

Pedoman Program
Literasi Digital dengan Aplikasi

Let's Read

Anak-Anak Kampung
Wonopura Ponorogo

Literasi digital merupakan kegiatan literasi dengan memanfaatkan media sosial seperti handphone atau android yang berisi bacaan menarik sesuai perkembangan usia anak. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan adalah Let's Read. Aplikasi ini memiliki fitur bacaan yang lengkap dan mudah diinstal serta tidak perlu membawa buku-buku bacaan yang harus dipahami isinya dengan mencatat sebagai ringkasannya. Ratusan cerita bergambar sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar dapat dibaca, diunduh, disebar dan diterjemahkan secara bebas melalui aplikasi Android. Selain itu untuk mendapatkan informasi tentang buku unggulan dan buku-buku tingkat level untuk diajarkan di kelas yang sesuai dengan perkembangan usia dapat membuka instagam Let's Read dan facebook Let's Read.

Penyusunan buku ini bertujuan untuk membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan juga memudahkan orang tua untuk memandu sekaligus memonitor kegiatan anak-anak.



☎ 082336759777
✉ aemediagrafika@gmail.com
🌐 www.aemediagrafika.com



Pedoman Program
Literasi Digital dengan Aplikasi

Let's Read

Anak-Anak Kampung
Wonopura Ponorogo

Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.
Binti Istitomah
Galuh Mei Yustiwa
Ulifa Khoiru Nikmatul Azwani
Nur Huda



**Pedoman Program Literasi Digital
dengan Aplikasi *Let's Read*
Anak-Anak Kampung Wonopura Ponorogo**

Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.

Binti Istimah

Galuh Mei Yustiwa

Ulifa Khoiru Nikmatul Azwani

Nur Huda



CV. AE MEDIA GRAFIKA

**Pedoman Program Literasi Digital
dengan Aplikasi *Let's Read*
Anak-Anak Kampung Wonopura Ponorogo**

ISBN: 978- 602-6637-86-4

Penulis:

Endang Sri Maruti, S.Pd., M.Pd.

Binti Istimah

Galuh Mei Yustiwa

Ulifa Khoiru Nikmatul Azwani

Nur Huda

Penerbit

CV. AE MEDIA GRAFIKA

Jl. Raya Solo Maospati, Magetan,

Jawa Timur 63392

Telp. 082336759777

email: aemediagrafika@gmail.com

website: www.aemediagrafika.com

Anggota IKAPI Nomor: 208/JTI/2018

Hak cipta @ 2021 pada penulis

Hak Penerbitan pada CV. AE MEDIA GRAFIKA

*Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit*

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya sehingga pedoman ini dapat selesai sesuai rencana.

Pedoman ini dapat kami selesaikan dengan bantuan berbagai pihak. Untuk kami sampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
2. Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan
3. Kepala LLDIKTI Wilayah VII Jawa Timur
4. Rektor Universitas PGRI Madiun
5. Kepala Unit BKM Universitas PGRI Madiun beserta staf
6. Para anak-anak Kampung Wonopura Kabupaten Ponorogo
7. Para pihak yang telah berkontribusi pada buku ini yang tidak kami sebut satu persatu.

Dalam menyongsong era society 5.0 salah satu terobosan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan literasi digital untuk menunjang pengetahuan dan aktivitas membaca siswa usia sekolah dasar khususnya. Literasi digital merupakan kegiatan literasi dengan memanfaatkan media sosial seperti handphone atau android yang berisi bacaan menarik sesuai perkembangan usia anak. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan adalah *Let's Read*. Aplikasi ini memiliki fitur bacaan yang lengkap dan mudah diinstal serta tidak perlu membawa buku-buku bacaan yang harus dipahami isinya dengan mencatat sebagai ringkasannya. Ratusan cerita bergambar sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar dapat dibaca, diunduh, disebar dan diterjemahkan secara bebas melalui aplikasi Android. Selain itu untuk mendapatkan

informasi tentang buku unggulan dan buku-buku tingkat level untuk diajarka di kelas yang sesuai dengan perkembangan usia dapat membuka instragam *Let's Read* dan facebook *Let's Read*.

Program ini bertujuan untuk membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan juga memudahkan orang tua untuk memandu sekaligus memonitor kegiatan anak-anak. Untuk itulah program ini dilakukan sebagai upaya Edukasi dan Literasi Digital bagi anak-anak desa terisolir supaya tetap dapat menjalani kehidupan seperti layaknya anak-anak di desa lainnya. Program dan metode ini hanya salah satu ikhtiar. Banyak hal yang masih bisa dilakukan. Untuk itu kami berharap para pihak untuk ikut serta menumbuhkan dan meningkatkan literasi digital bagi anak-anak kampung tertinggal.

Para pembaca yang budiman. Saran senantiasa kami harapkan agar panduan ini lebih mudah dalam meningkatkan literasi digital bagi anak-anak kampung tertinggal khususnya dan anak-anak pada umumnya.

Sekian, semoga bermanfaat.

Mari Giatkan Program Literasi Digital!

Madiun, 11 Juni 2021

Tim Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	7
C. Manfaat	8
BAB II IKHTISAR PUSTAKA PROGRAM LITERASI DIGITAL	9
A. Literasi Digital	9
B. Aplikasi <i>Let's Read</i>	13
C. Pemanfaatan Perpustakaan Digital <i>Let's Read</i>	22
BAB III PELAKSANAAN PROGRAM LITERASI DIGITAL	25
A. Prosedur Pelaksanaan Program	25
B. Uraian Materi Program	29
BAB IV PENUTUP	49
DAFTAR PUSTAKA	50
GLOSARIUM	52
INDEKS	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks pendidikan, desa terpencil masih sulit untuk mendapat program pendidikan yang memadai juga fasilitas yang terpenuhi sesuai standar pembelajaran yang ada. Desa Wonopura buktinya, Wonopuro merupakan desa yang terletak di bukit Rajakwesi, Dukuh Sidowayah RT.11 RW.03 Desa Sidoharjo Kecamatan Jambon Ponorogo. Dikategorikan sebagai desa terisolir karena untuk menuju desa tersebut hanya ada satu jalan yang berupa macadam selebar 1-2 meter. Akses jalan ini bisa ditempuh dengan sepeda motor, namun hanya orang tertentu yang dapat melalui jalannya, yakni orang yang paham betul dengan medan jalan. Pada permasalahan pendidikan, untuk dapat mengenyam pendidikan dasar secara formal anak-anak harus berjalan kaki sejauh 5 km untuk sampai ke sekolah yang berada di bawah bukit. Ketika pulang pun mereka kembali berjalan kaki selama kurang lebih 1

jam hingga sampai ke rumah. Setiap harinya untuk mendapatkan pendidikan mereka harus memakai banyak waktu di perjalanan. Ketika tiba di rumah anak-anak harus membantu orang tuanya mencari pakan ternak peliharaan. Untuk menempuh pendidikan jenjang SMP/MTs dan SMA/SMK/MA mereka harus meninggalkan desa setempat, mengingat belum ada sekolah atau lembaga pendidikan sederajat di Wonopuro.

Tercatat jumlah penduduk kampung Wonopura sebanyak 154 jiwa, dengan 53 KK dan 27 rumah. 10 siswa sedang mengenyam pendidikan di tingkat SMP dengan rincian 8 anak kelas 9, 2 anak di kelas 7. 8 siswa lainnya menempuh pendidikan Sekolah Dasar, serta 5 diantaranya tidak bersekolah. Pada dasarnya anak-anak tersebut mempunyai kreativitas dan keterampilan yang masih bisa diasah dan dikembangkan. tetapi tidak ada pendamping yang membantu mengarahkan anak-anak ke bakat dan minat yang mereka inginkan, sehingga, anak-anak tersebut menjadi spesial dan kurang berkembang.

