

PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI AKSARANESIA.CO UNTUK GERAKAN LITERASI SEKOLAH PADA SISWA KELAS X SMA INTENSIF TARUNA PEMBANGUNAN SURABAYA

Cyntia Putri

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
cyntia.20027@mhs.unesa.ac.id

Anas Ahmadi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
anasahmadi@unesa.ac.id

Abstrak

Literasi merupakan salah satu urgensi dalam proses pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih mendapati persoalan serius, salah satunya yaitu di SMA Intensif Taruna Pembangunan (ITP) Surabaya yang mendapati persoalan terkait belum terealisasinya program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). SMA ITP Surabaya mengalami beberapa permasalahan yang menyebabkan GLS belum terlaksana, yaitu tidak adanya monitoring sehingga peserta didik kurang terkontrol, minimnya ketersediaan literatur, serta penggunaan telepon genggam yang berlebihan. Adapun artikel ilmiah ini disusun dengan tiga tujuan, yaitu: (1) mendeskripsikan cara penerapan aplikasi Aksaranesia.co kepada peserta didik dan guru; (2) menguji validitas aplikasi Aksaranesia.co kepada ahli media dan ahli materi; serta (3) mendeskripsikan dampak (keefektifan) penerapan aplikasi Aksaranesia.co. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D (*Reasech and Development*) model Dick and Carry yang memiliki lima tahap berupa ADDIE, yaitu (1) analisis (*Analyze*); (2) desain (*Design*); (3) pengembangan (*Development*); (4) implementasi (*Implementation*); dan (5) evaluasi (*Evaluate*). Hasil implementasi Aksaranesia.co kepada guru dalam pelaksanaan GLS yang semula 27% meningkat sebanyak 60% menjadi 87%. Kemudian, hasil implementasi Aksaranesia.co kepada peserta didik yang semula 77% meningkat sebanyak 15% menjadi 92%. Selain itu, dilakukan pembentukan penulis pengembang agar program memiliki dampak berkelanjutan. Sehingga, Aksaranesia.co efektif dalam mengoptimalkan GLS secara integratif, serta efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik SMA ITP Surabaya.

Kata Kunci: Aksaranesia.co, GLS, pengembangan

Abstract

*Literacy is one of the urgencies in the education process, but in its implementation there are still serious problems, one of which is at the Intensive Taruna Pembangunan High School (ITP) Surabaya which has encountered problems related to the unrealizability of the School Literacy Movement (GLS) program. SMA ITP Surabaya experienced several problems that caused GLS not to be implemented, namely the absence of monitoring so that students were less controlled, the lack of availability of literature, and excessive use of mobile phones. This scientific article was prepared with three objectives, namely: (1) describing how to apply the Aksaranesia.co application to students and teachers; (2) testing the validity of the Aksaranesia.co application with media experts and material experts; and (3) describe the impact (effectiveness) of implementing the Aksaranesia.co application. This research uses the Dick and Carry R&D (*Reasech and Development*) development method which has five stages in the form of ADDIE, namely (1) analysis (*Analyze*); (2) design (*Design*); (3) development (*Development*); (4) implementation (*Implementation*); and (5) evaluation (*Evaluate*). The results of implementing Aksaranesia.co for teachers in implementing GLS, which was originally 27%, increased by 60% to 87%. Then, the results of implementing Aksaranesia.co for students, which were originally 77%, increased by 15% to 92%. In addition, a developer writer was formed so that the program has a sustainable impact. Thus, Aksaranesia.co is effective in optimizing GLS in an integrative manner, as well as effective in increasing students' interest in reading at SMA ITP Surabaya.*

Keywords: Aksaranesia.co, GLS, development

PENDAHULUAN

Kelaziman membaca literatur berkualitas dinilai memegang dampak mengenai fase kecerdasan seseorang (Surtinah, 2019). Oleh sebab itu, melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) pemerintah hendak mewujudkan generasi penerus bangsa yang melek huruf, cekatan, dan literat dengan mempersiapkannya sedari dini. GLS dapat diinterpretasikan sebagai program untuk menempa karakter peserta didik dengan mengoptimalkan keterampilan berbahasa melalui aktivitas literasi dasar (membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Program ini merupakan produk dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) nomor 23 tahun 2015, terkait pengembangan budi pekerti yang memuat kewajiban berliterasi selama lima belas menit sebelum memulai pembelajaran di sekolah.

Literasi merupakan salah satu urgensi dalam proses pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih mendapati persoalan serius, salah satunya yaitu di SMA Intensif Taruna Pembangunan (ITP) Surabaya yang mendapati persoalan terkait belum terealisasinya program GLS. Literasi masih dilaksanakan secara independen oleh peserta didik tanpa adanya manajemen dan monitoring yang terorganisasi. Dampaknya peserta didik kurang terkontrol dan secara perlahan mengesampingkan aktivitas literasi. Ditemukan dua faktor yang ikut menghambat aktivitas literasi peserta didik, yaitu ketidakterediaan buku bacaan baik di rumah maupun di sekolah serta penggunaan telepon genggam yang berlebihan.

