

**MENINGKATKAN JIWA LITERASI SISWA MELALUI  
APLIKASI SIKa (SISWA BERKARYA) DI ERA PANDEMI**

**Karya ini Disusun untuk Mengikuti  
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL  
INOVASI PENDIDIKAN INDONESIA  
IDEA #4**



**Oleh:**

<b>Anggi Oktavia</b>	<b>(0045727304-2020)</b>
<b>Insan Safitri</b>	<b>(0046430209-2020)</b>
<b>Khanifah</b>	<b>(0013528077-2020)</b>

**MAN 4 KEBUMEN  
KEBUMEN  
2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul : Meningkatkan Jiwa Literasi Siswa Melalui Aplikasi Sika (Siswa Berkarya) di Era Pandemi
2. Subtema : Pengembangan Produk Inovasi Media Pembelajaran
3. Ketua :
  - a. NamaLengkap : InsanSafitri
  - b. NISN : 0046430209
  - c. Jurusan : MIPA
  - d. Sekolah : MAN 4 Kebumen
  - e. AlamatRumah : Serut RT 01 / RW 02 Kuwarasan, Kebumen, Jawa Tengah
  - f. No. HP : 089668586715
  - g. Email : Insansafitri73@gmail.com
4. Anggota : 1)AnggiOktavia  
2)Khanifah
5. Guru Pembimbing
  - a) NamaLengkap : MufitaWafiana, S.Pd.
  - b) NIP : -
  - c) No. Tel/HP : 08972882104
  - d) Email : wafianamuf.wm@gmail.com

Kebumen, 27 Maret 2021

Menyetujui,

Guru Pembimbing



(MufitaWafiana, S.Pd.)

NIP.

Ketua



(InsanSafitri )

NISN. 0046430209

**SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS  
LOMBA KARYA TULIS ILMIAH NASIONAL  
INOVASI PENDIDIKAN INDONESIA**

**IDEA #4**

NamaKetua : **Insan Safitri**  
NamaAnggota : 1)Anggi Oktavia  
2)Khanifah  
JudulKaryaTulis : Meningkatkan Jiwa Literasi Siswa Melalui Aplikasi Sika  
(Siswa Berkarya) di Era Pandemi

Dengan ini menyatakan bahwa Karya Tulis dengan judul **Meningkatkan Jiwa Literasi Siswa Melalui Aplikasi Sika (Siswa Berkarya) di Era Pandemi** adalah asli karya kami dan belum pernah diikutkan pada perlombaan manapun serta belum pernah dipublikasikan di luar kegiatan "Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional IDEA #4".

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka kami bersedia didiskusikan dari kompetisi ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Kebumen, 27 Maret 2021

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



(Mufita Wafiana, S.Pd.)  
NIP.

Ketua Tim



(Insan Safitri )  
NISN.0046430209

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang atas rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “ Meningkatkan Jiwa Literasi Siswa Melalui Aplikasi SIKa ( Siswa Berkarya) Di Era Pandemi”. Meskipun banyak hambatan yang kami alami dalam proses pengerjaannya, tetapi kami berhasil mengerjakan karya ini tepat pada waktunya.

Tidak lupa kami sampaikan terimakasih kepada pembimbing yang telah membantu kami dalam mengerjakan karya ini. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada guru-guru dan teman-teman yang juga sudah memberi kami dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya ini.

Kami penyusun karya ini menyadari bahwa dalam menyusun karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna sempurnanya karya ini.

Kami berharap semoga karya ini menjadi juara dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan, semoga tujuan ini dapat tercapai Amin Yaa Robal ‘Alamiin.

Gombong, 27 Maret 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	iii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR TABEL</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	vii
<b>ABSTRACT</b>	ix
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penulisan	3
D. Manfaat Penulisan	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
A. Landasan Teori	5
1. Literasi	6
2. Aplikasi Edukatif	6
3. PISA	8
4. Asesmen Nasional	8
B. Penelitian Terdahulu	8
<b>BAB III METODE PENULISAN</b>	<b>10</b>
A. Pendekatan Penulisan.	10
B. Data Penulisan dan Sumber Data	10
C. Metode Pengumpulan dan Analisis Data	10
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	<b>11</b>
A. Konsep Aplikasi SIKa	12
B. Fitur dalam Aplikasi SIKa	13
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>17</b>
A. <u>Simpulan</u>	18
B. <u>Saran</u> .	18



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Penilaian PISA.....	i
Tabel 2. Perbandingan Jumlah Ketersediaan dan Kebutuhan Perpustakaan.....	i

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konsep Aplikasi SIKA.....	i
-------------------------------------	---

# **Meningkatkan Jiwa Literasi Siswa Melalui Aplikasi Sika (SiswaBerkarya) di Era Pandemi**

*Insan Safitri, Khanifah, Anggi Oktafia*

MAN 4 Kebumen

## **ABSTRAK**

Literasi di Indonesia di anggap masih sangat rendah. Hal ini di buktikan dengan peringkat PISA di bidang literasi membaca Indonesia yang menduduki peringkat 74 dari 79 negara pada tahun 2018. Untuk menangani hal tersebut, selain di butuhnya perubahan strategi sistem pendidikan, diperlukan juga sebuah inovasi perubahan yang di buat oleh masyarakat Indonesia, maka dari itu kami sebagai Generasi Z berupaya untuk membuat sebuah inovasi baru guna meningkatkan literasi di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini.

