

Pengenalan dan Penerapan Literasi Budaya melalui Program Campus On Duty (CoD)

Farida Nurlaila Zunaidah¹⁾, Novi Nitya Santi²⁾, Sutrisno Sahari³⁾, Wahyudi⁴⁾,
Nurita Primasatya⁵⁾, Ilmawati Fahmi Imron⁶⁾, Kharisma Eka Putri⁷⁾, Zahara
Violina Afya⁸⁾

1, 2,3,4,6,7,8 *Universitas Nusantara PGRI Kediri*
farida@unpkdr.ac.id

ABSTRACT

Since the establishment of the Covid-19 pandemic alert, the government has made recommendations to carry out all activities at home, including teaching and learning activities in schools. Home learning that is carried out online using a mobile phone has the effect of gadget addiction on children. This has an impact on patterns of social interaction in children which have an effect on lowering cultural literacy in children. Based on this problem, the COD (Campus On Duty) TEAM is trying to assist the implementation of cultural literacy in several schools in the Kediri district. The PKM program activities include 4 stages, namely the preparation, implementation, program evaluation, and reporting stages. The target to be achieved is the application of cultural literacy through simple activities and traditional games to rebuild students' patterns of social interaction. The result of this PKM is cultural literacy assistance which has been carried out in several schools in the Kediri district

KEYWORD: application, cultural literacy, campus on duty

ABSTRAK

Sejak ditetapkannya siaga pandemic Covid-19, pemerintah membuat anjuran untuk melakukan semua kegiatan dirumah tidak terkecuali dengan kegiatan belajar mengajar disekolah. Pembelajaran dirumah yang dilakukan secara daring menggunakan handphone memiliki efek kecanduan gawai pada anak. Hal ini berdampak pada pola interaksi sosial pada anak yang berpengaruh pada rendahkan literasi budaya pada anak. Berdasarkan masalah tersebut TIM COD (Campus On Duty) berusaha melakukan pendampingan penerapan literasi budaya di beberapa sekolah di kabupaten Kediri. Adapun Kegiatan program PkM ini meliputi 4 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi program, dan pelaporan. Target yang ingin dicapai adalah penerapan literasi budaya melalui kegiatan sederhana dan permainan tradisional untuk membangun kembali pola interaksi sosial siswa. Hasil dari PKM ini adalah pendampingan literasi budaya yang telah dilakukan di beberapa sekolah dikabupaten Kediri.

Kata Kunci: Penerapan, literasi budaya, campus on duty

Received: 02/07/2023	Revised: 14/07/2023	Accepted: 15/07/2023	Available online: 15/07/2023
-------------------------	------------------------	-------------------------	--

PENDAHULUAN

Masa Pandemi Covid-19 atau dikenal dengan Corona Virus Disease 19 (Covid19) telah merubah secara revolusioner cara dan kebiasaan dalam seluruh

bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam cakupan internasional Unesco mendata sebanyak 500 juta lebih pelajar dari pra sekolah-menengah dan 80 juta dari pendidikan tinggi terancam keberlanjutannya (Jamaluddin et al., 2020). Untuk mencegah ancaman tersebut Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) mengeluarkan Surat Edaran (SE) No.4 Tahun 2020 (20 Maret 2020) yang berisi tentang kebijakan pendidikan di masa pandemi. Salah satu isinya adalah tentang pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dengan sarana internet (daring). Desain pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru-murid di rumah masing-masing dengan menggunakan internet dan media sosial (Sudrajat et al., 2020). Cara belajar ini memang tergolong kurang familiar baik dari golongan guru maupun dari siswa atau orang tua siswa.

Pembelajaran selama pandemi menggunakan sisten daring/online yang memanfaatkan teknologi internet dan HP (gawai) . Hal tersebut memiliki dampak pada perilaku para siswa untuk mengakses berbagai macam informasi secara luas dan tak terbatas (Daring, 2020). Karena orang tua terkadang tidak dapat mengawasi dan mendampingi pola belajar anak dengan maksimal. Penggunaan gawai pada sistem pembelajaran daring ternyata memiliki dampak lain dari segi interaksi siswa. Siswa akhirnya kurang berinteraksi dengan teman sebayanya dan lebih banyak bermain gawai. Kurangnya interaksi dengan teman sebaya membuat berkurangnya kegiatan siswa diluar rumah untuk bermain bersama teman. Gawai membuat siswa asik dengan dirinya sendiri sehingga sosialisasi antar individu menjadi minim, hal ini nantinya akan berdampak pada kemampuan interaksi individu siswa yang kurang dan kemampuan bersosialisasi yang rendah dimana suatu saat pasti akan berdampak negatif bagi siswa (Putri & Suyadi, 2021). Pada akhirnya hal yang sangat ditakutkan terjadi yakni siswa lebih memahami permainan modern yang ada digawai daripada permainan tradisional. Hal ini juga akan berdampak pada minimnya pengetahuan budaya terutama pada daerahnya sendiri.

