

# ***LIBERTI* (LITERASI BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DIGITAL) STRATEGI CGP MENINGKATKAN LITERASI PEMBELAJARAN DI KELAS**

**Sidi Narbuko**

SMP Negeri 3 Cepiring Kabupaten Kendal. No HP: 0895-3873-66862

[sidinarbuko22@guru.smp.belajar.id](mailto:sidinarbuko22@guru.smp.belajar.id)

## **Abstrak**

Penelitian ini ditulis sebagai hasil dari aksi nyata Calon Guru Penggerak (CGP) dalam implementasi pengelolaan program yang berdampak positif pada murid. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi CGP dalam melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat yaitu guru mata pelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi mata pelajaran di dalam kelas. Permasalahan muncul karena menurunnya nilai raport sekolah tahun 2023. Akar masalahnya, murid mengalami kesulitan dalam membaca, ketertarikan membaca buku rendah, dan perpustakaan sepi. Literasi Berbasis Teknologi Informasi Digital (*Liberti*) adalah strategi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi materi pelajaran di dalam kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Liberti* ini menjadi solusi alternatif agar dapat meningkatkan budaya literasi serta berdampak terhadap kemampuan pembelajarannya di kelas. Hasil penelitian ini adalah 1) adanya kesadaran guru dalam strategi literasi pembelajaran di kelas, 2) upgrade pengetahuan dan praktik baik guru, 3) perubahan sikap yang baik dan 4) peningkatan keterampilan untuk melakukan literasi berbasis teknologi informatika

**Kata Kunci:** *CGP, literasi, teknologi informatika*

## **Abstract**

This research was written as a result of the concrete actions of Calon Guru Penggerak (CGP) in the implementation of program management that has a positive impact on students. The purpose of this study is to describe CGP's strategy in collaborating with colleagues, namely subject teachers in improving subject literacy skills in the classroom. The problem arises because of the decline in school report in 2023. The root of the problem is that students have difficulty in reading, interest in reading books is low, and the library is quiet. Digital Information Technology-Based Literacy (*Liberti*) is a teacher's strategy to improve the literacy ability of subject matter in the classroom. The research method used is qualitative descriptive using observation, interview, and documentation techniques. *Liberti* is an alternative solution in order to improve literacy culture and have an impact on learning abilities in the classroom. The results of this study are 1) teacher awareness in learning literacy strategies in the classroom, 2) upgrading teacher knowledge and good practices, 3) changing good attitudes and 4) improving skills to carry out information technology-based literacy

**Keywords:** *CGP, literacy, information technology*

## PENDAHULUAN

Membaca adalah keterampilan berbahasa yang penting dan mendasar untuk dikuasai. Menurut Azid dalam Makunti (2019:2) menuliskan yaitu membaca itu seperti makanan dan minuman. Setiap manusia memerlukan makanan dan minuman tersebut karena keduanya merupakan kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Mary S. Lawrence dalam Bardi, (2017:120) berpendapat bahwa membaca adalah mengkomunikasikan apa dan bagaimana pikiran penulis. Membaca adalah proses yang melibatkan pengenalan, pemahaman, dan interpretasi teks tertulis atau cetak. Keterampilan ini menjadi penting dalam komunikasi dan pendidikan sebab seseorang memungkinkan untuk mengakses informasi, mengekspresikan pemikiran, dan memperluas pengetahuan mereka. Dalam membaca, individu menggunakan mata mereka untuk mengidentifikasi karakter atau kata-kata dalam teks, kemudian memproses informasi yang terkandung dalam teks tersebut.

Mencetak generasi literat atau generasi suka membaca membutuhkan waktu tidak sebentar. Dipelukan lingkungan yang mendukung, sarana dan upaya sungguh-sungguh semua pihak untuk mendukungnya. Seseorang dikatakan literat apabila orang tersebut sudah mampu memahami sesuatu disebabkan orang tersebut telah membaca sumber informasi yang tepat serta melakukan tindakan sesuai pemahaman isi bacaan yang telah dibacanya (Warsihna, 2016:68)

Senada dengan pendapat di atas, bahwa pembiasaan berliterasi sangat penting dibudayakan sejak awal karena akan menjadi faktor penentu literasi individu ketika dia remaja dan dewasa. Suggate et al., dalam Yansyah (2022:1450), dari penelitian yang dilaksanakan selama 15 tahun, menemukan bahwa adanya hubungan antara pemerolehan kosakata, literasi, dan kemampuan oral anak hingga dia berusia

remaja. Oleh sebab itu, pendidikan literasi memang sebaiknya diperkenalkan sejak dini dengan menggunakan teknik dan media yang sesuai bagi perkembangan anak.