Inovasi yang kami buat menghasilkan sebuah produk Aplikasi yang bernama SIKA (Siswa Berkarya). Aplikasi ini menyasar para siswa di Indonesia, khususnya di era pandemi seperti sekarang ini yang mengharuskan inovasi dalam dunia digital. Di dalam aplikasi SIKA ini memuat berbagai fitur yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa di Indonesia, selain itu aplikasi SIKA memiliki manfaat diantaranya adalah sebagai media untuk mempermudah para pelajar dalam membaca, menyalurkan bakat mereka seperti menulis, melukis, menggambar, maupun kegiatan editing, serta di harapkan dapat mendorong para pelajar untuk lebih giat dalam membaca, menghasilkan karya tulis ataupun karya lainnya. Harapannya, aplikasi SIKA dapat menumbuhkan jiwa literasi siswa sekaligus meningkatkan peringkat literasi membaca di PISA di kemudian hari.

**Kunci: Literasi, Aplikasi, SIKA**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Dilihat dari hasil survei Studi Most Littered Nation In The World 2016 bahwa budaya literasi (baca-tulis) di Indonesia masih sangat rendah dan tertinggal. Ditinjau dari riset UNESCO, indeks minat baca Indonesia 0,001 %. Itu artinya dari seribu orang hanya ada satu yang memiliki minat baca, dan hanya baru sampai “minat baca”. Literasi di Indonesia belum diperkenalkan sejak anak-anak sehingga banyak yang belum paham dan mengerti. Dalam sekolah juga jarang yang membahas literasi, rata-rata sekolah fokus pada pembelajaran dan tugas. Beberapa orang juga menganggap literasi itu tidak terlalu penting bagi kemajuan pendidikan Indonesia. Karena hal itu permasalahan ini dianggap biasa saja bagi sebagian orang.

Padahal, generasi muda memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan negara. Dengan ditingkatkannya budaya literasi, generasi muda dapat memiliki kepribadian yang kreatif, inovatif, dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Walaupun di masa pandemi seperti sekarang ini bukan berarti kegiatan literasi ditinggalkan. Justru ini adalah kesempatan besar bagi pendidikan Indonesia untuk meningkatkan budaya literasi. Pasalnya, siswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *smartphone* dan internet, sehingga kesempatan untuk berliterasi lebih terbuka luas. Oleh karena itu literasi sangat penting untuk ditingkatkan pada generasi muda sejak dini untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan berbudaya.

Salah satu indikator untuk mengukur kesuksesan Literasi di Indonesia yaitu melalui program PISA. PISA (The Program For International Student Assesment) merupakan sebuah program yang diawali oleh beberapa negara yang tergabung dalam OECD (Organization for Economic Co-Operation and Development), program PISA ini dimulai pada tahun 2000, subjek penilaian ini terdiri atas tes Literasi dasar, Matematika, dan Sains. Program ini menasar siswa yang berusia 15 tahun (Shaleh dan Hewi, 2020). Program PISA digunakan untuk meningkatkan Sumber Daya

Manusia agar memiliki standar kompetensi sesuai dengan standar Internasional. PISA mengeluarkan hasil setiap 3 tahun sekali, jika suatu negara mendapat hasil PISA yang baik dan berada di peringkat atas maka negara tersebut di anggap mampu dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia yang sesuai dengan standar Internasional, sebaliknya jika suatu negara mendapat hasil PISA yang kurang baik dan memperoleh peringkat bawah maka negara tersebut di anggap belum mampu dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia sesuai dengan standar Internasional.

Indonesia sendiri sudah bergabung dalam penyelenggaraan program PISA sejak tahun 2000 dan berikut ini merupakan hasil penilaian PISA untuk Indonesia dari tahun 2000 sampai dengan tahun 2018.