Berdasarkan kondisi di atas, kurangnya peran keluarga dan lingkungan baik sekolah maupun masyarakat sekitar menjadi penyubur masalah bagi anak-anak khususnya terkait masalah literasi. Agar dapat berpartisipasi di tengah arus globalisasi dan regionalisasi pada abad ke-21, pendidikan harus berfokus pada literasi dasar, kompetensi dan kualitas karakter (Samsiyah, 2019). Literasi sebagai dasar dalam kemampuan memahami secara global. Kurangnya partisipasi lingkungan dalam mendukung literasi mengakibatkan anak-anak di desa tersebut masih banyak yang tidak meneruskan sekolah lanjut dan alhasil mereka belajar apa yang dilakukan orang tuanya seperti berkebun. mereka tidak mempunyai pekerjaan tetap hanya mengandalkan lahan pertanian tanah dari pemerintah.

Literasi ditujukan agar anak (1) percaya diri, lancar dan paham dalam keterampilan membaca dan menulis; (2) tertarik pada buku-buku literasi, menikmati kegiatan membaca, mengevaluasi dan menilai bacaan yang dibaca; (3) mengetahui dan memahami berbagai jenis fiksi dan puisi; (4) memahami dan mengakrabi struktur dasar narasi; (5) memahami dan menggunakan berbagai teks nonfiksi;

(6) menggunakan berbagai macam petunjuk baca (fonik, grafis, sintaksis, dan konteks) untuk memonitor dan mengoreksi kegiatan membaca secara mandiri; (7) merencanakan, menyusun draf, merevisi dan mengedit tulisan secara mandiri; (8) memiliki ketertarikan terhadap kata dan maknanya dan secara aktif mengembangkan kosakata; (9) memahami sistem bunyi dan ejaan dan menggunakannya untuk mengeja dan membaca secara akurat; dan (10) lancar dan terbiasa menulis tulisan tangan (Abidin, 2015).

Literasi modern adalah praktik membaca, menulis, dan berbicara dalam berbagai lintas budaya dan konteks lintas nasional (Street, 1993). Artinya tidak hanya mengetahui cara membaca dan menulis naskah tertentu tetapi menerapkan pengetahuannya ini untuk tujuan khusus dalam konteks penggunaan tertentu. Ciri khas dari studi ini adalah deskripsi penggunaan aktual dan konsepsi literasi secara spesifik pada konteks budaya (Hernandez, 2008). Heath (2011) menggaungkan adanya literasi berbasis ekologi atau lingkungan daripada hanya mengandalkan belajar di sekolah, dan sekarang lebih dikenal dengan istilah ekoliterasi.

Literasi digital merupakan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi (Harras, 2011). Contoh pengetahuan literasi digital yaitu kemampuan menghubungkan perangkat jaringan internet yang memadai, serta menginstal berbagai perangkat lunak. Maka dari itu, dengan literasi digital diharapkan anak-anak lebih cerdas dalam berinteraksi di dunia digital dan mampu menganalisis setiap pemberitaan yang ada dengan rasional bukan dengan sentimental.

Melalui literasi digital, anak-anak dapat diajarkan untuk bisa memanfaatkan jejaring media sosial untuk berbagi pengetahuan dan belajar untuk menggunakannya secara bijak dan produktif. Begitu juga dengan orang dewasa, literasi digital perlu dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas yang lebih bermanfaat untuk kemaslahatan masyarakat, tidak untuk menghasilkan rekayasa informasi dan fakta melalui teknologi digital yang justru merusak keharmonisan sosial, misalnya menjadi produsen berita bohong (hoax), fitnah, penyebar kebencian, dan penipuan.

Dalam menyongsong era society 5.0 salah satu terobosan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan literasi digital untuk menunjang pengetahuan dan aktivitas membaca siswa usia sekolah dasar khususnya. Literasi digital merupakan kegiatan literasi dengan memanfaatkan media sosial seperti handphone atau android yang berisi bacaan menarik sesuai perkembangan usia anak. Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan adalah *Let's Read*. Aplikasi ini memiliki fitur bacaan yang lengkap dan mudah diinstal serta tidak perlu membawa buku-buku bacaan yang harus dipahami isinya dengan mencatat sebagai ringkasannya (Samsiyah, Suharto and Maruti, 2019). Ratusan cerita bergambar sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar dapat dibaca, diunduh, disebarakan dan diterjemahkan secara bebas melalui aplikasi Android. Selain itu untuk mendapatkan informasi tentang buku unggulan dan buku-buku tingkat level untuk diajarka di kelas yang sesuai dengan perkembangan usia dapat membuka instragam *Let's Read* dan facebook *Let's Read* (Ermerawati, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, program ini bertujuan untuk membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan juga memudahkan orang tua untuk memandu sekaligus memonitor kegiatan anak-anak. Untuk itulah program ini dilakukan sebagai upaya Edukasi dan Literasi Digital bagi anak-anak desa terisolir supaya tetap dapat menjalani kehidupan seperti layaknya anak-anak di desa lainnya.

B. Tujuan

Tujuan dari program kreativitas mahasiswa (PKM-PM) ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk memberi pendampingan pendidikan khususnya terkait literasi digital yang cukup sehingga dapat memberi motivasi untuk terus berjuang menempuh pendidikan meski banyak rintangan yang menghalangi.
2. Untuk mengenalkan berbagai aplikasi untuk mendukung literasi digital dan juga pembelajaran digital sebagai upaya peningkatkan literasi digital kepada anak-anak Kampung Wonopuro.
3. Untuk melatih anak-anak desa membuat konten di platform digital sebagai langkah memperkenalkan

potensi desa setempat kepada masyarakat luar melalui ekoliterasi.

4. Untuk menggali potensi SDM lebih lanjut demi tercapainya pengembangan sebuah prestasi anak-anak desa terpencil.

C. Manfaat Program

Kegunaan program peningkatan literasi digital bagi anak-anak Kampung Wonopuro dalam kegiatan PKM-PM ini adalah:

1. Dari sisi sosial dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak untuk mengembangkan potensi dan prestasi di tengah kondisi pandemi saat ini
2. Dari sisi ekonomi dapat menambah daya tarik masyarakat luar setelah mengetahui Kampung Wonopuro untuk dijadikan destinasi wisata daerah dengan pemandangan alam yang indah melalui ekoliterasi dan ekowisata.
3. Dari sisi psikologis dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak-anak Kampung Wonopuro
4. Dari program ini diharapkan memberikan pengembangan keterampilan bagi mahasiswa untuk melaksanakan pengabdian masyarakat.

BAB II

IKHTISAR PUSTAKA

PROGRAM LITERASI DIGITAL

A. Literasi Digital

Sampai saat ini, pengertian literasi masih sangatlah sempit. Banyak yang mengartikan literasi adalah hanya sebatas pada keaksaraan atau sekadar melek huruf. Seiring dengan perkembangan zaman, pengertian literasi itu juga terus berkembang. Literasi modern adalah praktik membaca, menulis, dan berbicara dalam berbagai lintas budaya dan konteks lintas nasional (Street, 1993). Artinya tidak hanya mengetahui cara membaca dan menulis naskah tertentu tetapi menerapkan pengetahuannya ini untuk tujuan khusus dalam konteks penggunaan tertentu. Ciri khas dari studi ini adalah deskripsi penggunaan aktual dan konsepsi literasi secara spesifik pada konteks budaya (Hull & Hernandez, 2008).

