

Gerakan Literasi Sekolah : Sebuah Pengabdian Dosen dan Mahasiswa di SMP Negeri 2 Peukan Bada, Kabupaten Aceh Besar

Razali^{a*}, Armia^b, Muhammad Harun^c

^{a*,b,c}

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Darussalam Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh- Indonesia.

ABSTRACT

Literacy refers to the ability to read, write and see the world and retain information. Libraries strive to support education by providing educational materials, information and reference materials. It was reported that there was a decrease in visits to the library, including at SMP Negeri 2 Peukan Bada in Aceh Besar Regency, Aceh Province. Reusing school libraries requires innovation and concrete steps that are appropriate to the current circumstances and conditions of educational development, especially for students who are likely to be the target of providing education in an interesting way. The aim of this community service is to reopen the SMP Negeri 2 Library during school holidays and holidays to carry out student literacy movements. There are five main types of programs implemented through this service. 1) Demonstration and practice of using Artificial Intelligence/AI applications (artificial intelligence applications) correctly based on scientific standards 2) socialization of artificial intelligence applications (AI/Artificial Intelligence joint learning movements in libraries, 4) short story writing and coloring competitions, 5) donations and book processing. The methods used in delivering the program are lectures, demonstrations and exercises. This activity was attended by 60 students.

ABSTRAK

Literasi mengacu pada kemampuan membaca, menulis, dan melihat dunia serta menyimpan informasi. Perpustakaan berupaya mendukung pendidikan dengan menyediakan materi pendidikan, informasi, dan bahan referensi. Dilaporkan adanya penurunan kunjungan ke perpustakaan, termasuk di SMP Negeri 2 Peukan Bada di Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Pemanfaatan kembali perpustakaan sekolah memerlukan inovasi dan langkah konkrit yang sesuai dengan keadaan dan kondisi perkembangan pendidikan saat ini, terutama bagi siswa yang kemungkinan besar menjadi sasaran penyelenggaraan pendidikan dengan cara yang menarik. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah membuka kembali Perpustakaan SMP Negeri 2 pada saat libur sekolah dan hari raya untuk melaksanakan gerakan literasi siswa. Ada lima jenis program utama yang dilaksanakan melalui layanan ini. 1) Demonstrasi dan praktik penggunaan aplikasi Artificial Intelligence/AI (aplikasi kecerdasan buatan) yang benar berdasarkan standar keilmuan 2) sosialisasi aplikasi artificial intilient (AI/Kecerdasan buatan gerakan belajar bersama di perpustakaan, 4) lomba menulis cerpen dan mewarnai, 5) donasi dan olah buku. Metode yang digunakan dalam penyampaian program adalah ceramah, demonstrasi, dan latihan. Kegiatan ini diikuti oleh 60 siswa.

ARTICLE HISTORY

Received 1 March 2023
Accepted 5 August 2023
Published 31 October 2023

KEYWORDS

Literacy; AI; Students; teacher; library.

KATA KUNCI

Literasi; AI; Siswa; Guru; Perpustakaan.

1. Pendahuluan

Literasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti kemampuan menulis dan membaca. Pengertian yang lain, literasi juga diartikan sebagai pengetahuan, kemampuan dan ketrampilan tertentu untuk kecakapan hidup (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Kemampuan literasi tidak hanya sebatas membaca dan menulis, melainkan dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam melihat dunia dan menyimpan informasi. Buta huruf secara umum akan memengaruhi kemampuan dalam bertukar informasi sehingga sulit untuk melakukan kontak dengan dunia luar, pada akhirnya akan menyebabkan kesulitan dan membutuhkan bantuan orang lain. Kondisi tersebut masih menjadi masalah bagi negara-negara di dunia sampai saat ini, termasuk Indonesia (Tóth, 2015). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencanangkan Gerakan Literasi Nasional, dan sejak tahun 2016 melibatkan lembaga dan perpustakaan-perpustakaan di seluruh provinsi di Indonesia dalam mewujudkan gerakan tersebut (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Perpustakaan merupakan sebuah bangunan atau ruangan yang berisi koleksi buku, dokumen literasi, ataupun material lainnya untuk dibaca dan dipelajari maupun dipinjamkan. Hal tersebut merupakan sebuah upaya untuk mendukung pendidikan dengan menyediakan sumber daya pengajaran, informasi maupun referensi (Shukla *et al.*, 2013).

Pengabdian ini mendokumentasikan dan menganalisis implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS) melalui aplikasi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) sebagai bentuk pengabdian dosen dan mahasiswa di SMP Negeri 2 Peukan Bada, Kabupaten Aceh Besar. Gerakan Literasi Sekolah menjadi fokus untuk meningkatkan tingkat literasi di kalangan siswa dan masyarakat sekolah. Melalui keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa, program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis siswa.

