



Pola Pendampingan Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di SD Tegalombo di Era New Normal

**Aditya Galih Azi P¹, Saefi Na Ulfiana², Jumadi Dwi Stiyanto¹, Puji Astuti²,
Anisa Berliana Restuninda³, Sunaryo⁴,**

^{1,3}Teknik Informatika, Fastikom, Universitas Sains Al-Quran, Wonosobo, Indonesia

^{2,4}Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, Universitas Sains Al-Quran, Wonosobo, Indonesia

⁵ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah, Universitas Sains Al-Quran, Wonosobo, Indonesia

⁶Teknik Mesin, Fastikom, Universitas Sains Al-Quran, Wonosobo, Indonesia

Email: ^{1.a}adityagalih@email.com, ^{2.a}saefi_na@gmail.com, ^{1.b}jumadi@gmail.com,
^{2.b}puji_a@gmail.com, ³anisabr@gmail.com, ⁴sunaryo@unsiq.ac.id

Abstract

Reading by learning is an activity that is beneficial for everyone. Many lessons about life are obtained from reading. Reading is part of literacy culture. The low interest in reading students greatly affects the quality and quality of education in Indonesia. The Covid-19 pandemic that has occurred in the community has resulted in the teaching and learning process being carried out online. This requires students to adapt to new learning patterns. This pattern of distance learning activities is carried out using technology such as smartphones. However, most students use smartphones more to play games. The implementation of improving students' literacy skills is carried out through socialization activities and reading assistance. The results obtained are marked by the enthusiasm and enthusiasm of students when the activity is carried out.

Keywords: *reading, literacy, pandemic covid-19.*

Abstrak

Membaca dengan belajar adalah kegiatan yang bermanfaat bagi semua orang. Pelajaran tentang kehidupan banyak diperoleh dari membaca. Membaca merupakan bagian dari budaya literasi. Rendahnya minat baca siswa sangat berdampak pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Pandemi Covid-19 yang terjadi di masyarakat untuk mengakibatkan proses belajar mengajar dilakukan secara online. Hal ini menuntut para siswa beradaptasi dengan pola pembelajaran yang baru. Pola kegiatan belajar jarak jauh ini dilakukan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone. Namun, sebagian besar siswa menggunakan smartphone lebih banyak untuk bermain game. Pelaksanaan peningkatan kemampuan literasi siswa ini dilakukan melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan membaca. Hasil yang didapat ditandai dengan antusiasme dan semangat siswa pada saat kegiatan dilaksanakan.

Kata Kunci: membaca, kemampuan literasi, pandemi covid-19.

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang Masalah

Kemampuan literasi belajar, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara di dunia. Kurniawan (2016:321) indeks baca dan belajar nasional pada tahun 2013 angka membaca seluruh Indonesia masih kurang yaitu 0,01 yang artinya 100 orang hanya ada 1 yang gemar membaca. Hasil penelitian melalui PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2012 Indonesia berada pada urutan ke 64 dari 65 negara. Rendahnya minat

baca dapat menyebabkan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia hanya jalan di tempat (*stagnan*) dan cenderung mundur. Menurut Irianto & Febrianto (2017), sasaran yang ideal dalam meningkatkan kemampuan literasi adalah anak-anak dikarenakan aktivitas anak dalam proses belajar memerlukan berbagai referensi untuk menunjang pengetahuan mereka.

Sikap yang menjadikan literasi sebagai kebutuhan dan budaya akan memberikan banyak manfaat untuk mereka. Namun, banyak siswa yang belum menjadikan literasi sebagai kebutuhan. Apalagi pada

saat pandemi Covid-19 ini, dimana siswa melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi seperti telepon genggam yang seharusnya dengan berkembangnya teknologi dapat memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses ragam bacaan namun sebagian besar siswa hanya menggunakan telepon genggam pada saat jembelajar saja, selebihnya siswa lebih memilih menggunakan telepon genggam mereka untuk bermain game daripada belajar. Maka dari itu, sudah menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan pihak sekolah dalam membentengi siswa dari dampak negatif penggunaan teknologi informasi dalam keseharian siswa.