Dari perspektif sosiokultural, literasi modern berawal dari pemikiran Vygotsky (1978) tentang sifat sosial pembelajaran dan Bakhtin (1986) tentang ketegangan anak-anak saat pembelajaran keaksaraan.

Bagaimana anak-anak membangun kemampuan dunia sosial, keluarga, dan rekan-rekan mereka serta ideologi masyarakat dan institusi untuk memotivasi mereka saat belajar membaca dan menulis di ruang kelas (Dyson, 2003). Sementara lainnya, banyak yang berpikir jika pengembangan dan pembelajaran literasi telah didasarkan pada norma-norma kelas menengah. Banyak peneliti berusaha untuk mendapat informasi dari kajian tentang beragam budaya, etnis, gender, dan kelas sosial. Newkirk (2002), misalnya, telah menggambarkan bagaimana kegemaran tertentu anak laki-laki Amerika Utara untuk topik, genre, dan gaya tertentu keberhasilan dan partisipasi literasi kelas mereka. Minat pada usia kelompok tertentu juga muncul sebagai bagian dari penelitian yang selaras dengan perkembangan literasi. Dan pada akhirnya istilah literasi pemuda telah menjadi terkenal selama 10 tahun terakhir.

Tujuan utama literasi modern adalah membuat konsep pedagogi untuk melek huruf yang cocok untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Pedagogi keaksaraan untuk memperhitungkan konteks budaya dan masyarakat yang beragam supaya bisa semakin terglobalisasi. Literasi modern mendorong pendidikan ke arah multimoda. Melalui berbagai informasi,

proses kreatif didesain secara kuat dan berulang sedemikian rupa dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki setiap individu dalam sebuah komunitas. Misalnya saja, untuk mempelajari tentang berbagai jenis pekerjaan, siswa dapat memperoleh informasi itu tidak hanya dari teks, tetapi juga dari lagu, cerita lisan, bahkan dari sebuah perenungan.

Ada tiga jenis literasi modern yang harus dikuasai yakni literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia. Literasi data merupakan kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Kemudian literasi teknologi, yakni memahami tata cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, engineering principles, dan biotech*). Terakhir, literasi data dan teknologi tersebut harus ditunjang dengan literasi manusia, data dan teknologi yang dikuasai harus diiringi dengan mental manusia yang bagus.

Di Indonesia, sedang gencar-gencarnya dalam program Gerakan Literasi Sekolah. Padahal banyak penelitian menyatakan bahwa gerakan literasi tidak selalu dilakukan di sekolah. Begitu pula di sekolah, banyak siswa yang telah melakukan literasi tidak hanya dalam kelas yang melulu berhubungan dengan internet, tetapi siswa juga bisa berliterasi dalam hal

olahraga dan hobi yang membutuhkan latihan atau kegiatan di luar kampus. Namun kembali lagi pada kebijakan literasi dan pendidikan masing-masing di sekolah. Contoh gerakan literasi di luar kelas adalah dengan membaca buku cerita bersama-sama di lapangan sekolah saat pagi hari sebelum pelajaran dimulai.

Heath (2000) menggaungkan adanya literasi berbasis ekologi atau lingkungan daripada hanya mengandalkan belajar di sekolah, dan sekarang lebih dikenal dengan istilah ekoliterasi. Luke (2003) mengusulkan adanya literasi sosiologis, demografis, dan analisis ekonomi tentang bagaimana literasi membuat perbedaan di masyarakat dan lembaga terkait dengan bentuk lain dari modal ekonomi dan sosial yang tersedia. Hal ini sesuai dengan gerakan merdeka belajar oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Siswa bisa belajar di luar sekolah, bisa di halaman sekolah, di sawah, di pasar, di taman, dan lain sebagainya dengan adanya kegiatan sehari belajar di luar kelas merupakan contoh implementasi ekoliterasi.

Menurut The National Literacy Strategy (dalam Abidin, 2015: 22) pembelajaran literasi ditujukan agar siswa mampu mencapai kompetensi-kompetensi

sebagai berikut : 1) Percaya diri, lancar dan paham dalam keterampilan membaca dan menulis. (2) Tertarik pada buku-buku literasi, menikmati kegiatan membaca, mengevaluasi dan menilai bacaan yang dibaca. (3) Mengetahui dan memahami berbagai jenis fiksi dan puisi. (4) Memahami dan mengakrabi struktur dasar narasi. (5) Memahami dan menggunakan berbagai teks nonfiksi. (6) Dapat menggunakan berbagai macam petunjuk baca (fonik, grafis, sintaksis, dan konteks) untuk memonitor dan mengoreksi kegiatan membaca secara mandiri. (7) Merencanakan, menyusun draf, merevisi dan mengedit tulisan secara mandiri. (8) Memiliki ketertarikan terhadap kata dan maknanya dan secara aktif mengembangkan kosakata. (9) Memahami sistem bunyi dan ejaan dan menggunakannya untuk mengeja dan membaca secara akurat. (10) Lancar dan terbiasa menulis tulisan tangan.

B. Aplikasi *Let's Read*

Perkembangan ilmu pengetahuan semakin maju khususnya dalam bidang komunikasi. Dari tahun ke tahun masyarakat dituntut dengan adanya perubahan ekonomi, sosial dan komunikasi sesuai perkembangan zaman. Adanya perubahan teknologi menjadikan masyarakat harus mengikuti perubahan, mulai dari

masyarakat berburu (Masyarakat 1.0), masyarakat pertanian (Masyarakat 2.0), masyarakat industri (Masyarakat 3.0), dan masyarakat informasi (Masyarakat 4.0) hingga masyarakat society (masyarakat 5.0). Masyarakat 5.0 merupakan masyarakat yang berkembang ilmu pengetahuannya sejalan dengan perkembangan sosial, komunikasi atau kemampuan membaca dan keterampilannya.

Dalam era society 5.0 ditandai dengan adanya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang akan mentransformasi big data yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan (*the Internet of Things*) menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan. Hal ini akan membantu manusia menjalani kehidupan yang lebih bermakna dengan menggunakan teknologi canggih yang anggotanya saling menghormati satu sama lain, dan masyarakat di mana setiap orang dapat memimpin kehidupan yang aktif dan menyenangkan. Dalam masyarakat informasi masa lalu (Society 4.0), orang akan mengakses layanan cloud (database) di dunia maya melalui internet dan mencari, mengambil, dan menganalisis informasi atau data.

Pada society 5.0 informasi dari ruang fisik terakumulasi dalam dunia maya. Sehingga data besar dianalisis oleh kecerdasan buatan dan hasil tersebut akan diumpankan kembali dalam ruang fisik dalam berbagai bentuk. Dalam era ini orang atau benda serta sistem terhubung di dunia maya dan hasil yang diperoleh dan diolah oleh kecerdasan buatan melebihi kemampuan manusia diberi *feedback* ke ruang fisik. Proses ini membawa nilai baru bagi industri dan dunia pendidikan dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin. Dalam menyongsong era Society 5.0, guru dituntut untuk menggunakan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran khususnya. Dunia pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah dasar yang sebelumnya hanya melihat dan mengamati teknologi mau tidak mau harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran khususnya guru-guru yang harus mengalami perubahan dalam mengajar.