SMA ITP Surabaya belum menemukan cara untuk memecahkan permasalahan-permasalahan serius tersebut. Penulis merespon permasalahan ini dan melakukan diskusi dengan pihak sekolah guna menemukan solusi bersama terhadap kendala yang ada. Berdasarkan analisis kebutuhan dan penyaringan ide, disepakati solusi berupa penerapan aplikasi Aksaranesia.co untuk menyelesaikan tiga fokus permasalahan yang menghambat pelaksanaan aktivitas literasi, yaitu (1) belum adanya koordinasi terhadap aktivitas literasi sehingga peserta didik menjadi kurang terkontrol dan minim pengawasan; (2) minimnya ketersediaan sumber literatur yang menyebabkan peserta didik kesulitan mengakses bacaan; dan (3) penggunaan telepon genggam yang berlebihan.

Pada era revolusi industri 4.0 ini, Aksaranesia.co sebagai solusi, sangat relevan dengan kepentingan peserta didik, penguasaan alat dan keterampilan digital bukan hanya bentuk kemewahan dan hiburan belaka, tetapi juga merupakan sebuah kebutuhan. Aksaranesia.co ialah sebuah aplikasi (perangkat lunak) berbasis android yang khusus dibuat untuk meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Pada beranda aplikasi, terdapat halaman menu

profil peserta didik yang dilengkapi juga dengan fitur menyimpan daftar bacaan, membuat status singkat, menulis cerita panjang, dan mempublikasikan cerita. Kemudian, terdapat juga fitur untuk meminjam buku-buku elektronik. Sementara itu, monitoring yang dilakukan ialah dengan sistem pengumpulan poin. Peserta didik akan mendapatkan poin setelah menulis cerita atau membaca buku di fitur menu perpustakaan Aksaranesia.co. Jumlah poin yang didapat peserta didik akan menjadi alat ukur kelulusan GLS. Selain itu, untuk memikat peserta didik, Aksaranesia.co juga memberikan penghargaan berupa hadiah di akhir semester bagi peserta didik yang memperoleh poin terbanyak. Aplikasi Aksaranesia.co diharapkan dapat memberikan alternatif dalam pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) agar tetap berjalan.

Penelitian terdahulu yang membahas topik serupa pernah dilakukan oleh Saifudin dan Istiqomah (2021) serta Hidayah (2017), yaitu strategi untuk mendukung GLS lewat optimalisasi perpustakaan. Dalam memaksimalkan peran perpustakaan diperlukan sebuah prasyarat yaitu dana yang cukup banyak, terutama dialokasikan untuk kebutuhan pengadaan berbagai buku bacaan. Penelitian lain adalah oleh Ummami (2021), yaitu mengenai upaya mendukung GLS melalui kebijakan-kebijakan yang diberikan oleh kepala sekolah seperti program latihan membaca, praktik *storytelling*, serta penyediaan sarana dan prasarana guna mendukung kebijakan tersebut. Kemudian, terdapat pula solusi berupa pengadaan sudut baca yang berisi berbagai macam buku bacaan (Husna, 2020; Sunuyeko dkk., 2022). Ditemukan pula kendala yang cukup serius terkait penggandaan koleksi bacaan yang membutuhkan biaya relatif besar. Dalam penelitian yang dilakukan Fauziyah dan Rahma (2020) yaitu membuat *website* untuk media membaca cerita pendek agar bisa berkontributif dalam pelaksanaan GLS. Media tersebut dapat menghimpun berbagai cerita pendek di jagat maya, sehingga dapat memfasilitasi kegiatan GLS dengan menggunakan teknologi digital.

Adapun artikel ilmiah ini disusun dengan tiga tujuan, yaitu: (1) mendeskripsikan cara menerapkan Aksaranesia.co kepada peserta didik dan guru; (2) menguji validitas Aksaranesia.co kepada ahli; dan (3) mendeskripsikan dampak (keefektifan) penerapan Aksaranesia.co.

Potensi hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah mengoptimalkan pelaksanaan GLS secara integratif, meningkatkan minat membaca peserta didik SMA ITP Surabaya, meningkatkan kreativitas dan fungsi pengawasan guru, mengedukasi masyarakat luas, menyediakan media berliterasi yang memungkinkan proses interaksi sosial berupa suka dan komentar,