Derasnya arus informasi dan teknologi di era pendidikan sekarang ini berdampak pada semakin terbatasnya waktu yang dimiliki para siswa untuk belajar. Padahal, kemampuan literasi siswa dalam belajar sangat diperlukan bagi siswa untuk tetap dapat mengikuti perkembangan-perkembangan terutama terkait dengan dunia pendidikan mereka. Penggunaan teknologi kedalam pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu bentuk inovasi. Inovasi dilakukan dengan tujuan untuk mengimbangi dan mengikuti perkembangan zaman. Hasil pengabdian dilapangan menunjukkan bahwa minat belajar parasiswa sekolah dasar di lingkungan Desa Tegalombo tergolong masih rendah. Pada saat pembelajaran, anak-anak kurang memanfaatkan literasi secara digital untuk meingkatkan pengetahuan dan menunjang proses belajar mereka dalam menggunakan telepon genggam. Padahal sebagian besar anak, memiliki akses internet yang memadai. Mereka justru memanfaatkan akses internet untuk bermain.

Akses internet yang memadai seharusnya dapat dimanfaatkan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini berupaya untuk bisa menawarkan dan menyajikan kegiatan yang menarik dalam upaya menumbuhkan minat belajar para siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi khususnya melalui kegiatan pendampingan belajar. Melalui kegiatan pendampingan belajar ini, diharapkan para siswa akan dapat mengembangkan dan merangsang kemampuan literasi belajar mereka, kreativitas imajinasi, dan juga pengetahuan anak.

2. Permasalahan

Masalah yang dihadapi dalam kegiatan ini adalah beberapa orang masih tidak memperdulikan pendidikan menyebabkan anak yang tidak dapat memanfaatkan teknologi di rumah maupun di sekolah dan anak cenderung malas belajar.

3. Tujuan

- a. Mendukung pendamping literasi dalam membangun budaya literasi di sekolah, keluarga, dan masyarakat.

- b. Meningkatkan belajar siswa di era new normal.
- c. Memberikan materi pelaksanaan program literasi, penilaian, dan evaluasi kepada pendamping literasi untuk mendukung pengambilan keputusan instruksional
- d. Dapat memahami penggunaan teknologi dan pemanfaatannya sebagai kemajuan teknologi.

B. METODE PELAKSAAAN

Metode yang dilakukan terhadap siswa sekolah dasar SD di tegalombo kalikajar wonosobo pada tanggal 17 Februari – 29 Maret 2022. kegiatan ini di ikuti oleh beberapa kelas dari SDN tegalombo. Pengabdian akan menerapkan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, yaitu dengan kegiatan sosialisasi, game edukasi, fasilitasi dan intensifikasi perpustakaan, pelatihan pembelajaran interaktif untuk guru. Untuk meningkatkan kemampuan literasi anak dan kegiatan belajar untuk membantu tumbuhkan minat belajar anak. Menggunakan bantuan teknologi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Seiring dengan perkembangan zaman, berkembang pula teknologi informasi sehingga memberikan berbagai informasi dan kemudahan bagi anak-anak untuk mengakses berbagai informasi seperti buku digital, belajar melalui youtube.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melaksanakan kegiatan KPM Tematik Berbasis Riset di Dusun Campursari, Tegalombo Kalikajar Wonosobo. Pelaksanaan dilakukan dengan pelatihan, menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktek langsung dengan komputer dan pada akhir pelatihan dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat penyerapan materi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi siswa di SD tegalombo adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran game edukasi



(a)



(b)
Gambar 1. Pembelajaran game edukasi (a) bermain flash card (b) bermain petak umpet

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Permainan atau game memiliki tujuan untuk merangsang kecerdasan otak anak, sebagai penyeimbang otak kanan dan otak kiri. Sejak jaman dahulu, nenek moyang kita sebenarnya telah merekomendasikan beragam game untuk mendampingi otak siswa, dan sampai sekarang permainan masih sangat diminati. Bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran kegiatan ini melibatkan anak-anak sd dari kelas 3-5. Manfaat dan Pengeruh kegiatan ini adalah :

1. memancing minat belajar anak terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.
2. merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.
3. menjadi salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik.