Penggunaan teknologi informasi digital dalam literasi memiliki sejumlah manfaat dan beralasan. Diantaranya adalah dapat mengakses ke sumber informasi lebih luas. Selain itu perangkatnya menarik, interaktif dan platform literasi digital dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat pembaca. Hal ini membantu pembaca menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka

Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid dalam Khusniyah, 2019:20). Smartphone (HP) termasuk dalam kategori media literasi digital. Smartphone adalah perangkat elektronik yang berfungsi sebagai alat komunikasi, penyedia informasi, dan sarana akses ke dunia digital.

Berdasarkan nilai raport sekolah tahun 2023, Kemampuan literasi SMP N 3 Cepiring persentase peserta didik berdasarkan kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks (teks informasional dan teks fiksi adalah kategori sedang (62,22).

Rendahnya kualitas literasi dapat dirasakan oleh semua guru yang mengajar di kelas. Gejala yang dapat terlihat adalah seperti gejala murid yang mengalami kesulitan dalam membaca. Ketertarikan siswa terhadap buku rendah terbukti sepiunya kunjungan siswa di perpustakaan. Di kelas siswa malas membaca materi ajar meskipun sudah diperintahkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Beliau memberikan data siswa yang mengalami kesulitan membaca adalah 4-6%. Sedangkan berdasarkan data petugas perpustakaan sekolah, persentase kunjungan antara 20-25%.

Secara umum strategi guru dalam mentransfer/memberikan materi ajar di kelas masih konvensional. Caranya adalah dengan mencatat materi di papan tulis, atau jika tidak guru akan meminta siswanya membaca buku paket dan meringkasnya. Kegiatan semacam ini dianggap sebagian murid tidak menarik dan membosankan. Meskipun dilakukan namun hasilnya tidak maksimal karena mengandalkan motivasi ekstrinsik dari luar.

Meskipun demikian, bagi sebagian guru sudah melangkah lebih maju. Guru mata tertentu sudah menggunakan media/alat bantu berupa PPT, slide, canva yang ditayangkan di LCD projector. Namun sayangnya tidak semua kelas terpasang piranti ini secara permanen. Akibatnya guru ribet dan repot dalam persiapannya. Ditambah lagi kurangnya sarana prasarana pendukung lainnya seperti harus menyiapkan laptop, aliran listrik yang memadai dsb yang menyebabkan guru juga enggan untuk mempersembahkan presentasi materi ajar yang menarik.

Lalu yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana cara CGP dan guru mata pelajaran melakukan strategi baru untuk memotivasi siswa agar gemar membaca serta membantu mereka menemukan kebiasaan menyenangkan dalam membaca dan melakukan literasi pelajaran di kelas. Dukungan dari guru, orang tua, dan lingkungan yang merangsang literasi dapat berperan besar dalam mengubah sikap siswa terhadap literasi pelajaran.

Dari paparan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu belum terciptanya lingkungan yang mendukung. Perlu strategi guru untuk menumbuhkan kekuatan intrinsik siswa untuk tertarik terhadap materi ajar. Mereka melakukan bukan karena kebutuhan namun sekedar menuruti perintah dari guru atau motivasi ekstrinsik semata dari guru. Oleh karena itu perlu strategi untuk meningkatkan budaya literasi di dalam kelas.

Dari latar belakang masalah yang dihadapi maka tujuan karya ilmiah ini adalah mendeskripsikan strategi CGP dalam melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat yaitu guru mata pelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi mata pelajaran di dalam kelas.

Oleh sebab itu, karya ilmiah ini menjadi menarik untuk diangkat dengan judul “Liberti (Literasi Berbasis Teknologi Informasi Digital) Strategi CGP Meningkatkan Pembelajaran di Kelas pada Siswa SMP Negeri 3 Cepiring.