menyediakan media digital sebagai optimalisasi pengawasan GLS, serta menyediakan media membaca dan menulis dengan *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) yang menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang juga disokong dengan data kuantitatif (semi kuantitatif). Sedangkan jenis penelitian ini ialah pengembangan karena bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi untuk mendukung GLS. Penelitian metode R&D merupakan metode gabungan yang memiliki tujuan untuk memvalidasi dan menyempurnakan produk dengan cara melakukan pengembangan. Seals & Richey (1994) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu kajian yang sistematis terhadap pengembangan, perancangan desain, dan pengevaluasian program, dengan penelitian yang memiliki kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas dalam keberhasilan proses dan produk pembelajaran, penelitian ini umumnya digunakan dalam bidang kependidikan, dengan melalui jenis penelitian ini diharapkan bisa menimbulkan peningkatan keproduktifan pendidikan, yakni lulusan yang ditargetkan tercapai, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Dikemukakan oleh pendapat lain bahwa jenis metode penelitian dan pengembangan ialah pendekatan penelitian untuk membuahkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada, bisa dalam bentuk digital yang digunakan misal *software* atau yang berupa fisik seperti buku, bahan ajar, atau media ajar (Sukmadinata, 2008: 190).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengembangan R&D (*Research and Development*) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. ADDIE merupakan konsep model pengembangan dasar yang sistematis untuk membantu pengembangan menjadi lebih efektif (Branch, 2009). Model pengembangan ADDIE dipilih karena tahapan-tahapannya dalam membantu pengembangan produk media aplikasi Aksaranesia.co sangat runtut dan sudah mencakup semua tahapan yang dibutuhkan, adapun tahapan yang ada dalam prosedur ADDIE diantaranya berupa analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan tahapan akhir yaitu Evaluasi (*Evaluate*). Hasil produk yang dikembangkan akan diimplementasikan kepada 16 guru dan 128 peserta didik kelas X SMA ITP Surabaya. Atas diskusi dan pertimbangan bersama mitra, kelas X dipilih karena kepadatan kalender akademik kelas X lebih senggang dibanding dua angkatan lainnya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi dan riset, tes (*pre-test* dan *post-test*), serta

kuesioner validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual. Sedangkan validasi dari ahli materi meliputi tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek bahasa, dan aspek kelayakan penyajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis (*Analyze*)

Literasi merupakan salah satu urgensi dalam proses pendidikan, namun dalam pelaksanaannya masih mendapati persoalan serius, salah satunya yaitu di SMA Intensif Taruna Pembangunan (ITP) Surabaya yang berlokasi di Surabaya, Jalan Dukuh Menanggal XII No. 4, Dukuh Menanggal, Gayungan. Berdasarkan hasil wawancara atau tanya jawab secara luring dengan Ibu Dina yang merupakan penanggungjawab program literasi mengungkapkan jika SMA ITP Surabaya mendapati persoalan terkait belum terealisasinya program GLS. Literasi masih dilaksanakan secara independen oleh peserta didik tanpa adanya manajemen dan monitoring yang terorganisasi. Dampaknya peserta didik secara perlahan mengesampingkan aktivitas literasi. Bersumber dari hasil kuesioner yang dilakukan pada peserta didik dan wawancara secara luring, ditemukan dua faktor yang ikut menghambat aktivitas literasi peserta didik, yaitu ketidakterediaan buku bacaan baik di rumah ataupun di sekolah, serta pemakaian telepon genggam yang berlebihan. Secara fisik dan lingkungan, ketersediaan sarana dan prasarana yang bisa menyokong terlaksananya GLS masih belum optimal. Permasalahan ini tampak dari kurangnya buku bacaan yang memadai di kelas atau bahkan tidak ada, belum adanya sudut baca, dan juga terbatasnya variasi buku bacaan di perpustakaan yang kebanyakan diisi oleh buku mata pelajaran. Selain itu, SMA ITP Surabaya diketahui belum bisa memfasilitasi buku bacaan sesuai dengan kuantitas peserta didik. Akhirnya, aktivitas literasi pun belum dapat terlaksana secara optimal.

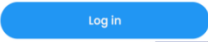
SMA ITP Surabaya belum menemukan cara untuk memecahkan permasalahan-permasalahan serius tersebut. Penulis merespon permasalahan ini dan melakukan diskusi dengan pihak sekolah melalui Ibu Dina selaku penanggungjawab program literasi, guna menemukan solusi bersama terhadap kendala yang ada. Berdasarkan analisis kebutuhan dan penyaringan ide, disepakati solusi berupa penerapan aplikasi Aksaranesia.co untuk menyelesaikan tiga fokus permasalahan yang menghambat pelaksanaan aktivitas literasi, yaitu (1) belum adanya koordinasi terhadap aktivitas literasi sehingga peserta didik menjadi kurang terkontrol dan minim pengawasan;

(2) minimnya ketersediaan sumber literatur yang menyebabkan peserta didik kesulitan mengakses bacaan; dan (3) penggunaan telepon genggam yang berlebihan.

b. Desain (Design)

Fitur-fitur pada aplikasi Aksaranesia.co dirancang berdasarkan hasil diskusi dan analisis kebutuhan dengan mitra. Aksaranesia.co ialah sebuah aplikasi (perangkat lunak) yang dibuat khusus untuk meningkatkan aktivitas GLS dan berbasis android, berisikan fitur-fitur menu yang bisa memfasilitasi keinginan dan kebutuhan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi serta mengoptimalkan monitoring oleh guru berbasis teknologi digital.