Oleh karena itu tantangan dan kesesuaian antara materi dan kemampuan menjadi faktor yang penting dalam merancang sebuah permainan edukasi. Pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat berdampak positif pada kinerja dan motivasi siswa

2. Pembelajaran Keterampilan Komputer



Gambar 2. Pembelajaran keterampilan Komputer kls 4-5

Belajar terbimbing apabila di kelas hanya ada satu komputer/laptop yang sudah diisi dengan RPP. Adapun pembelajaran terbimbing dilakukan dan diikuti oleh siswa sd kelas 4 dan 5 dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menampilkan beberapa ilustrasi/ gambar/ video/ animasi/ simulasi/ teks yang berkaitan dengan topik/tema pembelajaran dan disesuaikan dengan sasaran dengan memperhatikan, tingkat pengetahuan siswa dan sebisa mungkin dekat dengan lingkungan siswa atau mudah dikenali oleh siswa
- b. Kemudian siswa diminta melakukan pengamatan benda atau tayangan dan mencatat hasil pengamatannya. Hal-hal yang perlu dicatat oleh siswa boleh diarahkan oleh guru misalnya tentang apa, di mana, dari mana sumbernya, kapan, dan bagaimana tanggapan siswa terhadap tayangan tersebut
- c. Hasil pengamatan, kemudian siswa dipancing dengan berbagai teknik agar di dalam otaknya timbul pertanyaan. Penting bagi siswa untuk mengetahui bahwa banyak siswa yang menjadi tertarik dalam penggunaan komputer. Komputer dapat memberikan banyak peluang bagi pihak sekolah dan guru untuk mendapatkan manfaat dari integrasi dalam bentuk teknologi untuk membuat pengajaran dan pembelajaran lebih efektif. Tentunya siswa akan mendapat kesan baru dengan belajar menggunakan komputer.

Metode pembelajaran ini sudah terkenal sejak lama. Namun dahulu fasilitasnya kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan komputer, tidak seperti saat ini, karena komputer dapat ditemukan di sekolah-sekolah dan jumlahnya sangat banyak.

3. Fasilitas dan intensifikasi perpustakaan



Gambar 3. Fasilitas dan intensifikasi perpustakaan

Fasilitasi dan intensifikasi perpustakaan ini bertujuan menghidupkan perpustakaan desa, agar dapat mengajak anak-anak untuk dapat membaca dan memahami apa pentingnya membaca pada era saat ini perpustakaan sekolah yang di ampu ibu Feni selaku pengurus perpustakaan desa dan ibu Endang selaku kepala sekolah sd 2 Tegalombo dengan ibu

feni selaku pengurus perpustakaan desa dan ibu endang selaku kepala sekolah sdn 2 tegalombo. Manfaat dan pengaruh dalam kegiatan ini adalah:

- a. Memberikan kesempatan bagi umum untuk membaca bahanpustaka yang dapat membantu meningkatkan mereka kearah kehidupan yang lebih baik.
- b. Menyediakan sumber informasi yang cepat, tepat, dan murah bagimasyarakat, terutama informasi mengenai topik yang berguna bagimereka dan yang sedang hangat dalam kalangan masyarakat.
- c. Membantu warga untuk mengembangkan kemampuan yangdimilikinya sehingga yang bersangkutan akan bermanfaat bagimasyarakat sekitarnya, sejauh kemampuan tersebut dapatdikembangkan dengan bantuan bahan pustaka. Fungsi ini disebut fungsi pendidikan berkesinambungan atau pendidikan seumur hidup.

Pengaruh untuk kegiatan ini kedepannya warga sekitar atau anak anak dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan sebagai tempat belajar hal baru maupun mencari informasi.