Era society 5.0 tidak akan dapat kita terima jika kita masih jauh dari teknologi. Salah satu teknologi pembelajaran yang digunakan adalah handphone berbasis Android. Android menjadi salah satu benda penting yang wajib dimiliki oleh setiap orang dari kalangan anak-anak sampai masyarakat dewasa. Namun penggunaan android di kalangan anak

khususnya siswa sekolah dasar terbatas pada media sosial, belum sepenuhnya digunakan pada pembelajaran. Hal ini karena di sekolah guru melarang siswa menggunakan handphone. Ada berbagai pertimbangan atas larangan penggunaan handphone bagi siswa di sekolah. Larangan tersebut berkaitan dengan penggunaan handphone untuk hal-hal yang buruk.

Hal itu sejalan dengan ungkapan Deputy Bidang Perlindungan Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nahar saat memberikan sambutan pada acara #GenZBerkreasi: Internet Asyik Bareng Generasi Z di Jakarta “Di era digital seperti saat ini, internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak di Indonesia. Dari catatan, ada sekitar 75% anak berusia 10–12 tahun telah menggunakan ponsel dan memiliki media sosial. Sementara anak yang terlahir di atas tahun 2000 sudah terpapar teknologi sejak lahir atau dikenal dengan digital native,” seperti yang dilansir pada *Sindo News.com*.

Meskipun banyak kasus kekerasan terjadi, namun anak-anak tidak terlepas dari pengaruh medsos. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menilai kurangnya literasi digital membuat anak

rentan menjadi korban di media sosial. Dari data KPAI 2018, terdapat 679 kasus kejahatan yang menimpa anak akibat penggunaan media sosial yang tidak terkontrol. Penggunaan android atau gadget memang hal yang sangat penting sebagai media komunikasi dan informasi, namun sayangnya bagi anak penggunaan gadget atau android tidak dibatasi justru dibebaskan tanpa ada pengawasan ketat dari orang tua. Untuk menghindari pengaruh dan penggunaan medsos yang semakin maju salah satu alternatif yang dapat ditawarkan adalah memperbanyak literasi baca. Literasi sendiri tidak hanya berkaitan dengan bacaan di buku tulis. Dengan menggunakan android literasi menjadi sangat mudah dan menarik.

Literasi merupakan sebuah kata yang sering didengar akhir-akhir ini. Kata literasi ramai diperbincangkan orang dalam kaitannya dengan banyak hal, seperti membaca, menulis, komputer, iptek, budaya, politik, teknologi, lingkungan, dan lain-lain. Literasi dapat juga sebagai wujud dari peduli terhadap lingkungan serta mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Sebelum mengarahkan peserta didik untuk menulis maka diperlukan keterampilan membaca dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa untuk dikembangkan

dalam bentuk tulisan. Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2011: 128).

Literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis atau kadang disebut dengan istilah 'melek aksara' atau keaksaraan (Harras, 2011). Isah Cahyani dan Hodijah (2007:98) menyatakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa tulis. Literasi menjadi sejarah awal adanya gerakan literasi karena sejarah yang panjang. Sehingga tidak mengherankan jika literasi berubah maknanya dari waktu ke waktu. Literasi dulu diartikan sebagai melek aksara atau tidak buta huruf, berubah maknanya menjadi pemahaman informasi dalam media tulis dan kemudian berkembang menjadi kemampuan berkomunikasi sosial dalam masyarakat (Kemendikbud, 2017:5). Sehingga literasi baca tulis sering dianggap sebagai kemahiran berwacana.

Pengertian Literasi Sekolah dalam konteks GLS (Gerakan Literasi Sekolah) adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara (Panduan Gerakan Literasi di SD , 2016: 2). Kata literasi telah memiliki berbagai makna baru pada abad ke 21. Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Orang yang dapat dikatakan literat dalam pandangan ini adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas buta huruf. Pengertian literasi selanjutnya menjadi lebih berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak (Abidin, 2015: 49). Sedangkan literasi kritis adalah sebuah keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kritis dengan fokus perhatian pada telaah hubungan antara bahasa dan kekuasaan dalam teks (Priyatni, 2012: 50). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara dengan fokus perhatian antara bahasa dan penguasaan teks.

Let's Read adalah salah satu perpustakaan digital yang sangat berkompeten dalam dunia anak dan sesuai dengan literasi era 5.0. *Let's Read*

diprakarsai oleh Books for Asiyakni sebuah program literasi yang telah lama berdiri yaitu sejak 1954. Program *Let's Read* telah menerima penghargaan U.S Library of Conggres literacy Awards atas inovasi dalam promosi literasi pada Desember 2017. Misi *Let's Read* adalah membudayakan kegemaran membaca anak Indonesia dini melalui (1) Digitalisasi # cerita bergambar dan (2) pengembangan cerita rakyat yang kaya kearifan lokal.

Di sekolah-sekolah saat ini telah muncul istilah dopari (dongeng di pagi hari), literasi setiap hari, literasi dini dan lain sebagainya. Kegiatan literasi bertujuan agar peserta didik mulai usia dini dapat melek aksara. Berdasarkan Hasil penelitian internasional, *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 tentang kemampuan membaca siswa juga menyebutkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia menduduki urutan ke-69 dari 76 negara yang disurvei. Hasil itu lebih rendah dari Vietnam yang menduduki urutan ke-12 dari total negara yang disurvei (Harian Jogja, 2016). Terdapat pemberian fasilitas berupa buku bacaan di tiap kelas dan di perpustakaan.

Di beberapa kegiatan belajar mengajar di kelas guru juga memberikan kesempatan siswa untuk

membaca maupun merangkum isi bacaan. Namun demikian, kegiatan literasi akan lebih menarik dengan menggunakan literasi digital dengan memanfaatkan handphone sebagai medianya. Literasi baca khususnya di sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Let's Read*. Dalam aplikasi tersebut diharapkan siswa dapat meningkatkan kompetensi yang menjadi fokus pendidikan dengan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi dengan cara saling memberi informasi tentang isi cerita, serta kolaborasi dengan teman.

Pada era pembelajaran dalam jaringan (daring) seperti pada saat ini, pemanfaatan aplikasi ini sangat membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Jawa dengan inovatif. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *Let's Read*? Penelitian ini berupaya untuk mendeskripsikan proses pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *Let's Read*.

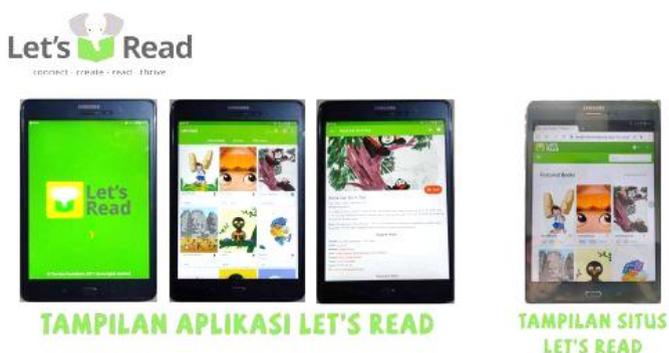
C. Pemanfaatan Perpustakaan Digital *Let's Read*

Kegiatan membaca pada anak-anak haruslah dibuat dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Kalau anak sudah merasa senang dengan kegiatan membaca, pasti kegiatan itu akan terus dilakukan. Salah satu upaya membuat kesan menyenangkan saat membaca pada anak adalah dengan memanfaatkan layanan perpustakaan digital atau **digital library**. *Let's Read* sendiri merupakan perpustakaan digital buku cerita anak persembahkan komunitas literasi dan The Asia Foundation.