Tabel 1. Fitur-Fitur Aplikasi “Aksaranesia.co”

Fitur	Ikon	Fungsi
Log in		Mengatur proses identifikasi dan mengakses Aksaranesia.co.
Input		Menulis status singkat dan tulisan panjang.
Beranda		Memberikan informasi hasil karya tulis pengguna lain.
Eksplor		Mengakses literatur digital dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
Perpustakaan		Membaca dan meminjam buku digital yang terdapat di dalam Aksaranesia.co.
Kelas		Melihat daftar guru dan teman yang ada di dalam kelas.
Profil		Menyediakan informasi akun pengguna lain dan akun pribadi.

Logo Aksaranesia.co diadaptasi dari huruf pertama aksara jawa, yaitu “ha” yang kemudian dirotasi 90 derajat ke kanan. Kemudian, huruf “ha” dikombinasikan dengan buku yang merupakan



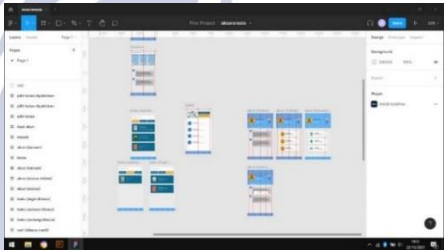
Gambar 1. Desain Logo Aplikasi Aksaranesia.co

perlambang dari sumber ilmu dan media literasi, guna memanifestasikan visi aplikasi secara visual.

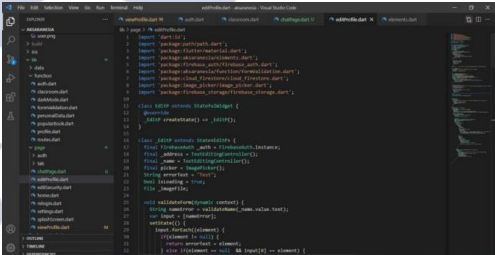
Desain UI/UX dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Figma dengan mengacu pada hasil diskusi dengan mitra. Pada tahap ini pula, dilakukan pembuatan beberapa ilustrasi pendukung, guna menambah daya tarik aplikasi dari sisi visual.

Setelah proses pembuatan UI/UX selesai dilaksanakan, selanjutnya dilakukan pengkodean aplikasi menggunakan Visual Studio Code. Proses ini bertujuan untuk merancang aplikasi Aksaranesia.co berdasarkan seluruh konsep yang telah disepakati.

Setelah aplikasi selesai, penulis memasukkan



Gambar 2. Proses Desain UI/UX Aksaranesia.co



Gambar 3. Pengkodean Aplikasi

literatur digital dari berbagai sumber yang kredibel, yaitu Sinta, Project Gutenberg, Many Books, dan Books Yards. Selain itu, penulis juga bekerja sama dengan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dengan tujuan untuk memperkaya literatur digital yang ada.

c. Pengembangan (Development)

Tahap validasi dilakukan guna mengetahui kelayakan aplikasi Aksaranesia.co berdasarkan ahli media dan ahli materi sebagai berikut. Kriteria kevalidan produk penelitian dan pengembangan seperti pada Tabel 2 (Rusdi, 2018).

Tabel 2. Kriteria Validitas Produk

Persentase	Keterangan	Kesimpulan
25-43	Tidak Valid	Produk perlu konsultasi secara intensif
44-62	Kurang Valid	Produk dapat digunakan dengan banyak revisi
63-81	Valid	Produk dapat digunakan dengan sedikit revisi
82-100	Sangat Valid	Produk dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Produk

Ahli	Aspek Penilaian	Nilai (%)	Kesimpulan
Ahli Media	Aspek rekayasa perangkat (pengembangan secara efektif dan efisien, dapat digunakan secara efektif dan efisien, dapat dikelola dengan mudah, dapat dioperasikan dengan mudah, petunjuk jelas, aplikasi tepat)	100%	Sangat valid
	Aspek tampilan visual (warna sesuai, huruf sesuai, tombol sesuai, tata letak sesuai, gambar sesuai, gambar seimbang, efek sesuai, kerapian, kemenarikan media)	100%	Sangat valid
Ahli Materi	Aspek kelayakan isi (kesesuaian dengan kebutuhan, kesesuaian dengan indikator, manfaat materi, akurasi data, kemudahan, kelengkapan)	100%	Sangat valid
	Aspek bahasa (kemampuan memotivasi, keterbacaan lengkap, kesesuaian dengan kaidah bahasa, bahasa efektif dan efisien, kesesuaian teks, bahasa komunikatif)	94,45 %	Sangat valid
	Aspek kelayakan penyajian (menciptakan kemampuan bertanya, mendorong rasa ingin tahu, runtut, kejelasan,	100%	Sangat valid

	kesesuaian dengan perkembangan intelektual)		
--	---	--	--

Tabel di atas, tabel 3 memperlihatkan bahwa validasi ahli materi meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat dan aspek tampilan visual. Pada aspek rekayasa perangkat mendapatkan rata-rata sebesar 100%. Aspek rekayasa perangkat dinyatakan sangat valid karena aplikasi Aksaranesia.co dikembangkan atau dirancang secara efektif dan efisien, program dapat digunakan secara efektif dan efisien, dapat dikelola dengan mudah, dapat dioperasikan dengan mudah, memiliki petunjuk untuk mengoperasikan aplikasi dengan jelas, serta aplikasi yang digunakan memiliki ketepatan yang baik.