Dampak dari pembelajaran daring selama Pandemi ikut dirasakan pula oleh Sekolah Dasar. Salah satu dampak yang dirasakan oleh para siswa yakni kurang efektifnya literasi budaya pada sekolah dasar. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Sebagai bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancah perkembangan dan perubahan global. Oleh karena itu, kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak (Atmojo & Lukitoaji, 2020). Namun perubahan Global seharusnya selaras dengan Pendidikan budaya agar generasi penerus bangsa tidak lupa akan budayanya sendiri.

Berdasarkan pengamatan oleh para mahasiswa yang mengikuti kegiatan COD (Campus On Duty) diketahui bahwa selama pandemi pembelajaran selama

pandemic dilakukan secara daring, serta banyaknya kegiatan sekolah seperti ekstrakurikuler dinon aktifkan sementara. Hal ini ternyata berdampak pada intraksi sosial siswa yang rendah. Siswa menjadi tidak begitu akrab dengan guru, egois sentris siswa lebih terlihat karena terlalu lama berkegiatan dirumah, serta ekstrakurikuler seperti menari menjadi berkurang peminatnya. Disisi lain, keingin tahuan siswa terhadap budaya daerahnya juga sangat rendah. Hal ini dikarena ketika memakai gawai lebih tertarik mengakses hal lain atau budaya lain dari daerahnya. Selain itu para gurupun ketika ditanya terkait literasi budaya ada yang tidak paham serta ada yang masih ragu-ragu dalam memaknainya. Sehingga penerapan literasi budaya di sekolah pun dirasa kurang optimal dan kurang kreatif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan berupa pelaksanaan pendampingan peningkatan literasi budaya yang diberikan kepada para guru di SD. Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman apa itu literasi, literasi budaya, bagaimana penerapannya dan manfaat atau dampaknya nanti bagi siswa. Dan diharapkan nantinya para guru mampu menerapkan literasi budaya dengan tepat sesuai situasi sekolahnya masing-masing. Selain itu, tim juga akan melakukan pendampingan untuk memastikan apakah literasi budaya yang diterapkan sudah tepat dan sesuai dengan lingkungan sekolah masing-masing.

METODE

A. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan program PkM ini meliputi 4 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi program, dan pelaporan. Adapun uraian dari masing masing tahapan seperti berikut ini:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini diawali dengan kegiatan survei awal untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra. Hasil survei menunjukkan bahwa 80% siswa SD masih memiliki tradisi literasi yang sangat rendah khususnya literasi budaya dan seni. Siswa hanya mengenal budaya dan seni dari apa yang disampaikan guru di sekolah dan itupun sering terlupa. Setelah diketahui permasalahannya kemudian dibentuklah tim PkM yang disesuaikan dengan jenis kepakaran dalam menyelesaikan permasalahan mitra. Selanjutnya dilakukan koordinasi antara tim PkM dan mitra terkait perencanaan pelaksanaan program secara konseptual, operasional dan job description dari tim dan mitra. Langkah terakhir dalam tahap persiapan ini adalah persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pendampingan literasi budaya dan seni.

2. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan dilaksanakan di Lokasi Mitra)

Pada tahap pelaksanaan ini langkah yang dilakukan adalah pemaparan materi, pengenalan tentang apa itu literasi, pentingnya literasi, dan khususnya literasi budaya dan seni. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan literasi budaya dan seni mulai dari kegiatan membaca terkait budaya local yang ada

di Kediri. Pada akhir kegiatan, dilakukan refleksi dan diskusi membahas pelaksanaan, penyampaian hal-hal yang sudah bagus, dan pemberian saran-saran.

3. Evaluasi Program Evaluasi

Program dilakukan dengan membandingkan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan program dengan adanya perubahan positif dari mitra setelah pelaksanaan program.

4. Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi ilmiah pada jurnal nasional Dalam kegiatan ini luaran berupa jurnal, peosidding karya mahasiswa dan film dokumenter.

5. Teknik Penyelesaian Masalah

Teknik penyelesaian masalah pengabdian kepada masyarakat yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan yaitu dengan memberikan sosialisasi dan pendampingan kepada guru agar guru dapat menerapkan literasi budaya dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat menyajikannya dengan cara yang kreatif. Kegiatan ini dilaksanakan mulai tahap persiapan sampai pelaporan kegiatan yang membutuhkan waktu sekitar 6 bulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program COD telah diikuti oleh mahasiswa prodi PGSD dan PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang ditempatkan di 11 sekolah dasar di Kabupaten Kediri, meliputi SDN Ngadi, SDN Kraton, SDN Satak 2, SDN Bulusari 3, SDN Tiron 4, SDN Tiron 3, SDN Karang Tengah 3, SDN Mlancu 2, SDN Manggis 2, SDN Tarokan 3. Melalui program tersebut diharapkan dapat menumbuhkan kepedulian terhadap pendidikan khususnya di Kabupaten Kediri. Pada program ini diutamakan pada menumbuhkan kembali dan memperkuat pembiasaan siswa pada ranah literasi budaya.

