sebuah aplikasi berbasis komputer yang bertujuan membantu membelajarkan peserta didik untuk membaca, memahami dan mengenal teknologi digital. Manfaat lain dari aplikasi Literature bagi peserta didik sekolah dasar juga dapat merangsang keingintahuan atau minat membaca dengan cara mendorong kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional dengan audiovisual yang menarik. Literature adalah aplikasi membaca yang dikemas secara menarik dengan disajikannya video dan soal di dalamnya. Literature ini dapat diinstall pada komputer yang dapat digunakan secara *offline* maupun *online* sebagai syarat menonton video di dalamnya.

Tim pengabdian berharap dalam penerapannya aplikasi Literature ini dapat meningkatkan kemampuan literasi pada peserta didik khususnya yang ada di SD Negeri Gombang. Kemudian peserta didik juga dapat belajar membaca sambil bermain dikarenakan di dalam aplikasi tersebut terdapat kuis yang akan dikerjakan setelah selesai membaca guna mengukur literasi. Selain itu literature ini disajikan dalam bentuk komputer dengan tujuan untuk mengenalkan teknologi digital komputer sejak dini kepada peserta didik sekaligus untuk belajar mengoperasikan komputer agar kelak saat ujian berbasis komputer peserta didik sudah tidak asing lagi dengan yang namanya komputer.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu sosialisasi dan penerapan, dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam program peningkatan literasi

melalui aplikasi Literature di SD Negeri Gombang Mlati, Sleman, sebagai berikut.

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan pertama ini, tim pengabdian melakukan observasi kondisi mitra. Kegiatan observasi ini dilakukan guna mengetahui masalah dan kebutuhan mitra agar dapat disesuaikan dengan aplikasi Literature yang nantinya akan diterapkan.

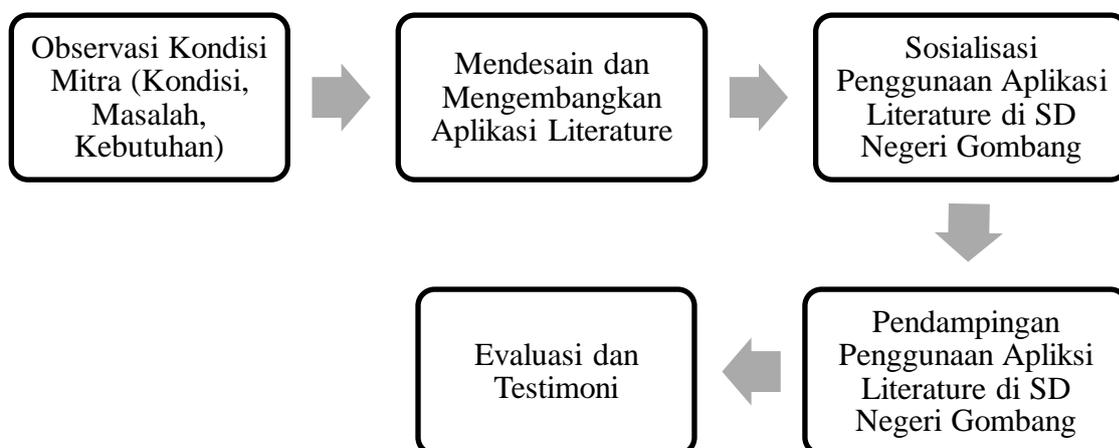
2. Tahap persiapan kedua

Pada tahap persiapan kedua berupa perancangan aplikasi dan materi-materi yang akan disampaikan saat sosialisasi dan penerapan. Kemudian tim pengabdian juga menyiapkan perangkat yang akan digunakan untuk penerapan.

3. Tahap pelaksanaan

Setelah tahap persiapan selesai dipersiapkan, maka Langkah selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan di SD Negeri Gombang yang akan diikuti oleh guru-guru dan karyawan. Materi yang disampaikan saat sosialisasi yaitu berupa pengenalan aplikasi Literature, fitur-fitur dalam aplikasi Literature, serta Langkah-langkah dalam penggunaannya. Kemudian dalam penerapan dan pendampingan penggunaan aplikasi Literature ini akan diikuti oleh siswa kelas 5 berjumlah 21 siswa yang dibagi menjadi 3 sesi tiap sesinya terdiri dari 7 siswa.

Berikut ini merupakan alur pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan penerapan aplikasi Literature.



Pembahasan

Tim pengabdian melakukan kegiatan observasi secara *offline*. Tim pengabdian melakukan kegiatan observasi di SD Negeri Gombang sebanyak 1 kali pertemuan. Kegiatan observasi ini dilakukan guna mengetahui karakteristik mitra. Karakteristik tersebut berupa proses belajar peserta didik SD Negeri Gondang, jumlah peserta didik SD Negeri Gombang, dan mengetahui masalah masalah dan kendala yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran. Tim pengabdian juga mencari informasi kepada guru serta orang tua peserta didik SD Negeri Gombang untuk merumuskan masalah dan menentukan solusi yang akan di realisasikan melalui aplikasi Literature ini.