Sementara itu, pada aspek kedua yaitu aspek tampilan visual, aplikasi Aksaranesia.co juga mendapat rata-rata 100% atau sangat valid. Aplikasi Aksaranesia.co sudah memiliki pemilihan warna yang sesuai yaitu didominasi oleh warna biru muda yang mencerminkan nuansa pembelajaran, memiliki pemilihan huruf yang sesuai dan nyaman untuk digunakan, memiliki tombol yang sesuai, memiliki tata letak yang memudahkan pengguna, memiliki susunan gambar sesuai dan seimbang, memiliki efek sesuai, serta aplikasi disusun secara rapi dan menarik.

Kemudian, validasi dari ahli materi meliputi tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, aspek bahasa, dan aspek kelayakan penyajian. Pada aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dikarenakan aplikasi Aksaranesia.co memiliki kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik dalam berliterasi, memiliki kesesuaian dengan indikator keberhasilan yang akan diperoleh peserta didik, memiliki kebermanfaatan materi yang tinggi, memiliki akurasi data yang tinggi, mudah untuk digunakan, serta lengkap, sehingga dinyatakan sangat valid.

Pada aspek bahasa, aplikasi Aksaranesia.co mendapatkan rata-rata 94,45% atau sangat valid. Hal ini dikarenakan memiliki potensi untuk memotivasi minat baca peserta didik, memiliki keterbacaan yang lengkap, memiliki kesesuaian dengan kaidah bahasa sesuai EYD, memiliki bahasa efisien juga efektif, teks yang digunakan sesuai, serta bahasa yang digunakan komunikatif.

Pada aspek ketiga yaitu kelayakan penyajian, rata-rata yang diperoleh adalah 100% atau sangat valid. Aplikasi Aksaranesia.co mampu membangkitkan rasa ingin tahu pengguna, memiliki penyajian yang runtut, memiliki kejelasan materi, serta memiliki kesesuaian

dengan perkembangan intelektual peserta didik. Sehingga, ditinjau dari keseluruhan aspek aplikasi Aksaranesia.co dinilai sangat valid sebagai media untuk mendukung GLS bagi peserta didik SMA.

d. Implementasi (*Implementation*)

1. Implementasi Aksaranesia.co kepada Guru

Implementasi aplikasi Aksaranesia.co dilaksanakan kepada guru kelas X terlebih dahulu dan dimulai dengan aktivitas *pre-test*, sosialisasi, dan pelatihan aplikasi Aksaranesia.co (bit.ly/AplikasiAksaranesia). Kegiatan sosialisasi bertujuan untuk menjelaskan cara penerapan atau penggunaan aplikasi Aksaranesia.co kepada guru. Proses sosialisasi dilakukan dengan tiga bahan pendukung yaitu (1) video tutorial yang bisa diakses di Youtube (bit.ly/VideoTutorialAksaranesia); (2) buku panduan penggunaan aplikasi (bit.ly/BukuPedomanMitraAksaranesia); dan (3) fasilitas *Question and Answer* melalui *chat*, Google Form, dan Instagram. Proses sosialisasi melibatkan guru sebagai distributor informasi dan penggerak guna mengoptimalkan tingkat partisipasi dan pemahaman peserta didik.

Indikator keberhasilan telah berhasil terpenuhi, di mana seluruh guru kelas X berjumlah 16 orang mengikuti acara dan mengisi *pre-test* yang diberikan melalui *hard copy*. Sementara *post-test*, dilakukan di google form melalui tautan bit.ly/POSTTESTGURU. Guru antusias dalam mempelajari aplikasi, hal ini dapat diketahui dari perilaku yang interaktif. Kendala yang ditemukan selama kegiatan adalah tidak semua guru berusia muda, sehingga perlu memberikan penjelasan ekstra.

2. Implementasi Aksaranesia.co kepada Peserta Didik

Implementasi Aksaranesia.co kepada peserta didik kelas X dilaksanakan setelah implementasi kepada guru telah selesai. Seperti pada implementasi kepada guru, implementasi kepada peserta didik dimulai dengan kegiatan *pre-test*, sosialisasi, dan pelatihan aplikasi. Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, kegiatan ini dilaksanakan di lima kelas yang berbeda agar waktunya lebih efisien. Indikator keberhasilan telah berhasil tercapai, dari implementasi tersebut sebanyak 128 peserta didik hadir dan mengisi *pre-test*. *Pre-test* dilaksanakan menggunakan google form menggunakan tautan bit.ly/PRETESTPESERTADIDIK. Setelah itu,

diadakan pendampingan penggunaan aplikasi Aksaranesia.co sebanyak tujuh kali pertemuan.