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sementara itu, literasi kewargaan adalah kemampuan dalam memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, literasi budaya dan kewargaan merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa. (TIM Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017) Literasi budaya dan kewargaan menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, kebiasaan, adat istiadat, kepercayaan, dan lapisan sosial. Sebagai bagian dari dunia, Indonesia pun turut terlibat dalam kancah perkembangan dan perubahan global. Oleh karena itu, kemampuan untuk menerima dan beradaptasi, serta bersikap secara bijaksana atas keberagaman ini menjadi sesuatu yang mutlak (TIM Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pada program ini diutamakan pada menunmbuhkan dan pembiasaan kembali jiwa kebudayaan melalui kegiatan

ekstrakurikuler yang ada disekolah atau pun kegiatan pembelajaran yang ada didalam kelas.

Terdapat beberapa cara agar literasi budaya dapat diterapkan dengan mudah dan dirasa menyenangkan bagi siswa. Model kegiatan ekstrakurikuler literasi budaya dan kewargaan bisa di implementasikan di SDN Mlancu 2 yaitu melalui kegiatan antara lain : story telling, poster, read aloud, membuat prakarya, dan infografis. Kegiatan ini bertujuan untuk menuntun dan mengajak siswa untuk lebih memahami dan bersikap terhadap kebudayaan indonesia sebagai identitas bangsa dan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara secara lebih mendalam.

1. Story telling

Storytelling merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada pendengar, dengan menggunakan suara yang lantang, gerakan tubuh serta ekspresi wajah yang menggambarkan isi cerita. Dalam hal ini anak dapat berkembang daya kreatifitasnya sesuai perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan.



Gambar 1. Siswa menulis cerita yang dialami untuk selanjutnya diceritakan di depan kelas

2. Read aloud

Read aloud adalah metode mengajarkan membaca yang paling efektif untuk anak-anak karena dengan metode ini kita bisa mengkondisikan otak anak untuk mengasosiasikan membaca sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan.

SDN Bulusari 3, dalam kegiatan ini bertujuan agar siswa mengenal tari-tarian daerah dan agar tetap bisa melestarikan tari-tarian tersebut. Siswa latihan menari 4x dalam satu minggu, ada tiga tari-tarian yaitu padang bulan, cublak-cublak suweng, dan tari-tarian wonderland. Bertepatan dengan kegiatan pelepasan kelas VI tari-tarian tersebut juga ditampilkan untuk memeriahkan acara.



Gambar 2. Berbagai kegiatan seni tari yang dilakukan baik dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan permainan tradisional antara lain, jala ikan, permainan boi-boian, dan permainan benteng. Dalam memainkan permainan tersebut dimainkan oleh siswa kelas I dan II yang digabung pada saat kegiatan olahraga pada hari Jum'at.

a) Permainan jala ikan



Gambar 3. Permainan Jala Ikan pada Matapelajaran Olah Raga

Permainan jala ikan merupakan permainan yang dilakukan oleh 3 kelompok siswa yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa, untuk siswa yang tidak memilih kelompok akan dijaring oleh 3 kelompok tersebut.

➤ Untuk cara memainkannya sebagai berikut :

- (1) Beberapa anak akan ditentukan siapa saja yang menjadi ikan dan siapa saja yang menjadi jala
- (2) Guru akan enentukan batasan atau kolam dalam permainan agar saat permainan tidak keluar ke batas jala dan agar tidak kesulitan dalam menjala ikan.

- (3) Siswa bebas memilih tempat untuk berdiri tetapi tidak diperbolehkan melewati batasan yang sudah ditentukan.
 - (4) Jika siswa keluar dari batasan akan dinyatakan mati dan bergabung siswa yang telah menjadi jala.
 - (5) Siswa yang menjadi jala harus bergandeng tangan dan jangan samapi lepas.
- Sedangkan untuk peraturan permainan jala ikan sebagai berikut:
- (1) Bagi siswa yang menjadi jala tidak boleh lepas gandingan tangannya, jika dala menjala ikan gandingan tangan tersebut lepas maka ikan yang terjala tidak akan sah di tangkap.
 - (2) Bagi siswa yang menjadi ikan tidak boleh keluar dalam batas yang sudah ditentukan, jika melewati area , maka ikan tersebut dinyatakan mati danakan bergabung dengan siswa yang menjadi jala
- Manfaat permainan jala ikan bagi anak-anak yaitu ketika siswa melakukan permainan tersebut akan dilatih kemampuan merangsang seorang anak dalam perkembangan motorik kasar, seperti berlari, melompat, berjingrak. Selain itu, pada permainan jala ikan untuk meningkatkan jiwa yang sosial dan meningkatkan rasa kepercayaan dalam diri siswa karena terdapat interaksi antar permainan sehingga komunikasi pada anak agar lebih baik.