### **Landasan Teori**

Pemimpin sekolah, sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan sekolah. Hal itu karena beban dan tanggung jawabnya untuk bersinergi dengan semua elemen yang ada di sekolah sangat penting. Kepala sekolah yang berkualitas memiliki kemampuan untuk memberdayakan potensi yang dimiliki dalam ekosistem sehingga dapat bersatu padu menumbuhkan murid-murid yang berkembang secara utuh, baik dalam rasa, karsa dan ciptanya. (Irayati, dkk. 2022:i)

Pendidikan guru penggerak adalah program pendidikan kepemimpinan bagi guru untuk menjadi pemimpin pembelajaran. Program ini dikemas dalam pelatihan daring, lokakarya, konferensi, dan pendampingan selama 6-9 bulan bagi calon Guru Penggerak (Kemendikbud Ristek, 2022:3) Calon guru penggerak diharapkan dapat menjadi agen perubahan dalam sistem pendidikan, membantu meningkatkan ekosistem sekolah dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Salah satu hasil aksi nyata adalah strategi memperbaiki kondisi literasi sekolah yang rendah.

Menurut Nadiem Makarim dalam Kusuma dkk (2022:21) menyatakan bahwa apapun perubahan kecil itu, jika setiap guru melakukannya secara serentak, kapal besar bernama Indonesia ini pasti akan bergerak. Dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa guru harus memberikan aksi nyata, sekecil apapun itu

akan berarti. Berkolaborasi dan bersinergi dalam menciptakan lingkungan yang mendukung keberpihakan pada murid menjadi motivasinya.

Sependapat dengan pernyataan itu Mokoago dalam Palupi (2023:3) menyatakan bahwa untuk menjadikan murid lebih rajin belajar pendidik harus bisa menjadi motivator, dengan memberi motivasi, dorongan dan strategi kepada murid.

Menurut Zainudin dalam Ratnawati (2023:3) Sekolah dapat mengembangkan ekosistem yang berperan besar untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan. Semua yang dimiliki sekolah merupakan aset yang dapat dikembangkan untuk memajukan sekolah.

Literasi identik dengan membaca dan menulis yang erat keterkaitan keterampilan berbahasa. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, perangkat digital dan internet bisa dijadikan media yang dapat membantu masyarakat untuk mengembangkan kemampuan literasi tanpa menegasikan teks berbasis cetak (Kemendikbud, dalam Agnesia, 2021:17).

*Liberti* adalah akronim dari literasi berbasis teknologi informatika digital siswa. Ini adalah strategi CGP untuk mendengarkan suara murid dalam mengajar di kelas. Ini adalah usaha guru untuk mendukung kebutuhan literasi siswa di dalam kelas. *Liberti* ini siswa menggunakan HP sebagai medianya. Media pembelajaran adalah sebuah alat atau perangkat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar mudah dipahami oleh siswa (Isnawati & Hadi dalam Twiningsih, 2023:2).

## **METODE**

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dimana dalam pengumpulan data berupa hasil lembar observasi, wawancara serta dokumentasi foto kegiatan. Lembar observasi berfungsi mencatat semua kejadian-kejadian yang menarik untuk dicatat selama

pembelajaran. Lembar wawancara yang berisi daftar pertanyaan untuk menggali pendapat dan perasaan guru mata pelajaran yang mengajar di hari jumat dan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *liberti*. Sedangkan dokumentasi foto untuk mendeskripsikan peristiwa di lapangan.

Dari data selanjutnya dianalisis dan dituangkan dalam deskripsi yang memberikan gambaran proses pelaksanaan implementasi CGP dan guru mata pelajaran dalam melakukan strategi *liberti* di kelas masing-masing. Adapun penelitian dilaksanakan dari bulan juni sampai oktober 2023 di SMP Negeri 3 Cepiring.

Strategi praktik baik ini menggambarkan proses literasi yang dikembangkan CGP sebagai strategi untuk meningkatkan budaya literasi dan kualitas pembelajaran di kelas secara kolaboratif. Selain itu sebagai bentuk implementasi aksi nyata CGP dalam menunjukkan perubahan yang dialami guru dan siswa dalam mewujudkan program yang berpihak pada murid.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian yang Relevan**

Sudah banyak usaha guru dan sekolah untuk mendorong terciptanya budaya literasi. Dari tahun-ke tahun mengalami perubahan baik strategi maupun media yang digunakan. Proses tersebut tentu saja disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan sekolah.