4. Pelatihan Pembelajaran Interaktif untuk Guru



Gambar 4. Pelatihan Pembelajaran Interaktif untuk Guru

Seperti yang dikemukakan di awal, pelatihan guru didorong untuk mengintegrasikan metode pembelajaran ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Apabila RPP sudah terintegrasi dengan metode yang baik, maka skenario pembelajarannya ada dua cara yaitu belajar mandiri atau terbimbing dengan team KPM UNSIQ dengan guru SD Tegalombo yang sudah dapat ijin kepala sekolah. Manfaat dan Pengaruh dalam kegiatan ini :

- a. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- b. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsiyang sama.

- c. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- d. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsangminat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- e. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.

Pertama guru memiliki kompetensi menyusun, merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Kedua, Kompetensi profesional adalah kompetensi dasar disiplin ilmu yang mempelajari atau yang menjadi bidang spesialisnya baik penguasaan teoretis maupun praktis, kemampuan didaktis, metofik, psikologis, ketrampilan perencanaan dan pengelolaan, serta kemampuan mengevaluasi hasil belajar mengajar. Dan siswa mampu mengikuti apa yang guru sampaikan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Untuk lebih mengoptimalkannya tentunya dibutuhkan kreatifitas dan keinginan para pendidik untuk mencari, menemukan dan mengembangkannya Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru untuk menciptakannya, hal itu tentunya tidak begitu sulit, media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tidak harus yang modern, mahal dan buatan pabrik, tetapi juga media sederhana.

5. Sosialisasi tentang bahaya kecanduan internet.



Gambar 5. Sosialisasi tentang bahaya kecanduan internet bagi anak kelas 4 dan 5

Kegiatan ini bertujuan untuk anak anak sd kelas 4-5 bisa memahami apa dampak negatif atau positif bahaya hp/gadget dan dapat mengimbangi kegiatan dengan belajar Dan dapat memanfaatkan teknologi dengan benar.dan pembagian hadiah untuk yang dapat mencawab pertanyaan atau tantangan dari kami atau dalam mengatasi masalah ini perlu dilakukannya sosialisasi terus-menerus pada orang tua ketika di rumah akan pentingnya pengawasan dalam pengontrolan penggunaan gadget karena penggunaan gadget tanpa pengawasan orangtua

akan menimbulkan bahaya yang lebih serius misalnya pada tampilan iklan yang tidak sesuai dengan anak yang sering muncul gadget yang digunakan.

Penggunaan gadget dapat dilakukan pada anak-anak dalam penunjang kemampuan dalam ilmu pendidikan seperti ketrampilan berbahasa dan lainnya. Sosialisasi yang dapat diberikan juga dapat melalui iklan layanan masyarakat oleh pemerintah seperti iklan pada televisi, iklan pada pamflet dan lainnya. Pengontrolan penggunaan gadget juga dapat dilakukan dengan menyadarkan anak akan bahayanya penggunaan gadget hal ini dapat dilakukan oleh banyak pihak seperti orangtua, orang-orang terdekat maupun melalui pengajaran guru disekolah. Manfaat dan pengaruh sebagai berikut :

- a. Dapat memahami dampak negatif maupun positif penggunaan gadget dan internet
- b. Dapat memanfaatkan gadget dan internet dengan benar dan baik.
- c. Mampu mengurangi pemakaian gadget dan internet

Pengaruh yang diharapkan kedepannya untuk anak-anak sd tegalombo dapat mengurangi pemakaian gadget dan internet untuk dibatasi dan dapat meluangkan waktu untuk belajar dan berkumpul dengan keluarga dan mampu memanfaatkan gadget dan internet sebagai media belajar interaktif untuk era new normal ini. Untuk menjaga kesinambungan kegiatan dilakukan pendampingan secara berkelanjutan dengan penambahan materi pelatihan (Hermawan, 2016).