Tabel 1. Hasil Penilaian PISA

Tahun studi	Materi yang dinilai	Skor Rata-Rata Indonesia	Skor Rata-Rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Studi
2000	Membaca	371	500	39	41
	Matematika	367	500	39	
	Sains	393	500	38	
2003	Membaca	382	500	39	40
	Matematika	360	500	38	
	Sains	395	500	38	
2006	Membaca	393	500	48	56
	Matematika	396	500	50	
	Sains	393	500	50	

Tahun studi	Materi yang dinilai	Skor Rata-Rata Indonesia	Skor Rata-Rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Studi
2009	Membaca	402	500	57	65
	Matematika	371	500	61	
	Sains	383	500	60	
2012	Membaca	396	500	62	65
	Matematika	375	500	64	
	Sains	382	500	64	
2015	Membaca	397	500	61	69
	Matematika	386	500	63	
	Sains	403	500	62	
2018	Membaca	371	500	74	79
	Matematika	379	500	73	
	Sains	396	500	71	

Sumber: (Shaleh dan Hewi, 2020)

Berdasarkan tabel di atas hasil PISA pada tahun 2018 dalam bidang membaca Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara yang mengikuti PISA. Kemudian pada tahun-tahun sebelumnya literasi Indonesia juga tidak lebih dari peringkat sepuluh terbawah. Hal itu menunjukkan perlunya perbaikan dalam sistem pendidikan di Indonesia dan strategi agar dapat meningkatkan minat baca yang dianggap masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya langkah kongkrit untuk meningkatkan minat literasi siswa, yaitu melalui inovasi aplikasi SIKA (Siswa Berkarya). Aplikasi SIKA membantu siswa untuk melakukan literasi sesuai dengan kemampuan dan keinginan yang dimiliki. Harapannya, aplikasi ini dapat meningkatkan jiwa literasi siswa di era pandemic dan pasca pandemi.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dibahas dalam karya tulis ini adalah:

1. Bagaimana konsep dari SIKA ?
2. Bagaimana strategi implementasi dari SIKA ?

#### C. Tujuan

Dari uraian di atas tujuan yang ingin dicapai adalah peningkatan literasi dan minat baca bagi generasi muda terutama para pelajar melalui sebuah media aplikasi yang bernama SIKA.

Adapun tujuan khusus dari penulisan ini adalah:

1. Mengetahui konsep dari SIKA
2. Mengetahui strategi implementasi dari SIKA

#### D. Manfaat

##### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai media untuk mempermudah para pelajar dalam membaca, menyalurkan bakat mereka seperti menulis, melukis, menggambar, maupun kemampuan editing. Media aplikasi juga diharapkan mendorong

para pelajar lebih giat membaca, menghasilkan karya tulis ataupun karya lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pemerintah

Untuk memajukan Indonesia dalam literasi agar Indonesia tidak tertinggal pada peringkat PISA yang sebagai acuan kemajuan pendidikan di seluruh dunia.

### b. Bagi Sekolah

Gagasan ini dapat meningkatkan kualitas siswa yang di bidang literasi agar lebih unggul.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Literasi**

Menurut UNESCO “The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization” , Literasi merupakan sebuah keterampilan yang nyata, terutama ketrampilan dalam membaca dan menulis yang terlepas dari konteks di mana ketrampilan itu dapat diperoleh siapapun (*Sevima.com*). Literasi ini lebih sering dilakukan dikalangan pelajar ataupun mahasiswa.

Salah satu tujuan dari literasi adalah untuk meningkatkan peringkat PISA dalam membangun pendidikan sesuai dengan Standar Internasional serta meningkatkan kualitas pelajar di Indonesia agar bisa bersaing di tingkat Internasional. Oleh karena itu sebagai seorang pelajar ataupun mahasiswa kita harus menanamkan sikap gemar membaca.

Literasi membaca memiliki beberapa manfaat seperti membangun minat membaca dan membangun kegiatan membaca itu sendiri, dengan membaca kita dapat mengetahui seisi dunia karena kita bisa mengakses segala jenis informasi dari seluruh dunia (*Lubis, 2020*). Selain itu kita dapat menambah wawasan yang ada di seluruh dunia. Maka dari itu sangat penting dalam dunia pendidikan di Indonesia.

##### **2. Aplikasi Edukatif**

Aplikasi Edukasi adalah sebuah media yang digunakan sebagai sumber pembelajaran agar siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan juga untuk meningkatkan semangat belajar. Salah satu tujuan aplikasi edukatif ini adalah untuk mempermudah kita dalam proses pembelajaran yang dilakukan setiap harinya. Aplikasi edukasi mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah:

- Dapat memperjelas dalam penyajian pesan agar tidak bersifat tertulis.
- Untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- Menambah motivasi belajar.
- Aplikasi pembelajaran ini memberikan standar materi yang sama kepada seluruh siswa. (*Primasari, 2017*)

### 3. PISA

PISA adalah sebuah program yang digunakan oleh beberapa negara yang ada di dunia untuk mengukur posisi negara dalam kegiatan literasi, matematika, dan juga sains. Salah satu tujuan dari PISA yaitu untuk mengetahui prestasi Indonesia dalam kegiatan literasi, matematika, dan sains, dengan adanya PISA ini Indonesia dapat mengetahui peringkat di tingkat Internasional. Salah satu manfaat dari PISA yaitu untuk mengevaluasi literasi yang ada di Indonesia agar menjadi yang lebih baik lagi.