Dari hasil penelitian Rita Oktavia dan Aristo Hardinata dengan judul *Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau dari Penggunaan Teknologi Informasi sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Menengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya*. Tujuan penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital siswa, pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dengan tahapan modifikasi metode. Hasilnya adalah Menunjukkan bahwa penerapan di

sekolah terkait multimedia dan penggunaan teknologi informasi masih kurang diterapkan oleh tenaga pendidik.

Floren Agnesia, Ratna Dewanti dan Darmahusni dengan judul *Praksis Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21*. Tujuan penelitian untuk mengetahui praksis literasi digital yang dilakukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih. Metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan praksis literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasilnya adalah tujuh area kompetensi literasi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Citra Kasih, yaitu: 1) perangkat keras dan perangkat lunak; 2) informasi dan literasi data; 3) komunikasi dan kolaborasi; 4) kreasi konten digital; 5) keamanan; 6) pemecahan masalah; 7) kompetensi terkait karir.

Dari hasil penelitian Anik twiningsih tahun 2023 yang meneliti *Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media padlet berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPA SD memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPA SD kelas V.

Dari ketiga penelitian yang fokus dalam peningkatan literasi adalah 1) adanya dampak positif pemakaian media dalam meningkatkan literasi, 2) belum sepenuhnya guru migrasi dalam pemanfaatan teknologi, 3) upaya budaya literasi perlu didukung oleh lingkungan terdekat. Oleh karena itu perlu adanya usaha guru mata pelajaran mendorong usaha siswa dalam meningkatkan budaya literasi.

### **Strategi Pemecahan Masalah**

Penguasaan atau kemampuan literasi dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pada saat ini sudah banyak sekolah yang berusaha untuk meningkatkan kemampuan literasi para siswanya. Secara umum, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pembiasaan atau lebih dikenal dengan istilah pembudayaan literasi.

Liberti adalah aksi nyata CGP dalam menyusun program sekolah berbasis pembelajaran intrakurikuler yang berpihak pada murid. Secara umum, upaya pembiasaan literasi dapat dikategorikan menjadi dua bentuk, yakni 1) pembiasaan melalui pengembangan atau penciptaan budaya literasi, dan 2) pembiasaan melalui pembelajaran di kelas melalui berbagai mata pelajaran. Kedua jenis/bentuk kegiatan ini memiliki tujuan yang sama yaitu menanamkan kebiasaan membaca, menulis serta memahami teks pada diri siswa. Termasuk diantaranya kemampuan dan pengetahuan dalam literasi digital.

Inti sederhananya strategi ini adalah mengubah penyajian materi konvensional oleh guru mata pelajaran menjadi penyajian berbasis HP dimana siswa mendapatkan materi ajar melalui link barcode. Disini diperlukan keterampilan guru dalam menyimpan file materi lalu mengubah link share ke link barcode.

CGP yang memiliki gagasan dan aksi nyata menjadi aset yang dimiliki oleh sekolah dengan maksud menggerakkan komunitas sekolah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Komunitas belajar yang berkontribusi memberikan kecakapan dalam menyusun program yang berpihak pada murid. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam kegiatan strategi literasi kepada guru akan memberikan kesadaran serta memiliki banyak manfaat. Sekali dayung dua tiga pulau terlampaui artinya guru mata pelajaran mendapatkan keterampilan mentransfer materi ajar yang meringankan, sementara murid menjadi semakin semangat mewujudkan generasi literat dan meningkat pengetahuan dalam pelajaran.