Salah satu hasil diskusi dengan mitra, pelaksanaan GLS diadakan dalam kurun waktu 15 menit sebelum pembelajaran di sekolah usai. Hal tersebut dikarenakan pada jam awal pembelajaran dipenuhi oleh pelajaran tema eksakta. Dari hasil pendampingan selama tujuh kali, peserta didik telah mengunggah 512 Tulisan, 898 Status, dan membaca 384 buku bacaan digital yang terdapat di Aksaranesia.co. Sementara itu, *post-test* juga dilaksanakan menggunakan google form lewat tautan <https://bit.ly/POSTTESTSISWASMAITP>. Selain itu, di akhir semester dilakukan pula penghargaan berupa pemberian hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada dua peserta didik yang memperoleh poin tertinggi.

3. Dampak Aksaranesia.co untuk Mengoptimalkan GLS Integratif

Dampak Aksaranesia.co terhadap pelaksanaan GLS di SMA ITP Surabaya dianalisis menggunakan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan guru. Instrumen *test* diambil dan diadaptasi dari indikator keberhasilan literasi baca-tulis sekolah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang terbagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek masyarakat, aspek budaya sekolah, dan aspek kelas (Saryono *et al.*, 2017).

Tabel 4. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada Guru

No	Indikator	Pre (%)	Post (%)
Aspek Masyarakat			
1	Keikutsertaan masyarakat menyediakan media untuk berliterasi	25	87,5
2	Media untuk berliterasi mudah digunakan	25	87,6
3	Media untuk berliterasi dapat mengobarkan semangat	25	87,6
Rata-Rata		25	87,5
Aspek Budaya Sekolah			
5	Tersedianya buku bacaan non mata pelajaran	31,25	93,8
6	Buku bacaan yang bervariasi	37,5	87,5
7	Terdapat aktivitas peminjaman buku bacaan	25	87,5
8	Program menulis dan membaca terlaksana dengan baik	25	81,3

9	Sekolah memiliki kebijakan terkait kegiatan literasi	25	75,1
10	Peserta didik memiliki karya tulis	37,5	93,8
Rata-Rata		30,2	86,5
Aspek Kelas			
11	Adanya pelatihan fasilitator literasi	25	93,8
12	Adanya pendampingan fasilitator literasi	25	81,3
13	Terdapat buku pedoman fasilitator literasi	25	87,6
14	Literasi diterapkan ke pembelajaran	31,25	87,6
Rata-Rata		26,6	87,5
Rata-Rata Keseluruhan Aspek		27	87

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek masyarakat, mengalami peningkatan 62,5%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa program GLS Aksaranesia.co membuat keterlibatan masyarakat yaitu mahasiswa meningkat untuk menyediakan media pendukung literasi yang mudah dan mampu membangkitkan antusiasme. Pada aspek budaya sekolah juga meningkat sebesar 56,3% dikarenakan Aksaranesia.co menyediakan bacaan non mapel yang variatif, mendukung kebijakan sekolah mengenai program literasi, serta menjadi media bagi karya tulis. Kemudian, pada aspek kelas, persentase keberhasilan naik 60,9% dikarenakan program GLS Aksaranesia.co menyediakan pendampingan dan pelatihan fasilitator literasi yang dilengkapi buku pedoman, serta literasi telah diimplementasikan ke dalam kegiatan P5. Dilihat dari rata-rata (*mean*) ketiga aspek, persentase keberhasilan pelaksanaan GLS naik sebesar 60%. Sehingga, Aksaranesia.co dinilai efektif dalam memaksimalkan keberhasilan GLS di SMA ITP Surabaya.

Melalui aplikasi Aksaranesia.co dapat meminimalisir pengeluaran untuk memperbanyak berbagai macam buku bacaan yang ada di perpustakaan. Hal ini didukung karena terdapat fitur menu perpustakaan dan eksplor yang membuat pengguna bisa meminjam serta membaca buku digital tak terbatas ruang dan waktu dengan cuma-cuma. Selain itu, aplikasi Aksaranesia.co juga menyediakan fasilitas untuk menulis menggunakan fitur Status untuk tulisan yang kurang dari 200 kata dan fitur Tulisan yang dapat menulis sebanyak 500 kata atau lebih, sehingga

kegiatan literasi baca-tulis dapat terakomodasi secara maksimal.

4. Dampak Aksaranesia.co untuk Meningkatkan Minat Baca

Dampak Aksaranesia.co untuk meningkatkan minat baca peserta didik SMA ITP Surabaya ditelaah dari hasil *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik. Instrumen *test* diambil dan diadaptasi dari teori minat baca oleh Khasanah (2015) melingkupi delapan aspek, yaitu aspek kebutuhan mengenai bacaan, aspek tindak lanjut, aspek terkait kesadaran akan manfaat literasi baca-tulis, aspek rasa senang terhadap bacaan, aspek cara mengajar guru, aspek akses informasi, aspek lingkungan sekolah, dan aspek akses teknologi.