Metode pengabdian ini melibatkan observasi partisipatif, wawancara dengan dosen, mahasiswa, dan siswa, serta analisis dokumen terkait implementasi GLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan minat baca siswa, keterampilan menulis, dan kemampuan berpikir kritis. Dosen dan mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam kegiatan literasi, seperti kelompok diskusi, klub buku, dan kegiatan menulis kreatif.

Selain itu, pemberdayaan masyarakat sekolah melalui pelatihan literasi melalui AI juga menjadi bagian integral dari GLS. Program ini tidak hanya memberikan dampak positif pada kemampuan literasi siswa, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung di sekolah. Temuan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pendidikan berbasis literasi di tingkat sekolah menengah, khususnya di wilayah Peukan Bada, Kabupaten Aceh Besar.

2. Metode

Kegiatan masyarakat ini merupakan tim pengabdian dosen USK dengan guru SMP Negeri 2 Peukan Bada, Kabupaten Aceh Besar yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan pendidikan terkini (khalayak sasaran/siswa). Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2023. Adapun pelaksanaan pengabdian ini melalui dua tahapan:

1) Perencanaan dan persiapan

Pada tahap ini dilakukan observasi ke lapangan oleh tim pengabdian untuk menggali fenomena dan potensi serta permasalahan yang ada. Pengamatan dan wawancara langsung di lapangan melibatkan staf guru yang meliputi Kepala Sekolah. Tim pengabdian kemudian melakukan analisis situasi dan berkoordinasi dengan Kepala Sekolah untuk berdiskusi tentang solusi permasalahan yang bisa dilakukan bersama. Hal tersebut dilakukan agar terjadi sinkronisasi program pengabdian dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Sebelum pelaksanaan program, dilakukan juga pembekalan kepada para guru yang akan membantu menyukseskan program pengabdian ini. Tim pengabdian dosen bertanggung jawab atas semua program dan bertindak sebagai pemateri dalam program yang dijalankan.

2) Pelaksanaan

Pengabdian dilaksanakan dalam bentuk program. Terdapat empat macam program pokok yang dilakukan dalam pengabdian ini yaitu 1) demonstrasi dan praktik aplikasi AI yang baik dan benar sesuai standar ilmiah, 2) sosialisasi praktik aplikasi AI di perpustakaan sekolah selama masa pelatihan, 3) gerakan belajar bersama di perpustakaan, 4) lomba berupa mendemonstrasi berbagai aplikasi. Metode yang dilakukan untuk menjalankan program tersebut yaitu ceramah, demonstrasi dan praktik.

2.1 Uji Coba dan Sosialisasi

Bagian ini merupakan bagian terakhir dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dimana akan dilakukan ujicoba terhadap aplikasi sekaligus sosialisasi kepada Guru SMP dan Pelajar. Tahap uji coba dan sosialisasi dilaksanakan pada bulan Agustus-September yaitu mendemonstrasikan aplikasi AI.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala pertama-tama bermitra dengan SMP Negeri 2 Peukan Bada. Adapun materi yang didiskusikan adalah:

Tentang peran kecerdasan buatan atau Artificial intelligence (AI) telah merasuk di tengah-tengah kehidupan kita sehari-hari. AI telah bergeser dari sesuatu yang sifatnya fiksi sains menjadi realita berbasis sains. Maka tidak mengherankan jika AI pun dapat membantu kita mempelajari bahasa asing dengan lebih efektif. Mempelajari satu (atau lebih) bahasa asing bukan hal yang mudah bagi banyak orang.

Menurut seorang polyglot (mampu bercakap-cakap dalam banyak bahasa) asal Kanada, Steve Kaufmann, tingkat kesuksesan dalam menguasai bahasa asing tergantung pada tiga faktor: perilaku, waktu yang dialokasikan, dan perhatian pembelajar terhadap bahasa asing tersebut. Katakanlah, kita memiliki perilaku yang positif dan perhatian besar terhadap bahasa asing yang ingin kita kuasai, berapa lama kita harus belajar untuk mencapai kefasihan tingkat dasar bahasa asing tersebut?