Keunggulan strategi liberti ini adalah meningkatkan pembelajaran mata pelajaran di kelas sekaligus meningkatkan budaya literasi. Disamping itu guru juga diuntungkan dengan hadirnya liberti ini diantaranya sebagai berikut; 1) lebih meringankan beban guru karena tidak

perlu mencatat di papan tulis, 2) Mudah dan murah karena tidak perlu perangkat LCD projector, 3) Menggunakan media ajar *kekinian* sesuai keinginan murid, 4) Materi ajar variatif modelnya karena materi bisa berupa video, slite, ppt, canva dsb. Bahkan guru tidak hanya terbatas pada materi ajar namun bisa untuk soal, lkpd, ringkasan modul dsb sesuai kebutuhan pembelajaran dan 5) Tidak perlu alat bantu khusus yang mahal dan merepotkan dalam penyampaiannya. Guru cukup menyimpan materi di drive dan membuat link barcode agar murid dapat mengaksesnya.

### **Langkah-langkah penyelesaian masalah**

#### **A. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan memuat tahapan sbb: 1) Penggalan ide dan gagasan. Pada modul 1.3 tentang prakarsa perubahan menjadi cikal munculnya gagasan CGP untuk memperbaiki kondisi sekolah terutama berkaitan penurunan raport sekolah. 2). Implementasi gagasan pada diri CGP. Pada modul coaching supervisi akademik, CGP melakukan kegiatan simulasi pembelajaran berdiferensiasi dan KSE. CGP mempraktikkan strategi ini dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini memberikan makna untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak pada murid. Selain itu mencari terobosan/inovasi dalam mempermudah proses membagi materi agar lebih efektif dan efisien. 3). Implementasi gagasan kepada komunitas di sekolah. Pada kegiatan pembelajaran modul coaching supervisi akademik CGP harus bertukar pikiran dengan teman sejawat dengan paradigma berpikir coaching. Di sini CGP berusaha menawarkan pengalaman yang dimiliki untuk dipraktikkan pada pembelajarannya pada sesi pra observasi sehingga pada saat sesi observasi tidak direpotkan dengan pengadaan lcd projector di kelas.

#### **B. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas.**

Setelah mengalami tahap uji coba, maka pada modul 3.3 yaitu kegiatan aksi nyata dimana CGP harus menghadirkan pengelolaan program sekolah yang berdampak positif bagi murid. Di modul ini CGP dapat melakukan aksi nyata di sekolah dengan melibatkan rekan sejawat yang lebih luas.

Ada tiga fase yang dilakukan dalam pelaksanaan yang melibatkan guru mata pelajaran yaitu fase persiapan, fase pelaksanaan di kelas dan evaluasi kegiatan paska kegiatan.

Pada fase pertama adalah persiapan. Fase ini adalah fase penting karena kematangan persiapan akan mempengaruhi kepercayaan diri dan kelancaran kegiatan di depan siswa. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

1. Tahap sosialisasi dan rencana implementasi. Kegiatan diawali koordinasi dengan pimpinan, dilanjutkan kepada pembantu pimpinan dan terakhir kepada guru mata pelajaran.

2. Persiapan teknis pelaksanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sbb:

- a) Melakukan kesepakatan. Pada tahap ini disepakati dengan kaur kesiswaan bahwa kegiatan akan dilaksanakan secara serentak pada hari jumat bertepatan program kesiswaan yaitu jumat literasi. Biasanya kegiatan literasi dilakukan pada jam pertama dengan kegiatan membaca al quran atau membaca buku-buku perpustakaan. Namun khusus hari jumat tanggal 3 november 2023 kegiatan literasi masuk di dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan jam pertama yang digunakan pembiasaan digunakan kegiatan sholat ghaib dan doa bersama untuk korban palestina, sesuai surat edaran dari Pimpinan Daerah Dewan Masjid Indonesia nomor: 15/PD-BMI/kdl/X/2023. Selanjutnya disepakati kegiatan liberti berlaku untuk semua guru mata pelajaran yang mengajar pada saat itu.

- b) Koordinasi dengan tim IT sekolah. Pada tahap ini peneliti meminta bantuan untuk berdiskusi teknis yang dianggap mudah untuk diaplikasikan di kelas. Kegiatan ini juga berguna

menggali potensi SDM sekolah yang terkait dengan pengembangan IT.

c) Sosialisasi teknis praktis serta pelatihan singkat. Guru mata pelajaran belajar bersama dalam komunitas dalam praktik strategi liberti di kelas. Oleh karena itu perlu diskusi persiapan bersama guru mata pelajaran dalam membuat materi ajar yang menarik.