Proses mendesain dan mengembangkan aplikasi Literature dilakukan berdasarkan langkah-langkah berikut ini :

1. Menyiapkan materi terkait literasi meliputi komponen fonologi, kosa kata, pemahaman, berbicara, tata bahasa dan menulis untuk peserta didik SD Negeri Gombang yang akan dimuat dalam aplikasi Literature yang telah dikonsultasikan ke guru SD Negeri Gombang
2. Penyusunan storyboard aplikasi Literature
3. Menyiapkan *software CorelDRAW* dan *PowerPoint* untuk mengembangkan aplikasi Literature
4. Mengkonversi pengembangan aplikasi yang telah dibuat menjadi bentuk HTML5 dengan *software Ispring Suite* dan kemudian menggunakan *software Website 2 APK Builder Pro* untuk membuat aplikasi Literature berektensi **apk*.
5. Penyusunan buku panduan penggunaan aplikasi Literature

Tim pengabdian melakukan sosialisasi secara *offline*. Pada kegiatan sosialisasi ini, tim pengabdian melakukan presentasi atau memberikan gambaran kepada peserta didik, guru serta wali murid SD Negeri Gombang terhadap penggunaan aplikasi dan manfaat penggunaan aplikasi yang tim pengabdian telah dibuat. Pada tahap sosialisasi ini, tim pengabdian juga memberikan buku panduan penggunaan aplikasi untuk wali murid dan guru sebagai membantu mempermudah guru dan wali murid menggunakan aplikasi yang tim pengabdian buat untuk pembelajaran di SD Negeri Gombang.

Program peningkatan literasi melalui aplikasi Literature ini dilakukan sebanyak 8 kali dalam jangka waktu 2 bulan. Program ini dilakukan secara *offline*. Tim pengabdian melakukan

koordinasi dengan para guru SD Negeri Gombang dalam mempersiapkan kegiatan pendampingan *offline* bersama peserta didik dan wali murid untuk pembelajaran di sekolah. Kemudian, tim pengabdian melakukan pendampingan secara langsung bersama guru di sekolah selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi Literature. Program peningkatan literasi melalui aplikasi Literature ini meliputi pengenalan dan penggunaan aplikasi Literature agar dapat meningkatkan literasi khususnya untuk peserta didik SD Negeri Gombang.

Evaluasi dan testimoni tim pengabdian dilakukan berdasarkan jadwal kegiatan yang telah dibuat, tanggapan peserta didik, guru, orang tua murid serta berdasarkan parameter-parameter keberhasilan tersebut, tim pengabdian melakukan tanya jawab terhadap guru dan orang tua peserta didik SD Negeri Gombang. Dari hasil tanya jawab tersebut, tim pengabdian dapat mengetahui sejauh mana dampak yang tim pengabdian berikan pada kegiatan program tersebut. Kegiatan tanya jawab tersebut, tim pengabdian lakukan secara *offline*. Evaluasi ini tentunya berfungsi untuk memperbaiki kualitas aplikasi Literature. Sehingga aplikasi Literature dapat dikembangkan dengan materi lainnya.



Gambar 1. Foto dokumentasi pengabdian

Kesimpulan

Pengembangan aplikasi *Literature* sebagai Media Peningkatan Literasi di SD Negeri Gombang dapat memberikan motivasi dan ide kreatif inovasi pembelajaran untuk Guru dan Sekolah. Selain itu, guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi literasi siswa. Adapun

saran keberlanjutan inovasi pengembangan media pembelajaran selanjutnya, dikembangkannya produk dalam berbagai macam materi, sehingga produk media pembelajaran bukan hanya mencakup beberapa materi saja.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung jalannya program pengabdian ini, sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan artikel program pengabdian dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2511>
- Basuki. 2019. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) untuk Murid Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Dasor, Y. W., Mina, H. M., & Sennen, E. (2021). PERAN GURU DALAM GERAKAN LITERASI DI SEKOLAH DASAR. *Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 19–25.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan Solusi untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru: Sebuah Kajian Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 123–132. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3595>
- Mariati, N. P. A. M., Sudiarsa, I. W., Sanjiwani, N. M. S., & Putra, P. A. P. (2022). INOVASI PEMBELAJARAN LITERASI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 2 DI SD NEGERI 15 PEMECUTAN. *Jurnal PKM. Widya Mahadi*, 2(2), 78–86. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6605945>
- Noerbella, D. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar Angkatan 2 Dalam Meningkatkan Kompetensi Literasi Dan Numerasi Peserta Didik. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 480–489. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2087>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Pujasari, R. S., Susapti, P., Mukholid, A., Sari, S. Y., Marani, I. N., Safiah, I., Erawati, M., Yuliati, I., Rachmijati, C., Juita, D. P., Fatimah, S., Siregar, S., Fadhilah, M. N., & Labuem, S. (2022). Optimisme Peningkatan Mutu Pendidikan. In *Akademia Pustaka*. Tulungagung: Akademia Pustaka. doi 978-623-5419-50-3

- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *BITNET: JURNAL PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 2(2), 128. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>
- Sudarmono, S., Hasibuan, L., & Us, K. A. (2021). Pembiayaan Pendidikan. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 266–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.448>
- Theresia, S., & Kurniawan, H. (2020). Pelatihan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMP Pangudi Luhur St. Vincentius Sedayu Bantul. *ABDIMAS ALTRUIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.24071/aa.v3i1.2950>
- Langsa Chairuddin et al., “Pelatihan Pengenalan Literasi Digital Bagi Siswa SMP Negeri 7 Langsa,” *JILPI: Jurnal Ilmiah Pengabdian Dan Inovasi* 1, no. 2 (2022): 197–208, <https://journal.ikmedia.id/index.php/jilpi/article/view/46>.