Foreign Service Institute (FSI), AS, mengelompokkan bahasa-bahasa ke dalam 4 grup besar. Dan menurut hasil penelitian FSI, dibutuhkan sekitar 480 jam untuk mencapai kefasihan dasar bercakap-cakap dalam bahasa kelompok 1 (Perancis, Jerman, Indonesia, Italia, Portugis, Rumania, Spanyol, Swahili). Namun untuk fasih berbicara dalam bahasa yang ada di kelompok 2-4, kita harus menghabiskan waktu 720 jam. Jika kita mampu mengalokasikan waktu 10 jam per hari untuk mempelajari bahasa asing, maka dalam waktu 48 hari kita akan mampu bercakap-cakap dengan kefasihan standar dalam waktu 48 hari untuk bahasa di kelompok 1 dan 72 hari untuk bahasa di kelompok 2-4. Jika menghitung hari libur, dibutuhkan sekitar 2 sampai 3 bulan untuk mencapai kefasihan standar tersebut. Dapat kita simpulkan bahwa mempelajari bahasa asing adalah sebuah kegiatan yang sifatnya time-intensive. Dan bagi sebagian orang, agak sulit untuk mengalokasikan dan mendedikasikan waktu tersebut untuk belajar. Dari kegiatan ini sedikitnya Lima Manfaat AI dalam Pembelajaran Bahasa Asing.

1) Memberikan umpan balik instan

Dengan AI, platform pembelajaran bahasa dapat secara otomatis memberikan nilai tes/ujian dan menganalisis tulisan begitu pengguna menyerahkan jawaban atau tugasnya. Tidak hanya memberikan nilai, AI memungkinkan aplikasi memberitahukan letak kesalahan dan memberikan rekomendasi agar pengguna terhindar dari kesalahan tersebut di lain waktu. Bagi pengajar, solusi belajar berbasis AI ini memungkinkan mereka mengidentifikasi kelemahan pada kurikulum dan membantu meningkatkan pembelajaran.

2) Meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran

Pengguna bisa belajar dari mana saja sesuai kemampuannya, menetapkan sendiri tujuannya, dan memperoleh kurikulum terpersonalisasi. AI juga memungkinkan pengembangan gim, kuis, dan aktivitas-aktivitas belajar lainnya yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

- 3) Chatbot, si teman belajar
Para pengembang aplikasi belajar bahasa asing kini memanfaatkan chatbot untuk memberikan kesempatan praktik kepada pengguna aplikasi. Chatbot yang ditenagai AI ini akan merespons pesan pengguna secara personal bahkan chatbot bisa mengevaluasi atau memberikan saran agar pengguna dapat menggunakan bahasa asing dengan lebih baik. Lebih menyenangkan lagi bagi pengguna karena mereka tidak perlu takut jika melakukan kesalahan karena bukan guru atau instruktur yang mereka hadapi.
- 4) Terjemahan oleh mesin
Penerjemahan oleh mesin (*machine translation*) mengalami lompatan besar berkat teknologi AI, seperti neural *machine translation*. Teknologi ini dapat diintegrasikan dengan sistem pembelajaran bahasa asing. *Machine Translation* sebagai Bad Model adalah sebuah teknik mengajar di mana murid menemukan dan membetulkan kesalahan pada materi yang diterjemahkan oleh mesin. Cara ini akan membantu murid memahami bahasa asing dan permainan kata-kata di dalamnya dengan lebih baik. Murid juga dapat meningkatkan kemampuan membuat kalimat dan menambah kosa kata.
- 5) Tidak perlu takut gagal
Berbuat kesalahan adalah wajar dan kita belajar dari kesalahan. Namun ketika murid membuat kesalahan, memperoleh nilai buruk atau salah menjawab, mereka umumnya merasa malu atau bahkan enggan menjawab pertanyaan guru. AI tidak akan menghukum atau menggunakan kata-kata yang mungkin membuat murid merasa malu dan rendah diri, bahkan padam semangatnya untuk belajar.

Selanjutnya para peserta juga di demonstrasikan Cara Duolingo Manfaatkan AI, Mari kita lihat contoh penerapan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran bahasa asing dengan aplikasi. Salah satu aplikasi language learning yang sudah menerapkan AI adalah Duolingo yang mengklaim dirinya “*the world’s best way to learn a language*”. Diluncurkan pada 2011, Duolingo memadukan pembelajaran terpersonalisasi, feedback langsung, dan gamifikasi/reward untuk menggaet pengguna yang kini jumlah totalnya telah mencapai 500 juta user dan jumlah monthly active user sebanyak 40 juta. Saat ini, peran kecerdasan buatan atau *Artificial intelligence (AI)* telah merasuk di tengah-tengah kehidupan kita sehari-hari. AI telah bergeser dari sesuatu yang sifatnya fiksi sains menjadi realita berbasis sains. Maka tidak mengherankan jika AI pun dapat membantu kita mempelajari bahasa asing dengan lebih efektif. Mempelajari satu (atau lebih) bahasa asing bukan hal yang mudah bagi banyak orang. Apalagi bagi mereka yang usianya sudah tidak muda lagi tapi ingin terus menambah kemampuannya dalam berbahasa. Tahap terakhir yang dilakukan oleh tim PkM yaitu Ujicoba dan Sosialisasi. Tahap ini dilaksanakan setelah selesainya Pendemonstrasi aplikasi AI bertempat di Aula (gambar 1).