3. Tahap pembuatan materi ajar. Setelah sosialisasi program, CGP melakukan pembimbingan dan belajar tata cara yang disepakati dengan masing-masing guru dalam membuat presentasi materi yang akan diajarkan. Setiap guru menyiapkan materi ajar, lalu materi di simpan di drive masing-masing guru. Terakhir, guru membuat link barcode yang akan di share di kelas pada saat mengajar. Guru mata pelajaran diberikan kesempatan menyesuaikan dengan materi ajar yang akan diterima dan dibaca mandiri oleh murid di HP masing-masing. Oleh karena itu, satu hari sebelumnya diinformasikan kepada seluruh murid untuk membawa HP sebagai media belajar berbasis IT di kelasnya oleh wali kelas. Pada tahap ini pula CGP menyiapkan lembar observasi, lembar wawancara dan dokumen foto untuk kegiatan pelaporan program dan bahan refleksi setelah kegiatan berakhir.

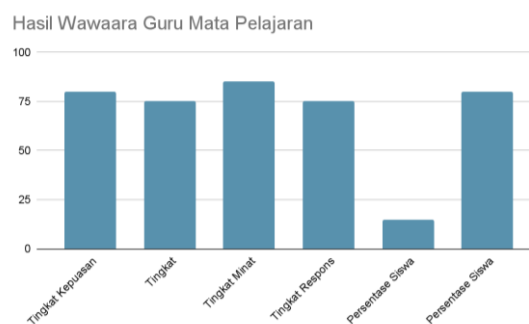
Pada fase kedua adalah aksi nyata di kelas oleh semua guru mata pelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah 1) Persiapan pagi. Di sini bisa dipastikan semua guru sudah siap dengan link barcode dalam lembar kertas. Namun demikian ada pula yang melalui screenshot di HP masing-masing. 2. Kegiatan di kelas. Masing-masing guru diberikan kewenangan dalam pengembangan model pembelajaran oleh guru mata pelajaran masing-masing disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Setelah guru membuka pelajaran dilanjutkan pemberian link barcode yang sudah dipersiapkan untuk dibaca dan dipelajari secara mandiri. Masing-masing siswa maju dan membarcode melalui aplikasi atau melalui google chrome. Namun

demikian ada pula guru yang memanfaatkannya dalam diskusi kelompok.

Fase ketiga adalah fase refleksi kegiatan. Fase ini dilakukan setelah proses pembelajaran. CGP melakukan diskusi individual menanyakan dan mendengarkan random kepada beberapa guru. CGP mendengarkan pendapat saran, masukan serta kekurangan dan kelebihan strategi liberti yang telah dilakukan.

Adapun hasil angket wawancara adalah seperti yang tergambar dalam diagram berikut ini.

Tabel 1. Hasil angket wawancara



Dari data tabel 1 terlihat bahwa kepuasan guru adalah 80. Tanggapan responden terhadap tingkat kemudahan pengaplikasian adalah 75. Di sini dapat diberikan keterangan bahwa ada beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengubah link menjadi link barcode. Oleh sebab itu perlu pelatihan dan tindak lanjut. Pada poin tingkat minat untuk belajar dan aksi tindak lanjut tinggi yaitu 85. Artinya bahwa guru mata pelajaran memiliki ketertarikan terhadap strategi ini sehingga perlu latihan lagi untuk belajar dalam komunitas. Untuk pertanyaan ke empat adalah tingkat respon murid adalah mencapai 75. Pertanyaan berikutnya ada kaitannya dengan pertanyaan sebelumnya yaitu persentase siswa yang gagal akses/mengalami kesulitan adalah 15%. Hal ini wajar karena pengalaman ini adalah pertama bagi siswa dan ada beberapa siswa yang mengalami keterbatasan akses karena jaringan. Ada juga disebabkan karena belum selesainya guru dalam setting akses. Akses drive yang umumnya masih menggunakan kementerian

seharusnya di setting pada siapa saja yang memiliki link.

Pertanyaan terakhir adalah persentase murid yang membawa HP adalah 80%. Berdasarkan observasi CGP adalah karena tidak memiliki dan belum diizinkan orang tua dengan berbagai alasan.