### 4. Asesmen Nasional

Assesmen Nasional adalah pemetaan evaluasi kualitas dan sistem pendidikan di seluruh sekolah, madrasah, dan program kesetaraan jenjang dasar dan menengah di Indonesia. Assesmen Nasional yang mengukur kualitas pembelajaran dan iklim sekolah yang menunjang pembelajaran.

Beberapa tujuan dari Assesmen Nasional adalah sebagai berikut ([lpmpbabel.kemdikbud.go.id](http://lpmpbabel.kemdikbud.go.id)):

- Meningkatkan kualitas pendidikan.
- Sebagai penunjuk arah dan praktik pembelajaran.
- Memberikan interpretasi mengenai karakteristik esensial sekolah yang efektif.
- Memberikan gambaran tentang kualitas sekolah yang ada di Indonesia.

### B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang budaya literasi di Indonesia sudah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya. Menurut Silvia Sandi Wisuda Lubis

(2020) yang berjudul “Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan Pemanfaatan Media Jurnal Buku Harian” menyimpulkan bahwa budaya literasi di Indonesia masih belum berkembang karena untuk membangun budaya literasi dibutuhkan kesadaran diri serta semangat dari masyarakat Indonesia. Selain itu, ada masalah tersendiri untuk mengembangkan literasi di Indonesia yaitu kurangnya kemampuan menulis dan membaca karena dalam kegiatan literasi ini memang mengedepankan pada kemampuan dasar membaca dan menulis.

Mendidik para pelajar lewat literasi untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas sangat penting. Menurut I Made Ngurah Suragangga (2017) yang berjudul “Mendidik Lewat Literasi Untuk Pendidikan Berkualitas” menjelaskan pendidikan dan budaya literasi Indonesia akan tumbuh lebih baik jika Indonesia mengaplikasikan literasi sebagai kebiasaan dan kebutuhan dalam hidup. Literasi harus diterapkan mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai ke jenjang berikutnya dengan penerapan yang berbeda-beda. Sekolah juga diberi kebijakan untuk merancang kegiatan literasi dengan kreatif dan efektif.

Pembahasan tentang penggunaan aplikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sudah pernah dilaksanakan tahun-tahun sebelumnya. Menurut penelitian Rosa Delima dkk (2016) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak PraSekolah. Menggunakan Pendekatan Child Centered Design” menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi tersebut memberikan pengaruh yang positif terhadap anak. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki kegunaan yang sangat bermanfaat dan sudah memenuhi standar aplikasi permainan pada umumnya untuk anak berusia 4 sampai 6 tahun.

Dengan saran yang disampaikan dari hasil penelitian diatas:

- Aplikasi tersebut perlu dikembangkan lagi untuk bagian navigasi sistem untuk mengurangi peran evaluator agar anak-anak lebih nyaman.

- Perlu melakukan penelusuran tentang kebutuhan dan fitur aplikasi yang sesuai dan disukai oleh anak-anak.

Selain itu penelitian tentang aplikasi juga dilakukan oleh Wanty Eka Jayanti dkk (2018) yang berjudul “Game Edukasi Kids Learning Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android” menyimpulkan bahwa game “Kids Learning” patut dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini dengan penyajian tampilan yang sesuai dengan usia dini dan penggunaannya juga mudah. Dengan menggunakan game ini diharapkan anak-anak tertarik dan belajar menjadi menyenangkan.

Dari segi kompetensi membaca yang diukur, menurut Titik Harsiati (2018) literasi membaca dalam PISA mempunyai karakteristik yang berfokus pada kemampuan membaca tingkat tinggi. Secara umum kemampuan membaca dibagi menjadi beberapa jenis yaitu penggambaran, refleksi, dan penilaian sebesar 76%. Pada program PISA bahwa jenis kompetensi membaca dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu:

- Mengungkapkan informasi kembali.
- Pengembangan interpretasi.
- Menilai teks yang telah dibaca.

Tingkat berpikir yang tinggi menjadi bagian utama pada keseluruhan program membaca PISA dari tahun 2000 sampai 2009. Kemampuan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan mengembangkan interpretasi, kemampuan merefleksikan, dan kemampuan mengevaluasi teks.

Berdasarkan hasil PISA tahun 2018, menurut La Hewi dan Muh. Shaleh (2020) dalam penelitian yang berjudul “Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa Indonesia sangat tertinggal dalam hal literasi. Perbaikan terhadap hasil PISA harus dilakukan dengan cara pemerataan akses pendidikan dan perbaikan kualitas Pendidikan anak usia dini dengan

alasan potensi kecerdasan manusia tumbuh pada usia anak 8 tahun. Anak usia dini juga disebut golden age (usia emas) dengan ini perlu ditanamkan minat baca sejak dini.