Solusi mengatasi masalah literasi

Untuk mengatasi masalah rendahnya tingkat literasi di Indonesia, ada beberapa upaya yang dapat dan perlu dilakukan, antara lain:

- a. Merekrut dan meningkatkan kualitas guru sejalan dengan Kesepakatan Muscat (Muscat Agreement), sebuah perjanjian yang disepakati pada 2014 oleh delegasi pertemuan Global Education for All yang diselenggarakan UNESCO di Muscat, Oman. Salah satu targetnya adalah: semua negara memastikan bahwa pada 2030, seluruh pelajar dididik oleh guru-guru yang memenuhi kualifikasi, terlatih secara profesional, memiliki motivasi, dan mendapatkan dukungan.
- b. Membangun dan meningkatkan infrastruktur pendidikan terutama penyediaan listrik, perpustakaan, lab komputer dan akses terhadap internet serta peningkatan infrastruktur ICT yang saat ini tertinggal di ASEAN.

- c. Memasukkan kembali buku bacaan wajib ke dalam kurikulum. Untuk menjamin ketersediaan buku bacaan bermutu, maka fungsi penerbit milik negara Balai Pustaka perlu dikembalikan ke posisi sebelumnya sebagai penerbit dan penyedia buku bacaan bermutu bagi sekolah-sekolah.

D. PENUTUP

1. Simpulan

Pada kegiatan pendampingan belajar di posko maupun di sekolah bagi siswa Sekolah Dasar di lingkungan Desa Tegalombo dengan mengadakan kegiatan sosialisasi terhadap murid dan guru tentang pentingnya minat belajar untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dan kegiatan pendampingan belajar digital dengan memanfaatkan teknologi berhasil ditandai dengan respon positif orang tua terhadap kegiatan pengabdian masyarakat ini serta antusias dan semangat anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, siswa secara aktif bertanya, sharing terkait dengan teks bacaan yang mereka baca serta orang tua mendukung penuh kegiatan ini sehingga pelaksanaan kegiatan ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan yang cukup berarti. Sesuai dengan hal itu, perlu adanya pendampingan bimbingan kegiatan belajar secara berkesinambungan sebagai upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

2. Saran

Terkait dengan pentingnya gerakan literasi ini, penulis memberikan catatan penting serta saran agar gerakan literasi di sekolah efektif, yaitu memaknai ulang pentingnya literasi mendampingi anak dengan produktif melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat untuk memaksimalkan media, terutama integrasi TIK, dalam melakukan gerakan literasi menghadirkan buku-buku yang memuat "virus prestasi" kepada pembaca memperbanyak buku bacaan berkualitas dengan muatan "virus prestasi" serta menagih hasil refleksi siswa terhadap bacaan yang sudah dibaca. Membaca adalah investasi terbaik untuk masa depan. Hanya saja, kita butuh waktu untuk memetik hasilnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Kepala Desa Talunombo dan Lembaga LP3M Universitas Sains Al-Qur'an.

E. DAFTAR PUSTAKA

Novari, A. F., Ardini, F. M., Rostiana, H., Meliyawati., Widiatmoko, M., Rohimajaya, N. A., Gumelar, R. E., &

- Sauri, S. (2020). Optimalisasi minat baca anak Desa Medalsari di masa pandemi melalui storytelling. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 646-655.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat Sekolah Dasar pada masa pandemi Covid19. *LAMPUHYANG*, 11(2), 13-25.
- Elianda, Magdalena. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. JPdK Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020 Halaman 63-68*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Kurniawan. (2015). Pelaksanaan program motor keliling TBM Mata Aksara di desa Umbulmartani, Ngeplak, Sleman, Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Mahasiswa PLS Vol. 5, 320 No. 8, hal. 321*.
- Hermawan dan Sunaryo (2016) "Peningkatan Kompetensi Guru-Guru Smk Bidang Sains Melalui Pelatihan Software Engineering Di Kabupaten Wonosobo", *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 3(1), pp. 63-68. doi: <https://doi.org/10.32699/ppkm.v3i1.338>.