Selanjutnya pada lembar observasi yang berhasil dicatat adalah bahwa guru mata pelajaran antusias untuk mencoba strategi ini. Contohnya bagi mata pelajaran seni budaya, guru berpendapat bahwa beliau dapat memberikan contoh gambar tertentu dan guru tidak repot lagi untuk dapat menunjukkannya melalui media gambar konvensional yang terbatas. Dengan memberikan akses gambar tsb siswa dapat mengamati dan menuangkannya di kertas gambar. Demikian juga mata pelajaran IPA mengungkapkan perasaannya bahwa beliau merasa senang karena guru dapat menunjukkan materi dan guru tinggal memberikan umpan balik dalam bentuk pertanyaan. Guru mapel Bahasa Indonesia dapat memberikan contoh sinopsis laskar pelangi tanpa harus menyajikan video yang panjang.

Berikut ini dokumen foto kegiatan



Gambar 1 Aksi akses link barcode



Gambar 2 Strategi Liberti di dalam kelas

Gambar 1 mendeskripsikan guru sedang memberikan akses link barcode kepada murid sehingga murid dapat menerima materi dari HP murid secara langsung. Gambar 2

mendeskripsikan siswa yang sudah menerima materi ajar dan melakukan liberti melalui HP nya dalam proses pembelajaran.

### C. Evaluasi program

Dari hasil angket observasi, wawancara dan foto disimpulkan bahwa bahwa kegiatan tsb: 1 menjadi pengalaman baru bagi guru dan murid dalam strategi literasi mata pelajaran, 2. Ada inovasi berbasis aset yaitu HP yang sudah menjadi perangkat yang dekat dengan siswa. Serta SDM guru mata pelajaran yang semangat untuk belajar dan maju dalam komunitas belajar 3. Pelayanan guru terhadap siswa untuk menghadirkan model pembelajaran kekinian berdasarkan suara murid.

Dari data tersebut maka disepakati untuk menghadirkan kembali strategi ini dalam upaya membudayakan literasi di dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan akan diagendakan setiap jum'at literasi di kelas pembelajaran. Selanjutnya segala hambatan akan disempurnakan dan berusaha menghadirkan inovasi lainnya yang terkait dengan literasi.

### D. Faktor Kendala dan Pendukung

Faktor kendala yang dihadapi adalah 1) Tidak semua murid memiliki/diizinkan membawa HP ke sekolah. Namun demikian hal ini menjadi potensi guru untuk berdiferensiasi dalam proses dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. 2) Pada sebagian murid mengalami keterbatasan kuota dan jaringan. 3) Ketelatenan guru dalam membimbing siswa selama proses pembelajaran agar siswa tidak menyelewengkan kesempatan pemanfaatan HP.

Faktor pendukung yang dimiliki adalah 1) SDM sebagai aset pengajar yang semangat untuk berkolaborasi dan berinovasi bersama, 2) Dukungan pimpinan untuk terus menghadirkan program sekolah yang berpihak kepada murid.. 3) Motivasi kuat sebagian besar murid yang ingin berkembang dan melek teknologi. 4) Motivasi guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran berbasis IT, dan 5) Dukungan



orang tua/wali untuk mendukung sekolah untuk maju.

#### E. Rencana tindak lanjut

Pembelajaran berbasis IT oleh guru menjadi suatu kebutuhan dengan memadukan kekuatan dan potensi yang dimiliki diri guru dan sekolah. Penguatan keterampilan literasi dengan strategi liberti akan berdampak langsung terhadap kemampuan pembelajaran mata pelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat Fitri dkk (dalam Astuti, 2023:2) menyatakan bahwa pelatihan guru dapat meningkatkan pemahaman guru, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kompetensi guru.

Dengan bekal pengalaman yang cukup, motivasi guru untuk belajar dalam komunitas serta sebagai bentuk tanggung jawab sebagai guru dalam melayani siswanya menjadi kunci mengatasi permasalahan. Dengan meng-*up date* teori dan strategi pembelajaran maka dapat meningkatkan budaya literasi serta hasil usaha dalam pembelajaran kedepannya.

## PENUTUP

### Simpulan

Liberti adalah strategi CGP dan komunitas belajar untuk menghadirkan inovasi untuk meningkatkan literasi di dalam mata pelajaran di kelas. Program sekolah yang berdampak positif pada murid yang senantiasa memperhatikan suara, pilihan dan kepemilikan dalam proses pembelajaran mereka.