*Penerapan Asesmen Nasional menurut Nio Awandha Nehru(20...) menyimpulkan bahwa dengan metode ini para guru diajak untuk membuat penilaian mengenai kemampuan literasi, dan numerasi dimana siswa dituntut untuk progresif dalam observasi dan analisis pada materi pembelajaran, metode Asesmen Nasional menjadi model pengganti dari pelaksanaan UN, pelaksanaan UN dinilai hanya menjadi implementasi dari materi pembelajaran yang terdapat di dalam buku, hal itu berarti para siswa hanya sekedar menghafal teori-teori dan rumus yang terdapat di buku pelajaran.*

Menurut Yoppy Wahyu Purnomo (2014) dalam penelitian yang berjudul “Assesment –Based Learning: Sebuah Tinjauan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis” bahwa assesment dalam bentuk ini memuat soal penilaian yang membuat para siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya dan kemudian mempraktekan keterampilannya, hal ini dapat memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkkn sendiri permasalahan yang ingin di selesaikan dari pada hanya mendapat soal yang sudah jadi.

## **BAB III**

### **METODE PENULISAN**

#### **A. Pendekatan Penulisan**

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan ini adalah deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan. Pemilihan pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara cermat mengenai keadaan atau gejala tertentu pada objek kajian.

#### **B. Data Penulisan dan Sumber Data**

Data dalam penulisan karya tulis ini adalah data sekunder. Data sekunder mencakup: 1) buku-buku yang relevan dengan topik penulisan, 2) karya ilmiah, 3) artikel dari internet, 4) jurnal

#### **C. Metode Pengumpulan dan Analisis Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa metode literature. Metode/teknik kajian literature adalah telaah pustaka dari jurnal ilmiah nasional, artikel ilmiah, Kemendikbud, dan situs internet. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan konteksnya.

## BAB IV PEMBAHASAN

### A. Konsep Aplikasi SIKA

Indonesia merupakan salah satu negara yang ada di dunia dengan minat baca yang masih sangat rendah. Masalah ini bisa dikarenakan kurangnya fasilitas perpustakaan yang ada di Indonesia yang telah disediakan. Berikut ini tabel perbandingan jumlah ketersediaan dan kebutuhan perpustakaan, sesuai dengan wilayah, lembaga, dan satuan pendidikan.

Tabel 2. Perbandingan Jumlah Ketersediaan dan Kebutuhan Perpustakaan

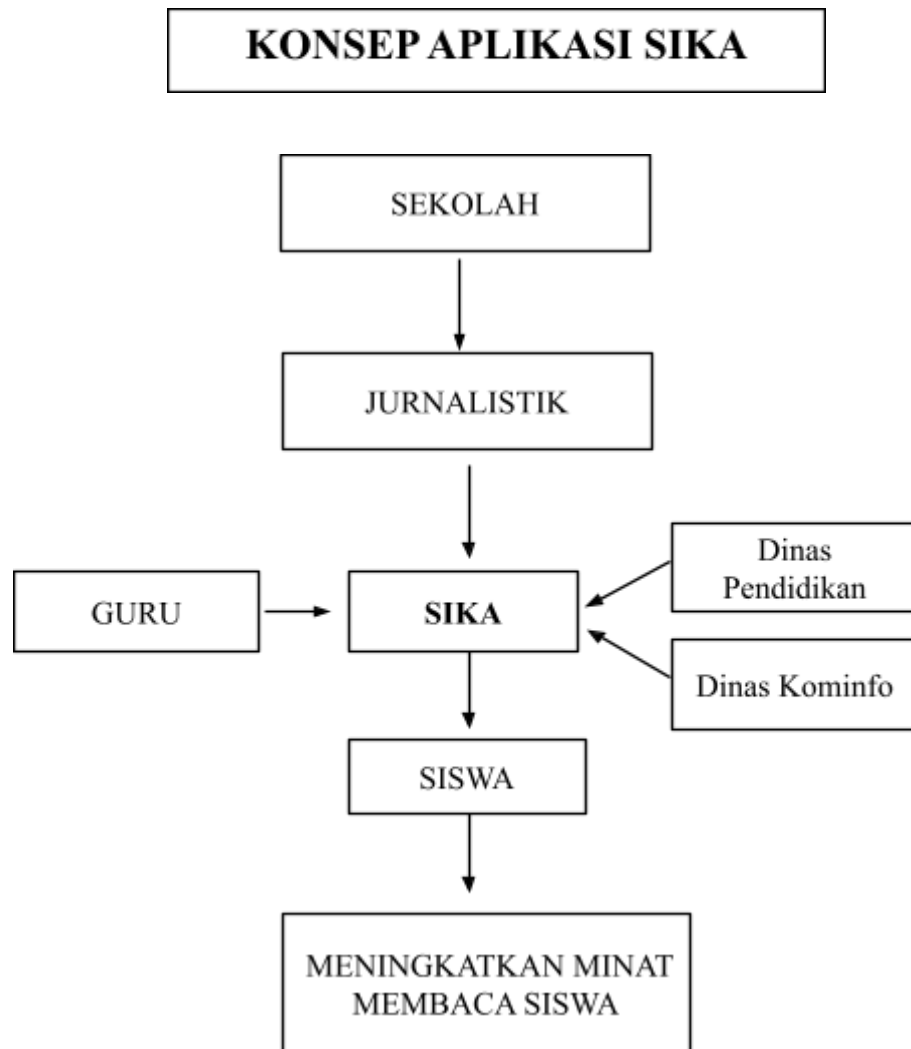
NO	JENIS PERPUSTAKAAN	KETERSEDIAAN	KEBUTUHAN	TINGKAT KETERSEDIAAN
		Jumlah	Jumlah	%
1	Perpustakaan Nasional	1	1	100
2	Perpustakaan Umum	23.611	91.191	26
a.	Perpustakaan Umum Provinsi	33	34	97
b.	Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota	467	515	91
c.	Perpustakaan Umum Kecamatan	600	7.094	8
d.	Perpustakaan Umum Desa/Kelurahan	21.467	82.505	26
e.	Perpustakaan Komunitas	693	693	100
f.	Taman Bacaan	351	351	100
3	Perpustakaan Khusus	7.132	384.633	2
4	Perpustakaan Sekolah/Madrasah	121.187	287.631	42
a.	SD/MI	100.000	174.179	57
b.	SMP/MTs	12.000	56.620	21
c.	SMA/SMK/MA	6.599	35.581	19
d.	Pondok Pesantren	2.588	21.251	12
5	Perpustakaan Pendidikan Tinggi	2.428	4.496	54
<b>JUMLAH</b>		<b>154.359</b>	<b>767.951</b>	<b>20</b>