Tabel 5. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada Peserta Didik

No	Indikator	Pre (%)	Post (%)
Aspek Kebutuhan terhadap Bacaan			
1	Ambisi menggali informasi dari buku non mapel	81,2	93,8
2	Kegiatan meminjam buku bacaan non mapel	53,9	85,9
Rata-Rata		67,5	89,8
Aspek Tindak Lanjut			
3	Menceritakan bacaan kepada orang lain	67,2	85,9
4	Menulis ulang dari bacaan yang telah dibaca	50,8	80,5
Rata-Rata		59	83,2
Aspek Kesadaran Manfaat Literasi Baca-Tulis			
5	Mengetahui pokok bacaan dari literatur yang dibaca	78,1	91,4
6	Mengerti bahwa literasi memperluas wawasan	92,9	97,7
7	Mengerti bahwa literasi memperbanyak kosa kata	76	94,6
Rata-Rata		82,3	94,5
Aspek Rasa Senang terhadap Bacaan			
8	Menulis dan membaca sebagai bentuk hiburan	75	89,9
9	Memakai waktu luang untuk membaca dan menulis	64,9	86
Rata-Rata		69,9	87,9
Aspek Cara Mengajar Guru			
10	Guru mendukung dan memotivasi	86	95,3

11	Guru memerintahkan kegiatan baca-tulis	82	93,8
Rata-Rata		84	94,5
Aspek Akses Informasi			
12	Tersedianya buku bacaan non mapel	81,2	94,5
13	Variasi buku bacaan yang beragam	79,7	97,7
14	Kemudahan mengakses buku bacaan	83,6	96,1
Rata-Rata		81,5	96,1
Aspek Lingkungan Sekolah			
15	Sekolah membuat program literasi baca-tulis	76,6	91,5
16	Sekolah memiliki media untuk aktivitas baca-tulis	88,3	91,4
17	Terdapat slogan untuk aktivitas baca-tulis	78,9	91,4
Rata-Rata		81,2	91,4
Aspek Teknologi			
18	Memanfaatkan internet untuk mencari bacaan	91,4	97,7
Rata-Rata		91,4	97,7
Rata-Rata Keseluruhan Aspek		77	92

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post test* pada tabel 5, pertama memperlihatkan aspek kebutuhan terhadap bacaan meningkat sebesar 22,3% dikarenakan Aksaranesia.co membuat peserta didik dapat membaca dan meminjam buku bacaan menggunakan fitur Eksplor dan Perpustakaan. Kedua, aspek ketiga tindak lanjut mengalami peningkatan sebesar 24,2% dikarenakan Aksaranesia.co memfasilitasi peserta didik untuk bisa merangkum bacaan, menulis cerita melalui fitur Tulisan dan Status, serta mempublikasikan cerita. Ketiga, aspek kesadaran manfaat literasi mengalami peningkatan 12,2% dikarenakan dengan Aksaranesia.co peserta didik mampu menginterpretasikan substansi dari buku bacaan yang dibaca, serta peserta didik menjadi lebih peduli dan menyadari bahwa dengan berliterasi mampu memperluas wawasan dan perbendaharaan kata, serta tidak mudah tergoyahkan oleh berita *hoax*.

Keempat, aspek rasa senang terhadap bacaan juga meningkat sebesar 18% dikarenakan Aksaranesia.co membuat kegiatan menulis dan membaca adalah kegiatan yang mengasikkan dan menyenangkan sebagai hiburan yang dilakukan ketika sedang luang. Kelima, aspek cara mengajar

guru meningkat 10,5% dikarenakan lewat program GLS guru menjadi semakin bersemangat untuk mendukung dan memotivasi peserta didik untuk selalu melakukan kegiatan literasi. Keenam, aspek akses informasi mengalami kenaikan sebesar 14,6% dikarenakan Aksaranesia.co memberikan bahan bacaan yang beragam dan sangat mudah diakses di manapun dan kapanpun melalui telepon genggam peserta didik maupun guru. Ketujuh, aspek lingkungan sekolah meningkat sebesar 10,2% dikarenakan melalui Aksaranesia.co menjadikan SMA ITP Surabaya mempunyai media untuk melakukan kegiatan literasi baca-tulis, yang diimplementasikan melalui program GLS. Kedelapan, aspek teknologi juga meningkat 6,3% dikarenakan melalui Aksaranesia.co peserta didik mampu memanfaatkan internet dengan baik untuk menggali bahan bacaan. Oleh karena itu, bersumber dari data di atas, rata-rata kedelapan aspek, mengalami peningkatan persentase sebesar 15%. Sehingga, Aksaranesia.co dinilai efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik SMA ITP Surabaya.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Melakukan monitoring dan evaluasi dengan metode *Focus Group Discussion* (FGD) untuk mengetahui perkembangan dari penggunaan aplikasi Aksaranesia.co. Pada evaluasi dan *monitoring* ini akan dijelaskan kendala atau permasalahan yang terjadi selama penggunaan aplikasi Aksaranesia.co sekaligus berdiskusi untuk mencari dan menemukan resolusi untuk menangani kendala yang terjadi, sehingga aplikasi Aksaranesia.co dapat digunakan dengan maksimal. Serta sebagai upaya keberlanjutan, disusun tim pengembang GLS SMA ITP Surabaya yang beranggotakan perwakilan dari pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS). Bertugas untuk menjaga konsistensi pelaksanaan program dan mengembangkan aplikasi Aksaranesia.co melalui ide dan gagasan yang diutarakan pada rapat setiap 1 bulan sekali.