Hasilnya adalah adanya perubahan dalam kegiatan kinerja terbaik: 1) adanya kesadaran guru dalam strategi untuk meningkatkan literasi pembelajaran di kelas, 2) adanya *upgrade* pengetahuan dan praktik baik guru mata pelajaran dalam pemanfaatan media alternatif siswa, 3) perubahan sikap yang baik dalam memanfaatkan teknologi untuk literasi pelajaran dan 4) adanya peningkatan keterampilan untuk melakukan literasi berbasis teknologi

informatika. Maka strategi literasi sudah sesuai dengan pendapat Martin (dalam Sutrisna, 2020:7), bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu menerapkan dalam kehidupan.

### Saran

Rekomendasi kepada 1) Guru adalah a) Senantiasa berinovasi untuk memberikan layanan terbaik kepada peserta didik. b) Dapat memanfaatkan teknologi berbasis IT untuk meningkatkan budaya literasi. c) Menjaga persatuan dan kesatuan atas nama profesi. 2) Sekolah adalah a) Mendorong kepada guru untuk berkolaborasi dalam komunitas belajar di sekolah. b) Menghadirkan sarana dan prasarana yang cukup untuk guru dalam berinovasi, dan c) Memberikan dukungan sepenuhnya kepada guru untuk menciptakan program sekolah yang berpihak pada murid

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnesia, Floren, dkk. 2021. Praksis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21. *Jurnal. KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*. Volume 5, Nomor 1, Juli-Desember 2021
- Astuti, Vinna Mei. 2023. Petruk Manis Dapat Meningkatkan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbantuan PMM di SLB Hamong Putro Jombor Sukoharjo. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023
- Bardi. 2017. Peningkatan Kemampuan Membaca Recount Text dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Pada Siswa Kelas VIII.E SMP Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Varia Pendidikan, Vol.*

29, No. 2, Desember 2017.  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/varidika/article/view/5626>

Irayati, Monika, dkk. 2022. Program Pendidikan Guru Penggerak. Paket Modul 2.3 Coaching untuk Supervisi Akademik. *Modul 2. Kemendikbud Ristek*.

Kemendikbud Ristek. 2022. Panduan Penggunaan Aplikasi Simpkb Untuk Asesor Pendidikan Guru Penggerak. <https://bantuan.simpkb.id/books/panduan-pgp-asesor/>

Khusniyah, Nurul Lailatul & Lukam Hakim. 2019. Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *JURNAL TATSQIF. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*. Volume 17, No. 1, Juni 2019

Kusuma, Oscarina Dewi, dkk. 2022. Program Pendidikan Guru Penggerak. Paket Modul 3.3 Pengelolaan Program yang Berdampak Positif pada Murid. Modul 3. Kemendikbud Ristek.

Makunti, Yesi. 2019. Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Metode Penampilan Melalui Media Teks Berjalan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tenganan Kabupaten Semarang. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1 Nomor 1 Januari 2019. IAIN Bengkulu. Diakses tanggal 9 april 2022.

<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/disastra/article/view/1464>

Oktavia, Rita & Aristo Hardinata. 2021 Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau dari Penggunaan Teknologi Informasi sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi pada Siswa Menengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya. *Jurnal. Bionatural* ISSN 2579-4655 Vol VII No 2 September 2021

Palupi, Aprillia. 2023. "Sambelado" Sebagai Model Pendampingan Pengajar Praktik Calon Guru Penggerak Angkatan 2. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Ratnawati, Wahyu. 2023. Implementasi Profil Pelajar Pancasila Melalui Salam Pagi Tiga Bahasa. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Sutrisna, I Putu Gede. 2020. Gerakan Literasi Digital pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Stilistika* Volume 8, Nomor 2, Mei 2020

Twiningsih, Anik. 2023. Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Education Transformation* Vol: 1/02 Mei 2023

Warsihna, Jaka. 2016. Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Journal Kwangsan*, Vol. 4 No. 2, Edisi Desember 2016

Yansyah Jamiatul Hamidah & Lita Ariani. . 2022. Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 6 Issue 3 (2022) Pages 1449-1460