(Sumber: LAKIP Perpunas, 2016)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat perbedaan antara ketersediaan jumlah dan kebutuhan perpustakaan ini, mempengaruhi literasi yang ada di Indonesia. Untuk itu solusi yang tepat untuk meningkatkan literasi siswa adalah melalui sebuah aplikasi yang bernama SIKA (Siswa Berkarya), dimana siswa dapat membaca buku-buku elektronik secara gratis. Bukan hanya buku, siswa juga dapat membaca cerpen, puisi, artikel dan karya tulis lainnya yang dibuat sendiri, dan telah melalui proses seleksi dari tim khusus.

SIKA merupakan sebuah aplikasi tentang literasi dimana para siswa dipantau melalui aplikasi itu sendiri. Aplikasi ini digunakan untuk meningkatkan literasi siswa. Aplikasi ini berkerja sama dengan organisasi

jurnalistik, guru, dan siswa. Jurnalistik adalah sebuah organisasi yang digunakan untuk memperdalam ilmu tulis menulis. Organisasi ini cocok untuk kalangan pelajar.



Gambar 1. Konsep Aplikasi SIKA

**Keterangan:**

1. Organisasi Jurnalistik

Organisasi ini dalam aplikasi SIKA berperan sebagai koordinator atau tim khusus yang menangani prosedural SIKA.

2. Siswa

Siswa di aplikasi SIKA berperan sebagai pelaksana aplikasi SIKA.

### 3. Guru

Guru di aplikasi SIKA ini berperan sebagai pembimbing.

### 4. Dinas Pendidikan

Dinas Pendidikan berperan dalam pemberian dana dan e-book mata pelajaran maupun bacaan secara gratis.

### 5. Dinas Kominfo

Dinas Kominfo berperan untuk memberikan pelatihan pembuatan, penggunaan, dan pengembangan aplikasi.

## B. Fitur dalam Aplikasi SIKA

### 1. Perpustakaan

Aplikasi SIKA memiliki beberapa ikon untuk menunjang aplikasi ini salah satunya yaitu perpustakaan. Dalam ikon perpustakaan kita dapat menemukan novel-novel dan berbagai buku pelajaran. Kumpulan novel lengkap dari berbagai penulis dari dalam negeri maupun luar negeri. Novel-novel yang tersedia sangat beragam tetapi sesuai dengan usia pelajar, seperti novel kisah remaja, cerita orang terkenal, novel perjalanan hidup yang menginspirasi dan lain-lain. Beberapa buku pelajaran juga tersedia dalam aplikasi ini. Tujuannya untuk menunjang pembelajaran dan menambah wawasan para pelajar. Dengan adanya buku online sangat membantu pembelajaran saat ini yang dilakukan secara daring. Buku tersedia seluruh mata pelajaran, selain itu ada juga buku untuk menambah wawasan ilmu, seperti buku karya ilmuwan, buku sejarah yang berkaitan dengan pembelajaran, dan buku untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan di sekolah. Dengan adanya kumpulan buku dan novel yang lengkap kita dapat mempermudah dalam membaca dan menghemat biaya, karena biasanya biaya buku dan novel tidak murah. Aplikasi ini sangat praktis dan mudah digunakan jika kita ingin membaca buku atau novel yang kita inginkan walaupun hanya membawa handphone. Diharapkan para pelajar lebih membudayakan literasi dengan adanya ikon perpustakaan yang sangat bermanfaat.