Gambar 2.1. Anak dikenalkan dengan aplikasi *Let's Read*

Let's Read! diprakarsai oleh Books for Asia, yakni program literasi yang telah berlangsung sejak 1954. Program ini telah menerima U.S. Library of Congress Literacy Awards atas inovasi dalam promosi literasi pada Desember 2017. Terdapat ratusan koleksi cerita bergambar di *Let's Read!* yang dapat dibaca, diunduh, disebar, dan diterjemahkan secara bebas melalui situs maupun aplikasi Android. Bahkan bisa juga dibuat konten read aloud di sosial media maupun podcast.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi *Let's Read*

Ceritanya juga beragam dan memang banyak merupakan cerita dongeng dari kawasan Asia. Jadi bisa tau juga cerita dari beberapa negara lain selain Indonesia. FYI, selalu ada buku baru yang ditambahkan ke koleksi *Let's Read*.



Gambar 2.3. Tampilan Menu Buku Aplikasi *Let's Read*

BAB III

PELAKSANAAN PROGRAM LITERASI DIGITAL MELALUI APLIKASI *LET'S READ*

A. Prosedur Pelaksanaan Program Literasi Digital

Program literasi melalui aplikasi *Let's Read* bagi anak-anak Kampung Wonopura Ponorogo guna meningkatkan keterampilan membaca dan kebiasaan berliterasi agar mampu menghadapi tantangan teknologi secara ilmiah, menyenangkan dan menarik dilaksanakan dengan Langkah-langkah berikut.

- 1) Sosialisasi program literasi digital.
- 2) Pengayaan buku-buku bacaan dari perpustakaan digital *Let's Read*.
- 3) Pengenalan aplikasi Perpustakaan Digital *Let's Read*.
- 4) Pemilihan berbagai buku di aplikasi *Let's Read*.
- 5) Meminta anak-anak membuka, memilih, dan membaca buku bacaan dalam aplikasi.
- 6) Menceritakan kembali isi buku yang telah dibaca.
- 7) Setelah seluruh anak-anak membaca dan menceritakan pengalaman membaca mereka, maka tim PKM-PM menunjuk 2 anak untuk menyimpulkan kegiatan yang dilakukan selama program.
- 8) Penarikan kesimpulan tentang kegiatan literasi digital melalui aplikasi *Let's Read* secara umum.

Tabel 3.1 Prosedur Pelaksanaan Program Literasi Digital melalui Aplikasi *Let's Read* bagi Anak-Anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo.

No	Kegiatan/Langkah	Pihak yang Diberi Perlakuan	Pemberi Perlakuan	Keterangan Kegiatan yang Dilakuan Pemberi Perlakuan
1.	Sosialisasi program literasi digital	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo	Tim PKM-PM	Melakukan sosialisasi dan pengenalan program literasi digital kepada anak-anak serta penjelasan pentingnya literasi digital bagi anak-anak di masa kini.
2.	Pengayakan buku-buku bacaan dari perpustakaan digital <i>Let's Read</i>	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo	Tim PKM-PM	Pemberian buku-buku bacaan yang diperoleh dengan mendownload dari aplikasi kemudian diprint-out dan dibagikan kepada anak-anak.
3.	Pengenalan aplikasi Perpustakaan Digital <i>Let's Read</i>	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan	Tim PKM-PM	Langkah-langkah mendownload dan mengoperasikan aplikasi.

No	Kegiatan/Langkah	Pihak yang Diberi Perlakuan	Pemberi Perlakuan	Keterangan Kegiatan yang Dilakukan Pemberi Perlakuan
		Jambon Kabupaten Ponorogo		
4.	Pemilihan berbagai buku di aplikasi <i>Let's Read</i>	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo	Tim PKM-PM	Pemilihan buku berdasarkan bahasa dan jenjang buku bacaan
5.	Anak-anak diminta membuka, memilih, dan membaca buku bacaan dalam aplikasi.	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo	Tim PKM-PM	Membaca beberapa buku yang telah dipilih.
6.	Anak-anak diminta menceritakan kembali isi buku yang telah dibaca.	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan	Tim PKM-PM	a. Masing-masing anak menceritakan buku yang dibaca berdasarkan bahasa yang dipilih.

No	Kegiatan/Langkah	Pihak yang Diberi Perlakuan	Pemberi Perlakuan	Keterangan Kegiatan yang Dilakukan Pemberi Perlakuan
		Jambon Kabupaten Ponorogo		b. Anak-anak saling memberi komentar dan pertanyaan tentang isi buku yang dibaca.
7	Setelah seluruh anak-anak membaca dan menceritakan pengalaman membaca mereka, maka tim PKM-PM menunjuk 2 anak untuk menyimpulkan kegiatan yang dilakukan selama program.	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Kabupaten Ponorogo	Tim PKM-PM	a. Deskripsi singkat tentang aplikasi <i>Let's Read</i> . b. Pengalaman membaca dengan aplikasi <i>Let's Read</i> .
8	Penarikan kesimpulan tentang kegiatan literasi digital melalui aplikasi <i>Let's Read</i> secara umum.	Anak-anak di Kampung Wonopuro Desa Sidowayah Kecamatan Jambon Ponorogo	Tim PKM-PM	Anak-anak dan Tim PKM-PM menyusun resume buku-buku yang telah dibaca dan isinya serta kesimpulan akhir program.

B. Uraian Materi Program

1. Materi Sosialisasi

Let's Read adalah sebuah aplikasi untuk membaca buku bagi anak-anak. *Let's Read* dibuat oleh The Asia Foundation. Buku-buku yang tersedia pada perpustakaan *Let's Read* sebagian besar berasal dari Booklab. Booklab adalah rangkaian pengembangan cerita bergambar melalui 3 lokakarya: penyuntingan teks dan visual, penulisan, dan ilustrasi. Booklab ini seperti sistem yang dibuat The Asian Foundation untuk terus produktif menelurkan karya yang berasal dari masyarakat lokal yang berpotensi.

Koleksi buku bacaan dalam aplikasi sangat banyak, dan secara keseluruhannya dominan ilustrasi dan gambar. Buku yang tersedia juga dari beragam bahasa. Tidak hanya bahasa luar negeri, bahasa daerah juga ada. Buku-buku yang tersedia dibedakan juga tingkat bacaannya dari segi banyaknya kata dan kompleksitas.

2. Materi Pelatihan

Seorang ahli, Maya Angelou menegaskan bahwa buku apapun yang membantu seseorang

anak membentuk kebiasaan membaca, menjadikan membaca kebutuhannya yang mendalam dan tiada habis, adalah buku yang baik baginya.

Kegiatan membaca ini tidak hanya mengeratkan hubungan antara orang tua dan anak, tetapi juga memberikan manfaat lain untuk anak-anak. Ada empat hal positif yang diperoleh mereka, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menambah kedekatan dengan orang tua.
Kegiatan membacakan buku tidak bisa dipungkiri akan meningkatkan hubungan antara anak dan orang tua. Bukankah saat membaca seluruh perhatian dan kasih sayang tercurah untuk anak sehingga anak senang dan bahagia.
- 2) Memiliki kosakata lebih banyak. Anak yang kerap dibacakan buku terbiasa mendengar berbagai macam kata sehingga memiliki kosakata lebih banyak. Dengan demikian saat berbicara ia bisa menyampaikan keinginnya dengan baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan berpikir. Dengan melihat huruf dan gambar yang ada di buku serta mendengarkan, anak mempunyai

kesempatan untuk melihat bentuk dan berimajinasi. Secara tidak langsung anak belajar menganalisa masalah dan mendorong kemampuan berpikir dengan cara yang menyenangkan.