Gambar 1. Foto Pengabdi dan staf Guru

Antusiasme peserta cukup baik, dilihat dari semangat. Gambar 1 menunjukkan antusiasme peserta acara sosialisasi aplikasi AI. Hal ini diungkapkan baik oleh kepala SMP Negeri 2 Peukan Bada. Harapan dari peserta bahwa PkM berlanjut tidak hanya pada tahun ini tetapi pada tahun-tahun mendatang.



Gambar 2. Foto Pengabdian dan Pelajar

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim PkM Universitas Syiah Kuala dengan mitra yaitu SMP Negeri 2 Peukan Bada telah dilaksanakan. Kegiatan tersebut disambut baik tidak hanya oleh kepala sekolah dan guru, tetapi juga Pelajar. Kecerdasan Buatan (AI) dapat memberikan sejumlah manfaat pada literasi berbahasa. Berikut adalah beberapa manfaat utama AI dalam konteks literasi berbahasa:

- 1) **Pemahaman Bahasa Otomatis**
Sistem AI dapat dilatih untuk memahami dan menganalisis bahasa manusia dengan tingkat kompleksitas yang tinggi. Hal ini dapat membantu dalam memeriksa dan memahami teks berbahasa untuk mendukung proses literasi.
- 2) **Alat Koreksi Otomatis**
Dengan menggunakan algoritma pemrosesan bahasa alami (NLP), AI dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan tata bahasa dan ejaan dalam tulisan. Ini dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi pembelajar bahasa dan penulis.
- 3) **Penerjemahan Otomatis**
Sistem terkini AI mampu melakukan penerjemahan bahasa secara otomatis. Ini dapat membantu individu yang berbicara bahasa yang berbeda untuk mengakses informasi dan literatur dalam bahasa aslinya.
- 4) **Asisten Virtual dalam Menulis**
AI dapat berfungsi sebagai asisten dalam menulis, memberikan saran tata bahasa, struktur kalimat, atau bahkan ide untuk mengembangkan tulisan. Ini dapat membantu penulis, terutama mereka yang sedang belajar, untuk meningkatkan kualitas tulisan mereka.
- 5) **Personalisasi Pembelajaran**
Sistem AI dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan dan preferensi individu. Ini membantu dalam menyajikan materi literasi yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing individu.
- 6) **Analisis Sentimen**
AI dapat digunakan untuk menganalisis sentimen dalam teks. Hal ini dapat membantu dalam memahami respon emosional terhadap karya sastra atau teks tertentu, serta

memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam.

- 7) Deteksi Plagiat
Sistem AI dapat digunakan untuk mendeteksi plagiarisme dengan membandingkan teks dengan basis data besar untuk mengidentifikasi potensi salinan atau penyalinan.
- 8) Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game
AI dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis game yang interaktif, menantang, dan disesuaikan dengan tingkat literasi pengguna. Ini dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar.

Dengan memanfaatkan teknologi AI dengan bijak, literasi berbahasa dapat ditingkatkan dan diakses secara lebih luas, memberikan manfaat bagi individu dalam berbagai tahap pendidikan dan profesi.

Referensi

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi>.
- Bakti, L. A., Prasetyadi, A., Nugroho, D. W. A., Trianggoro, C., Rosiyan, N. R., & Subagyo, H. (2020, December). Innovation in library services post COVID-19 pandemic. In *Proceeding of International Conference on Documentation and Information* (Vol. 3, pp. 25-33).
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230-237. DOI: <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>.
- Eriyani, T., Shalahuddin, I., & Rosidin, U. (2021). Edukasi 3M dalam meningkatkan self-awareness terhadap penyebaran Covid-19 di SMKN 4 Garut. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 98.
- Hidayat, W. (2018). Perpustakaan Muda Bhakti, Lahirkan Budaya Literasi Warga Lereng Merapi. <https://magelangkab.go.id/home/detail/perpustakaan-muda-bhakti-lahirkan-budaya-literasi-warga-merapi/1862>.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154-162.
- Shukla, S. S., Singh, K. A. P., & Mishra, A. K. (2013). The role of libraries in literacy and education pre-requisite for education and sustainable development at all levels of education. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 14(5), 35-40.
- Tóth, I. G. (2015). Literacy and Illiteracy, History of. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (pp. 236–240). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.62090-1>.