## 2. Forum Obrolan

Forum obrolan adalah tempat pertemuan untuk berdiskusi menyampaikan pendapat atau saran. Kegiatan ini dilakukan oleh pengguna aplikasi SIKA dalam waktu satu minggu sekali atau sesuai dengan kebutuhan. Forum obrolan bertujuan untuk mempermudah dalam berdiskusi. Keuntungan dari forum obrolan yaitu untuk mempermudah kita saat memberi saran ataupun bertukar pendapat. Dengan adanya forum ini kita juga bisa berkenalan dengan sesama pengguna aplikasi. Dalam forum obrolan juga diberi kebijakan seperti dilarang untuk mengejek disini kita hanya boleh mengkritik dengan sewajarnya untuk memberi kenyamanan sesama pengguna aplikasi.

## 3. Kuis (Mini game)

Dalam ikon ini terdapat kuis dan (mini game) yang dibuat untuk melatih kita lebih memahami karya yang kita baca, selain itu juga untuk menghibur agar pengguna aplikasi tidak bosan untuk literasi. Kuis(mini game) bisa berisi pernyataan atau mini game yang mengasah otak. Kuis pernyataan diambil dari karya yang kita baca, setelah kita membaca karya lalu kita tekan ikon kuis, (mini game) terus kita pilih kuis,lalu ketik karya yang telah kita baca, secara otomatis pernyataan yang berkaitan dengan karya tersebut akan muncul. Untuk mini game asah otak akan ada teka-teki tebak gambar, memecah masalah sehari-hari ataupun teka-teki silang yang berkaitan dengan karya seseorang. Jika kita telah menjawab kuis dan mini game asah otak kita akan mendapat poin, poin itu berguna untuk menambah tingkatan level yang kita peroleh. Tingkatan level terdiri dari classic, standart, dan legend. Dalam level classic poin terdiri dari 0-100, untuk standart 500-1000, dan untuk legend dari 1000- tak terhingga. Dengan adanya tingkatan level tersebut,para pelajar akan lebih semangat untuk mencapai level tertinggi, sehingga semakin banyak buku yang harus dibaca supaya bisa mengikuti kuis. Untuk mini game asah otak kita bisa memainkannya kapan saja tetapi poin yang diperoleh tidak sebanyak poin kuis pertanyaan.

#### 4. Profil

Ikon profil berisi identitas kita seperti nama, kelas, sekolah, kata-kata mutiara, dan hobi. Profil kita bisa dilihat oleh pengguna lainnya, tetapi ada beberapa biodata yang tidak tertulis untuk menjaga privasi pengguna aplikasi. Selain biodata dalam ikon profil juga terdapat info profil, histori pencerian, histori karyayang telah dibaca, masukkan dan sarana, pengaturan tema, serta data lainnya. Dalam ikon ini kita bisa mengubah tema yang kita inginkan, sehingga kita tidak bosan. Untuk bagian bantuan kita bisa gunakan jika kita tidak paham atau baru menggunakan aplikasi, untuk masukan dan saran kita bisa memberi nilai dan masukan-masukan untuk memajukan aplikasi ini. Histori pencarian, histori karya yang telah dibaca, dan histori karya yang kita sukai di tunjukkan untuk menyimpan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Karya yang ingin kita baca yang bisa disimpan sebelum kita membacanya dengan begitu literasi kita bisa terjadwal sesuai keinginan. Selain itu dalam ikon profil kita juga dapat mengubah font sesuai dengan keinginan kita supaya tidak terlihat monoton. Beberapa fitur dalam ikon profil sangat membantu para pengguna aplikasi dalam mengatur aplikasi sesuai keingnannya.

#### 5. Karyaku

“Karyaku” merupakan sebuah ikon yang di dalamnya berisikan karya-karya dari pengguna Aplikasi SIKA dan dapat di lihat oleh sesama pengguna Aplikasi SIKA, karya yang di muat dalam ikon karyaku yaitu puisi, cerpen, artikel, esay, komik, pantun, dan poster. Dibentuknya ikon ini bertujuan supaya siswa yang menggunakan SIKA dapat menyalurkan hobi dan mengembangkan bakat yang mereka miliki. Dari ikon “Karyaku” juga di harapkan bisa menginspirasi para pembaca yang belum pernah mencoba untuk membuat karya untuk mulai mencoba membuat karya.