- 4) Mempunyai rasa percaya diri yang tinggi. Hubungan yang dekat dengan orangtua membuat seorang anak memiliki rasa percaya diri yang besar sehingga melahirkan sikap mandiri.

a. Sekilas tentang *Let's Read*

Let's Read merupakan perpustakaan digital yang memiliki koleksi buku cerita anak dengan berbagai tema. Books For Asia yang memprakarsai pembuatan perpustakaan ini memiliki tujuan untuk membudayakan kegiatan membaca pada anak sejak usia dini. Program ini pertama kali digulirkan tahun 1954 oleh The Asia Foundation dengan cara mendonasikan buku cerita anak. Untuk menghasilkan buku cerita anak yang bermutu The Asia Foundation merangkul komunitas atau organisasi yang bergerak dibidang literasi dan menjembatani

para penulis, editor, ilustrator, desain, organisasi, dan translator di beberapa negara Asia. Pada tahun 2017 program donasi buku ini meraih U.S. Library of Congress Literacy Awards atas inovasi dalam promosi literasi.



Gambar 3.1 Tampilan Aplikasi *Let's Read*

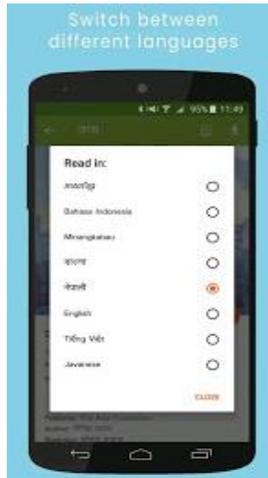
b. Mengangkat Cerita Daerah

Di Indonesia, *Let's Read* menggandeng Litara Foundation untuk membuat buku bacaan anak. Kerjasama yang dijalin berhasil mengangkat dan melahirkan kembali cerita rakyat yang ramah anak. Tidak ada perkelahian

atau perundingan, yang ada adalah sikap saling menghargai, kerjasama, dan menghormati.

c. Koleksi Buku

Ada ratusan buku yang bisa di akses oleh anak-anak secara gratis. Buku-buku ini berasal dari dalam dan luar negeri. Selain ditulis dalam bahasa inggris, buku-buku yang berasal dari Asia telah diterjemahkan ke bahasa nasional dan bahasa daerah negara di Asia. Khusus untuk buku yang berasal dari Indonesia telah diterjemahkan ke bahasa daerah seperti Jawa, Sunda, dan Minangkabau.



Gambar 3.2 Pilihan Bahasa pada Aplikasi *Let's Read*

Untuk memudahkan pembaca mencari buku yang diinginkan, *Let's Read* mengelompokkan buku menjadi 3 kelompok besar yaitu sebagai berikut.

1) Bahasa

Selain bahasa Inggris terdapat bahasa daerah seperti Jawa, Sunda, Minangkabau, Tagalog, dan lain-lain.

2) Berdasarkan tingkat kesulitan.

Buku yang disajikan disesuaikan dengan kemampuan membaca anak, bukan usia anak. Dimulai dari buku pertamaku, lalu tingkat kesulitan 1 sampai 5. Semakin tinggi tingkat kesulitannya, kosakatanya akan semakin bertambah.

3) Label buku anak

Terdapat buku-buku dengan tema pahlawan, sains, critical thinking, petualangan, hewan, seni dan musik, pemecahan masalah, nonfiksi, alam, anak perempuan hebat, kesehatan, lucu, cerita rakyat, komunitas, serta keluarga dan persahabatan.

Let's Read! merupakan satu-satunya perpustakaan digital gratis Asia untuk anak-anak. Sehingga siapapun dapat mengakses bacaan berkualitas dari *Let's Read!* tanpa pandang bulu. Termasuk mereka yang tinggal di pelosok yang jauh dari akses perpustakaan fisik bahkan perpustakaan keliling.

Meski dalam bentuk digital, semua koleksi buku di *Let's Read!* sama seperti buku anak versi cetak, tetap bergambar dan berwarna. Didukung ilustrasi menarik membuat cerita yang ditampilkan menjadi “hidup”. Hal ini akan membantu anak untuk memvisualisasikan jalan cerita. Dan tentunya membuat anak-anak semakin tertarik dengan bukunya.

Ada banyak judul cerita dari berbagai negara di Asia yang bisa diterjemahkan Bahasa Indonesia, juga bahasa Ibu seperti bahasa Jawa, Minangkabau, Sunda dan Bali. Sehingga anak-anak dari lintas Asia bisa mengakses cerita lintas budaya dengan bahasa lokal atau bahasa Ibu.

Contohnya buku berjudul “**Bonta, Ana Ngendi?**” (Di mana Bonta?) dalam bahasa Jawa. Ini hal menarik buatnya, pengalaman pertama membacakan buku dengan bahasa daerah. Manfaatnya anak-anak jadi lebih mudah mengerti isi ceritanya, karena dibacakan dengan percakapan sehari-hari di rumah.

Let’s Read! mengeksplorasi topik cerita yang ragam seperti pengelolaan lingkungan, toleransi, kesetaraan gender, dan STEM (Science, Teknologi, Engineering, dan Math). Hal tersebut dipilah menjadi label tema alam, keluarga dan persahabatan, petualangan, hewan, pahlawan, anak perempuan hebat, kesehatan, dan pemecahan masalah.

Yang unik adalah banyak cerita yang mengangkat tema lokal masyarakat atau cerita rakyat, termasuk cerita-cerita budaya negara di Asia. Sehingga anak-anak bisa mempelajari keanekaragaman sosial budaya dari daerah/negara Asia lainnya. Hal ini tentu akan membuat rasa ingin tahunya semakin berkembang. Contohnya cerita **Luh Ayu Manik**

Mas, Sayang Hutan menggunakan nama tokoh yang sesuai budaya Bali.

Setiap buku bisa diunduh melalui format pdf atau ePUB. Dapat dicetak dengan pilihan vertikal, horizontal, dan buku kecil. Sehingga bisa menyesuaikan kenyamanan saat di baca kembali. Dan tentunya setelah diunduh, bisa dicetak dan digunakan tanpa membutuhkan internet lagi. Anak-anak bisa dibaca sewaktu-waktu, kapan saja dan di mana saja.

Kelemahan membaca buku elektronik terkadang tulisannya yang kecil. Namun *Let's Read!* menyediakan kemudahan dengan menu perbesar. Jadi gambar dan teksnya dapat dibesarkan, sehingga lebih jelas dan nyaman ketika membacanya.

Asiknya menggunakan *Let's Read* adalah semua buku sudah disortir berdasarkan tingkat kesulitan berupa level berjenjang. Mulai dari level buku pertamaku dengan minim teks, level 1 hingga level 5 seperti cerita rakyat dengan banyak kalimat dalam satu gambar.

d. Cara Menggunakan *Let's Read*

Sebagai pembaca dan seorang Ibu, saya merasa mendapatkan sumber bacaan yang bermutu. Teman-teman juga bisa membaca beragam buku cerita anak seperti saya. Untuk perangkat android, baik telepon genggam atau tablet bisa mengunduh aplikasi *Let's Read* di play store. Sedangkan pengguna IOS bisa mengakses dari Safari atau web browser.