SIMPULAN

Dari pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan dari implementasi GLS menggunakan Aksaranesia.co kepada guru dan peserta didik dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu (1) tahap analisis, persiapan yang meliputi diskusi bersama mitra serta perancangan aplikasi dan instrumen pendukung; (2) tahap desain yang meliputi pembuatan desain logo, fitur-fitur aplikasi, UI/UX, dan pengkodean aplikasi; (3) tahap pengembangan berupa mengembangkan dan memvalidasi Aksaranesia.co kepada

validator ahli; (4) tahap implementasi yang meliputi *pre-test*, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan *post-test*; dan (5) tahap evaluasi yang meliputi analisis hasil implementasi serta pembentukan tim pengembang. Subjek sasaran dari penelitian ini adalah 16 guru kelas X dan 128 peserta didik kelas X SMA ITP Surabaya. Berdasarkan hasil rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* terhadap guru terkait keberhasilan implementasi GLS, meningkat secara signifikan yang semula 27% naik sebesar 60% menjadi 87%. Sementara itu, hasil rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* terhadap peserta didik terkait minat baca dari persentase 77% meningkat sebesar 15% menjadi 92%. Selain itu, dilakukan pembentukan tim pengembang agar program memiliki dampak berkelanjutan. Sehingga Aksaranesia.co efektif dalam mengoptimalkan pelaksanaan GLS secara integratif dan efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik SMA ITP Surabaya.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauziyah, R., dan Rahma, R. (2020). *Optimalisasi Cerpen Digital Berbasis Web sebagai Alternatif Media Pendukung Gerakan Literasi Sekolah*. Seminar Internasional Riksa Bahasa. Bandung, Indonesia. Pp.435-438.
- Hidayah, L. (2017). *Implementasi Budaya Literasi di Sekolah Dasar Melalui Optimalisasi Perpustakaan: Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri di Surabaya*. JU-Ke. 1(2):48-58
- Husna, Z. (2020). *Pemanfaatan Pojok Baca Kelas Dalam Peningkatan Gerakan Literasi Sekolah*. Ecodunamika. 3(2):5-11.
- Kasiyun, S. (2015) *Upaya Meningkatkan Minat Baca sebagai Sarana untuk Mencerdaskan Bangsa*. Jurnal Pena Indonesia. 1(1):79-95.
- Khasib, M. N., Ahmadi, A., & Inayati, I. (2023). *Efektivitas M-Learning Berbasis Cooperative TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik*. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(3), 567–588.
- Kurniawan, K. I., Sriasih, S. A. P. and Nurjaya, I. G. (2017). *Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SMA Negeri 1 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(2), pp. 732–744.
- Nopilda, L. and Kristiawan, M. (2018). *Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke- 21*. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan. 3(2). doi: 10.31851/jmksp.v3i2.1862.
- Ruddamayanti, R. (2019) *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 12 Januari 2019, Palembang, Indonesia. pp.1193-1202.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Saifudin, M. F., dan Istiqomah, A. N. (2021). *Peran Perpustakaan sebagai Sarana Pendukung Gerakan Literasi Sekolah di SD Muhammadiyah Pakem*. JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar). 4(1):31-42.
- Saryono, D., Ibrahim, G.A., Muliastuti, L., Akbari, Q.S., Hanifah N., Miftahussururi, Nento, M.N., dan Efgeni. 2017. *Materi Pendukung Literasi Baca Tulis*. Edisi ke-1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. Indonesia.
- Seals, B. dan RC Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Suhara, A. M. (2017). *Penerapan Strategi Active Learning Tipe Kontrak Belajar Dalam Kegiatan Menulis Artikel*. LITERASI : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, 7(1), p. 71. doi: 10.23969/literasi.v7i1.291.
- Sukmadinata. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunuyeko, N., Argarini, D.F., Patricia, F. A., dan Wafa, M. A. (2022). *Pemanfaatan Pojok Literasi Sekolah dalam Gerakan Literasi Sekolah Dasar Negeri 3 Bandungrejo*. ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi. 1(2):160-164.
- Surtinah, S. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Membaca dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek*. Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(01), p. 97. doi: 10.30998/diskursus.v1i01.3517.
- Ummami, W., Wandra, D., Gistituati, N., dan Marsidin, S. (2021). *Kebijakan Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. 5(3):1673-1682.