#### 6. Pencarian

“Pencarian” yaitu ikon yang dapat mempermudah para pengguna aplikasi SIKA untuk menemukan kata kunci yang ingin di cari. Cara menggunakan ikon pencarian ini para pengguna hanya tinggal menuliskan kata kunci

yang ingin di cari di kotak pencarian dan selanjutnya secara otomatis akan memunculkan hasil pencarian yang terkait dengan kata kunci yang di tuliskan.

#### 7. Rekomendasi

Pada rekomendasi kita dapat melihat beberapa rekomendasi karya yang diberikan server. Rekomendasi ini bisa tentang karya yang kita sering lihat atau karya-karya teratas. Pada bagian ini berbagai karya yang paling diminati oleh para pelajar akan muncul seperti artikel, esai, poster, komik, pantun, dan karya tulis lainnya. Selain di rekomendasikan oleh server para pelajar juga bisa merekomendasikan karya yang menurut mereka sangat menarik.

#### 8. Reward

Di dalam aplikasi SIKA juga ada reward, reward berisi tentang karya-karya yang banyak disukai oleh para pelajar. Dalam setiap karya terdapat kolom untuk menyukai lalu dengan otomatis akan terhitung jumlah yang menyukai adanya Reward dalam aplikasi ini berfungsi untuk mendorong para pelajar lebih menyumbangkan karya terbaiknya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

SIKA merupakan sebuah aplikasi yang ditujukan kepada para pelajar untuk meningkatkan literasi siswa di Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan kualitas literasi di Indonesia semakin maju. Aplikasi ini disajikan dengan menarik dan nyaman supaya para pelajar tidak bosan dengan begitu kegiatan literasi berjalan dengan lancar. Dalam aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap seperti , perpustakaan, forum obrolan, kuis (mini game), profil, karyaku, pencarian, rekomendaasi karya, dan reward. Fitur-fitur ini sangat mendorong para pelajar untuk menyalurkan bakat dan menunjukkan jati dirinya yang sebenarnya, dengan begitu para pelajar Indonesia memiliki kualitas yang lebih baik. Tujuan aplikasi SIKA adalah untuk meningkatkan minat membaca siswa dan di harapkan juga Literasi di Indonesia menjadi lebih maju serta dapat meningkatkan peringkat PISA.

#### **B. Saran**

1. Agar SIKA dapat terimplementasikan dengan baik dan berkelanjutan diperlukan kerja sama dengan semua pihak.
2. Implementasi SIKA harus dibangun atas kesadaran penuh dari pelaksana dan koordinasi bersama agar dapat meningkatkan minat baca siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bilitbang, Kemendikbud. 2020.” Penyelenggaraan Asesmen Nasional Tahun 2021”. [lpmpbabel.kemdikbud.go.id](http://lpmpbabel.kemdikbud.go.id)
- Delima, Rosa, Nevi KurniaAriantidanBramastiPramudyawardani. 2016. “Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak PraSekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design”. [media.neliti.com](http://media.neliti.com)
- Febrianti, Yola Liffa dan Irianto Putri Oviolando. 2017. “Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA”. [Jurnal. Unissula. ac.id](http://Jurnal.Unissula.ac.id)
- Harsiati, Titik. 2018. “Karakteristik Soal Literasi Membaca Pada Program PISA”. [journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id)
- Jayanti, WantyEka, Eva meilindadan Nana Fahriza . 2018. “Game Edukasi Kids Learning Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”. [media.neliti.com](http://media.neliti.com)
- Lubis, Silvia Sandi Wisuda. 2020. “Membangun Budaya Literasi Membaca Dengan Pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian” . [jurnal.ar –raniry.ac.id](http://jurnal.ar-raniry.ac.id)
- Nehru, Nio Awandha. 2019. “Assesmen Kompetensi Sebagai Bentuk Perubahan Ujian Nasional Pendidikan Indonesia: Analisis Dampak Dan Problem-Solving Menurut Kebijakan Merdeka Belajar”. [www.academia.edu](http://www.academia.edu)
- Pratiwi, Idah. 2019. “Efek Program PI, SA Terdapat Kurikulum di Indonesia”. [Jurnaldikbud. Kemendikbud.go.id](http://Jurnaldikbud.Kemdikbud.go.id)
- Primasari, Clara Hetty. 2017. “Aplikasi Edukasi Planet Berbasis Android”. [media.neliti.com](http://media.neliti.com)

Purnomo, Yoppy Wahyu. 2014. “Assesment –Based Learning: Sebuah Tinjauan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis”.

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Kemdikbud.go.id

Sevima. 2019. “Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis, dan Prinsip”. Sevima.com

Shaleh, Muh. dan La Hewi. 2020. “Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment) : Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini)”. core.ac.uk

Totoh, Asep. 2020. “Bagaimana kemampuan literasi kita ?”. kumparan.com