Gambar 3.3 Aplikasi *Let's Read*

Setelah mengunduh, teman-teman tinggal mengklik bagian pilih bahasa, level bacaan, atau tema. Selain itu ukuran huruf dapat disesuaikan. Buku-buku yang ada di *Let's Read*

bisa dicetak juga. Dengan demikian anak tetap bisa membaca tanpa harus terhubung dengan internet. Mereka juga bisa mendapat pengalaman memegang dan membawa buku kesukaannya.



Gambar 3.4 Tampilan Bacaan pada Aplikasi *Let's Read*

Satu lagi, dengan mengunduh aplikasi *Let's Read* kita bisa membantu mendekatkan sumber bacaan ke anak-anak yang berada di pelosok. Caranya dengan mencetak dan membagikannya ke perpustakaan atau komunitas membaca di daerah. Yuk, kita mulai

langkah kecil ini agar literasi anak-anak Indonesia semakin berkembang.

Cara mengunduh aplikasi:

- 1) Buka aplikasi Google Play.
- 2) Ketik “Lets Read” di kolom pencarian.
- 3) Klik tombol pencarian
- 4) Pilih aplikasi Lets Read yang berlogo gajah.
- 5) Tekan tombol “Instal”

Cara menggunakan aplikasi pertama kali:

- 1) Pilih “bahasa Indonesia” sebagai bahasa pengantar.
- 2) Lalu tekan tombol panah untuk melanjutkan
- 3) Pilih “Bahasa Indonesia” untuk menampilkan buku berbahasa Indonesia.
- 4) Pilih “YA, IZINKAN” agar buku dapat disimpan di ponselmu
- 5) Pilih kembali “izinkan” untuk mengkonfirmasi
- 6) Lalu tekan tombol ceklis untuk melanjutkan.

Cara membaca buku:

- 1) Buka aplikasi *Let's Read!*
- 2) Pilih buku dengan menekan gambar sampul buku

- 3) Pilih tombol buku berwarna orange
- 4) Geser ke kanan atau ke kiri untuk membolak-balik halaman.

Cara memperbesar gambar/teks:

- 1) Sentuh gambar yang ingin diperbesar
- 2) Sentuh kembali gambar tersebut 2x untuk memperbesar
- 3) Untuk kembali ke halaman, sentuh di luar gambar
- 4) Pada saat membaca usap layar ke bawah hingga muncul menu di atas layar
- 5) Tekan ikon “A” di pojok layar
- 6) Pilih ukuran yang diinginkan
- 7) Pilih “BAIK” untuk kembali ke halaman yang sedang dibaca.

Cara mencari buku:

- 1) Buka aplikasi “lets read!”
- 2) Sentuh ikon kaca pembesar
- 3) Sentuh tanda panah yang pertama untuk memilih berdasarkan bahasa
- 4) Sentuh tanda panah yang kedua untuk memilih berdasarkan tingkat kesulitan

- 5) Sentuh tanda panah yang ketiga untuk memilih berdasarkan tema

Cara mengunduh buku:

- 1) Pergi ke halaman utama
- 2) Pilih buku yang ingin diunduh
- 3) Tekan tombol panah ke bawah di samping judul buku
- 4) Lalu tekan tombol “UNDUH” untuk mengunduh
- 5) Tunggu unduhan selesai hingga muncul ceklis hijau
- 6) Pilih “Buku Mode Offline” untuk melihat buku yang sudah diunduh.

Membaca tidak hanya melihat huruf berjajar tetapi juga memahami isi tulisan. Membaca tulisan dalam bahasa Jawa juga demikian. Ketepatan membaca atau melafal huruf vokal menjadi sangat penting. Seperti diketahui, huruf vokal dalam bahasa Jawa ada dua jenis, yakni vokal tegak (*swara jejeg*), di mana huruf a dibaca o, dan vokal miring (*swara miring*) di mana huruf a tetap dibaca a. Untuk membedakan keduanya perlu banyak membaca

supaya bisa berlatih dan akhirnya menjadi terbiasa. Bahasa Jawa dikenal dengan huruf Jawa yang tata penulisannya berdasarkan dari cara membaca, sehingga bisa disimpulkan bahwa membaca dalam bahasa Jawa justru lebih sulit daripada menulis aksara Jawa. Jika selama ini kita disuguhkan dengan istilah *calistung*, di mana keterampilan membaca harus lebih dulu dikuasai dibanding keterampilan menulis, maka dalam bahasa Jawa istilah tersebut berubah menjadi *liscatung* di mana keterampilan menulis harus lebih dahulu dikuasai untuk bisa membaca dengan baik dan benar.

Sampai saat ini, masih banyak ditemui sumber bacaan berbahasa Jawa yang rata-rata masih salah dalam tata tulisnya. Tidak sedikit pula dijumpai teks cerita atau teks wacana dalam buku ajar bahasa Jawa yang sampai saat ini masih salah dalam hal penulisan huruf vokal. Misalnya saja, kata *sapa* 'siapa' masih sering ditulis *sopo*. Menghadapi permasalahan tersebut, saat ini kita sudah tidak perlu risau lagi.

Di zaman serba modern dan serba online ini, kita diberi banyak kemudahan. Salah satu kemudahan itu adalah dengan hadirnya aplikasi *Let's Read* (<http://bit.ly/webletsread>) dari The Asia Foundation yang sangat mudah diakses. Aplikasi tersebut menyediakan banyak bacaan dari beragam bahasa, genre, dan jenjang bacaan atau tingkat kesulitan. Tidak hanya menyuguhkan bacaan berbahasa resmi PBB saja, tetapi aplikasi ini juga menyediakan bacaan berbahasa daerah, terutama bahasa daerah dari Indonesia yang tergolong masih banyak penuturnya, seperti bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Bali, bahasa Minangkabau, dan masih banyak lagi.

Seperti yang telah disinggung di atas perihal penulisan huruf vokal dalam bahasa Jawa, bacaan dalam aplikasi *Let's Read* yang disuguhkan tentu tidak sembarang. Tulisan yang tersedia telah melalui beberapa tahap, mulai dari tahap pelatihan penerjemahan, sampai tahap editing yang kemudian direvisi jika memang terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki.

Untuk itu, kualitas bacaan baik tata tulis dari bentuk kata maupun tata kalimatnya sudah terjamin kesahihannya. Saya ambil contoh misalnya dalam cerita *Dina Kapisan ing Sekolah*. Berdasarkan tingkat kesulitannya, bacaan ini tergolong dalam bacaan Tingkat 2.



Dina Kapisan Ing Sekolah
EorG
Adrinalia Nila



Saiki dina kapisan mlebu sekolah. Mesthi dina iki bakal nyenengake!
Sapa wae sing wis teka?
"Ayo, bocah-bocah! Baris sing urut. Saka sing cilik nganti sing gedhe."



Gambar 3.5. Contoh Cerita Berbahasa Jawa pada aplikasi *let's read*.

Seperti yang dapat dilihat, kata pertama dalam judul itu adalah *Dina*. *Dina* di sini tidaklah dibaca *Dina* yang bisa saja merupakan nama seorang anak, tetapi */dina/* harus dibaca */dino/* yang artinya adalah hari dalam bahasa Indonesia. Penulisan huruf vokal a yang dibaca o

inilah yang penting untuk diperhatikan oleh pembaca, terutama pembaca anak-anak. Kesalahan dalam membaca tentu akan berakibat fatal dalam pemaknaan isi teks secara keseluruhan.

Dalam cerita itu disebutkan beberapa nama anak dari berbagai binatang yang dalam bahasa Jawa mempunyai sebutan atau nama tersendiri. Jika dalam bahasa Indonesia, anak dari tikus disebut anak tikus, maka dalam bahasa Jawa tidak demikian. Ada kalimat *Ana cindhil, anake bu Tikus*. Anak tikus dalam bahasa Jawa disebut *cindhil*. Tata tulis *cindhil* inipun berbeda dengan bahasa Indonesia di mana ada konsonan *dha* yang harus dibaca tebal. Jika huruf tegak pada vokal *a* itu berubah pelafalannya, maka pada huruf vokal *i* di sini jika *i* dibaca *e* itu tergolong dalam huruf miring. *Cindhil* dalam cerita di atas harus dibaca *cindhel*, tetapi dalam tata tulis tetap ditulis *cindhil*. Inilah salah satu keunikan lain dari membaca teks berbahasa Jawa. Keunikan ini pulalah yang menjadikan banyak

kesalahpahaman dalam hal tata tulis, banyak anak yang terbiasa mengucapkan huruf i menjadi e, dan akhirnya dalam menulis bahasa Jawa juga menjadi e.

Namun dalam keseluruhan teks cerita atau bacaan yang berbahasa Jawa dalam aplikasi *Let's Read* ini sudah 100% benar, karena memang telah melalui beberapa kali proses penulisan. Untuk itu, selain bisa digunakan untuk membedakan pelafalan huruf vokal yang tegak maupun miring, juga untuk membiasakan lidah pembaca khususnya lidah anak-anak untuk bisa melafalkan huruf d dan dh serta huruf t dan th dengan baik dan benar. Seperti diketahui sekarang lidah anak-anak sudah sangat terbiasa dengan huruf d tebal dalam bahasa Indonesia atau dh dalam bahasa Jawa, sampai akhirnya tidak bisa melafalkan d tipis. Selain huruf d, lidah anak generasi sekarang juga tidak bisa melafalkan huruf t tebal atau th dalam bahasa Jawa. Seperti dalam lanjutan teks cerita *Dina Kapisan ing Sekolah*, ada kalimat *Ana kenth**i*, *anake Pak Klinci*. *Kenth**i* di sini pasti banyak

dilafalkan hanya dengan *kenti* saja, huruf t tidak dibaca tebal.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas diharapkan hadirnya aplikasi Let's Read ini menjadi ajang menJawakan kembali orang Jawa. Dalam satu contoh teks cerita berbahasa Jawa saja didapat banyak pelajaran. Mulai dari tata tulis huruf vokal dan pelafalannya yang bermacam-macam, tata tulis huruf konsonan yang berbeda dengan bahasa Indonesia tetapi sama dalam pelafalan yang memunculkan kesulitan dalam membaca teks berbahasa Jawa terutama pada anak-anak zaman milenial. Selain itu, adanya penyebutan nama anak binatang yang berbeda dengan penyebutan dalam bahasa Indonesia menunjukkan bahwa bahasa Jawa sangatlah kaya akan kosa kata. Dengan demikian, sudah tidak diragukan lagi, ayo segera unduh aplikasi ini di (<https://bit.ly/downloadLR2>) dan rasakan pengalaman yang luar biasa dalam membaca teks berbahasa Jawa.

BAB IV

PENUTUP

Anak-anak generasi Alpha yang sudah berkenalan dengan teknologi. Pertanyaanku dulu tak se-imaginatif pertanyaannya hari ini. Usianya 4 tahun, pertanyaannya berderet dan imajinasi kadang tak bisa kujangkau. Tidak dipungkiri gadget menjadi media belajarnya. Maka sebagai Mama aku perlu bersinergi dengan teknologi. Salah satunya mengenalkan buku elektronik melalui perpustakaan digital.

Let's Read! sebagai perpustakaan digital anak menjadi bagian dari caraku menumbuhkan minat baca Luigi. *Let's Read!* mendukung literasi anak dengan cara baru dan inovatif. Bermanfaat dalam mengembangkan rasa ingin tahunya, mengenalkan budaya daerah dan kearifan lokal, mengenalkan nilai kebaikan, juga sebagai hiburan. Semoga setiap anak Indonesia dapat membaca buku-buku berkualitas *Let's Read!* hingga ke pelosok.

Ayo membaca, anak Indonesia! Teruslah mencari tahu!

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2015. 'Pembelajaran Multiliterasi: Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam konteks Keindonesiaan. Bandung: PT Refika
- Ermerawati, A. B. 2019. 'The Application of Let's Read! in Extensive Reading Class: Integrating MALL and Task-Based Learning.', in Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar). ERIC, pp. 317–329.
- Harras, K. A. 2011. 'Mengembangkan Potensi Anak melalui Program Literasi Keluarga', artikulasi, 144.
- Heath, S. B. 2011. '18 Language Socialization in Art and Science', The Handbook of Language Socialization. Wiley Online Library, 72, p. 425.
- Hernandez, G and Hull G. 2008. Literacy, The Handbook of Educational Linguistics. Wiley Online Library, p. 328.
- Samsiyah, N. 2019. 'Pengembangan Literasi Baca Audio Visual Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Madiun', in Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah sebagai Fondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial, pp. 191–198.
- Samsiyah, N., Suharto, V. T. and Maruti, E. S. 2019. 'Literacy Literature Learning With Let's Read Applications In The Pandemic Era', Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed, 11(1), pp. 57–62.
- Street, B. V . 1993. Cross-cultural approaches to literacy. Cambridge University Press.

[https://www.indorelawan.org/organization/5b16348bcaf
fbcdc2733e674](https://www.indorelawan.org/organization/5b16348bcaf
fbcdc2733e674)

[https://reader.letsreadasia.org/?uiLang=6260074016145
408](https://reader.letsreadasia.org/?uiLang=6260074016145
408)

[https://www.academia.edu/34562855/KEMAMPUAN_ME
MBACA_ANAK_BERDASARKAN_GENDER_DAN_PR
EFERENSI_GAWAI](https://www.academia.edu/34562855/KEMAMPUAN_ME
MBACA_ANAK_BERDASARKAN_GENDER_DAN_PR
EFERENSI_GAWAI)

[https://www.hipwee.com/opini/pesan-duta-baca-
indonesia-yang-bikin-kita-sadar-bahwa-buku-
adalah-jendela-dunia/](https://www.hipwee.com/opini/pesan-duta-baca-
indonesia-yang-bikin-kita-sadar-bahwa-buku-
adalah-jendela-dunia/)

Cara menggunakan aplikasi lets read di
[https://www.youtube.com/watch?v=hPp8tOwSWx
o&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=hPp8tOwSWx
o&t=2s)

GLOSARIUM

- Aplikasi** : program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.
- Let's Read** : perpustakaan digital yang memiliki koleksi buku cerita anak dengan berbagai tema.
- Literasi Digital** : pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.
- PKM-PM** : Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu skim hibah Program Kreativitas Mahasiswa 5 Bidang Ristek Belmawa.

INDEKS

Aplikasi	2, 5, 15
Let's Read	1, 2, 4, 6, 8, 12, 24, 35, 40
Literasi Digital	1, 3
PKM-PM	14