b) Permainan benteng



Gambar 4. Permainan Benteng yang dapat diterapkan pada matapelajaran olah raga

Di SDN Tiron III permainan benteng dimanikan oleh 2 kelompok grup yang masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang. Dalam masing-masing grup memilih tempat sebagai tiang untuk benteng tersebut. Permainan benteng membutuhkan kecakapan, kecepatan untuk berlari dan menentukan strategi yang handal. Karena dalam permainan setiap pemain harus berusaha untuk menjaga benteng menangkap lawan.

- Peraturan dalam permianan benteng yaitu:
- a. Permainan benteng terdiri dari dua kelompok, yang terdiri dari empat sampai dengan enam pemain.
 - b. Dalam permainan benteng untuk menjaga benteng yang berbentuk tiang kayu atau bambu.
 - c. Permainan benteng yang keluar dari basecap akan dianggap menyerbu terlebih dahulu. Apabila pemain kelompok peyerang

- mengejar dan tersentuh tangan oleh kelompok pemain musuh akan dianggap tertangkap dan sebagai tawanan
- d. Pemain yang dapat kembali mempertahankan bentengnya, jika sudah diselamatkan dengan tangan disentuh tangannya atau bagian tubuh yang lainnya.
 - e. Kelompok yang dianggap menang dalam permainan merupakan kelompok pemain yang menyentuh basecamp musuh dan akan mendapatkan nilai
- Manfaat dalam permainan bentengan yaitu untuk melatih kecepatan dan kelincahan dalam berlari, meningkatkan rasa kekompakan dan kerja sama antar kelompok. Selain itu membuat anak untuk lebih aktif.

c) Permainan boi-boian



Gambar 5. Permainan boi-boian

Di SDN Tiron III memainkan permainan boi-boian dengan permainan sederhana. Boi-boian dilakukan oleh dua kelompok kecil yaitu kelompok bermain dan kelompok yang berjaga. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Permainan boi-boian merupakan permainan dengan menyusun pecahan genting menjadi susunan. Selanjutnya kelompok yang berjaga harus menyusunnya kembali jika berhasil dirobhkan oleh kelompok yang bermain.

- Permainan boi-boian adalah:
- (1) Permainan sebelum dimulai dilakukan hompipa, apabila kalah dalam hompipa akan menyusun pecahan genting, pecahan gerabah dan yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 meter
 - (2) Kelompok pelempar pecahan genting menggunakan bola kasti hingga rubuh, jika sudah rubuh, pihak kelompok penjaga harus mengejar pihak kelompok pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, maka mereka harus menata kembali dari pecahan genting yang sudah dirobhkan. Jika permainan sudah selesai oleh kelompok pemain berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga.

SIMPULAN

Kegiatan COD (Campus On Duty) merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dibimbing oleh para dosen dari Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan tim pelaksana dari para mahasiswa. Kegiatan COD ini memberikan

pendampingan kepada para guru di sekolah dasar agar dapat menerapkan dan membiasakan literasi budaya dengan mudah dan menyenangkan. Beberapa literasi budaya yang sudah berhasil diimplementasikan diantaranya, telling story, Read aloud, mengenalkan tari tradisional, permainan jala ikan, permainan benteng dan permainan boi-boian. Beberapa kegiatan tersebut merupakan cara awal dan dapat dijadikan pembiasaan dalam pengembangan literasi budaya yang dapat dilaksanakan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmojo, S. E., & Lukitoaji, B. D. (2020). Pembelajaran Tematik Berbasis Etnosains Dalam Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa Sekolah Dasar. *JIP Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 10(2), 105–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v10i2.4518>
- Daring, P. (2020). DARING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN SELAMA MASA KARANTINA COVID-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45. <https://doi.org/10.1007/978-9-1-007-49-78-8> 170
- Febrilia, B. R. A. (2019). Profil Kemampuan Guru Dalam Merancang Soal/Permasalahan Matematika Ditinjau Dari Taksonomi Bloom. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), 73–78. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i2.859>
- Hikmawati, S. A. (2020). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN DARINGDALAM PERKULIAHAN BAHASA ARAB DI INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG. *Muhadasah Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 75–87. <http://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/muhad/article/view/152/125>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3912–3919. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>
- Sudrajat, T., Komarudin, O., Ni'mawati, N., & Zaqiah, Q. Y. (2020). Inovasi Kurikulum dan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–347. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3960178>

TIM Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *MATERI PENDUKUNG LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN*. Kemendikbud.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional