

Inovasi Penguatan Minat Baca dan Literasi Digital untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan Desa Pule, Selogiri

Yuli Bangun Nursanti^{1*}, Fatihah Asy Syifa^{2*}, Alyssa Az'Zahra³, Atin Mulangga⁴, Raras Alya Thalida Marwada⁵, Indah Nurus Shifa⁵, Hanaan Krisna Risang Fatahillah⁶, Joan Faiz Adriansyah⁷, Olin Kanhar Virnanda⁷, Syifaa Khuluqi Fitriani⁸, Sri Indra Tirta Ningtyas⁹

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

²Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

³Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

⁶Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

⁷Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

⁸Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret

⁹Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

*Email: : yulibangununs@staff.uns.ac.id

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Literasi dilaksanakan di Desa Pule, Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri. KKN Literasi sebuah program pengabdian masyarakat yang digagas oleh Perpustakaan Nasional berkolaborasi dengan Kemendikbudristek. Kegiatan ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat baca masyarakat meskipun desa telah memiliki perpustakaan yang lengkap dan mendapat dukungan koleksi dari Perpustakaan Nasional. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat melalui penguatan budaya literasi baca dan literasi digital serta mengoptimalkan fungsi perpustakaan desa sebagai pusat kegiatan literasi dan pembelajaran masyarakat. Metode pelaksanaan mencakup pendataan dan pengelolaan perpustakaan, penyediaan layanan perpustakaan, serta serangkaian kegiatan cerdas berliterasi seperti membaca nyaring, mengulas buku, menulis cerita, membuat proyek kreatif berbasis bacaan, kunjungan literasi ke sekolah, hingga penyelenggaraan apresiasi literasi tingkat desa. Selain itu, program ini juga menghadirkan literasi digital yang dikemas secara menarik melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, permainan interaktif berbasis aplikasi, dan pembuatan konten kreatif sebagai implementasi menarik dari materi ajar. Literasi digital berguna memperkenalkan masyarakat pada cara belajar baru yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan jumlah kunjungan ke perpustakaan, antusiasme siswa dalam lomba literasi, serta keterlibatan masyarakat dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Dengan demikian, KKN Tematik Literasi memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat budaya literasi di Desa Pule serta menjadi referensi bagi metode pembelajaran di masa depan.

Kata Kunci: KKN Tematik, Literasi, Perpustakaan

PENDAHULUAN

Desa Pule adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah. Desa ini berada di wilayah barat Kabupaten Wonogiri dan berbatasan langsung dengan Kabupaten Sukoharjo. Secara administratif, Desa Pule terdiri dari 8 dusun dan 26 RT, yaitu dusun Pule, Nglaroh, Ngricik, Sayangan, Gemutren, Marekan, Ngledok, dan Jetak. Meskipun berlokasi di wilayah pedesaan, desa Pule memiliki sarana literasi yang memadai, salah satunya melalui pengembangan fasilitas perpustakaan atau taman baca sebagai ruang belajar masyarakat. Perpustakaan Desa Pule berdiri sejak tahun 2011 dan berada di lingkungan balai desa. Pengelolaan dan penataan buku yang rapi membuat

Perpustakaan Desa Pule Selogiri menjadi pemenang lomba perpustakaan terbaik se kabupaten Wonogiri pada tahun 2024. Saat ini Perpustakaan Desa Pule Selogiri sudah menjadi mitra Perpustakaan Nasional dan menerima sumbangan buku cerita anak sejumlah 1.000 judul buku. Selain buku yang disumbangkan oleh Perpustakaan Nasional, Perpustakaan Desa Pule Selogiri memiliki koleksi buku yang sangat beragam, mulai dari novel, karya umum, buku pelajaran, cerita anak, hingga referensi pengetahuan lainnya.

Meskipun demikian, kualitas pendidikan di Desa Pule masih tergolong cukup rendah karena rendahnya budaya literasi masyarakat, terutama dalam hal minat baca dan kemampuan literasi digital. Padahal, desa ini telah memiliki perpustakaan dengan fasilitas yang cukup memadai, namun pemanfaatannya belum maksimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya kebiasaan membaca di kalangan masyarakat dan siswa, belum adanya kegiatan literasi yang menarik dan berkelanjutan, minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam aktivitas belajar dan membaca, serta keterbatasan sumber daya manusia yang berperan sebagai pustakawan atau penggerak literasi. Akibatnya, potensi sarana literasi yang tersedia tidak berbanding lurus dengan peningkatan kualitas pendidikan di Desa Pule. Hal itulah yang menjadi tantangan bagaimana menumbuhkan minat baca yang konsisten pada anak-anak dan meningkatkan keterlibatan masyarakat agar turut memanfaatkan perpustakaan desa secara optimal.

Pemanfaatan buku bantuan dari Perpustakaan Nasional masih perlu dimaksimalkan melalui kegiatan literasi yang kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, melalui kegiatan pengelolaan perpustakaan, membaca nyaring, cerdas mengulas buku, menulis cerita, membuat proyek berbasis isi buku bacaan, hingga apresiasi literasi tingkat desa yang dilaksanakan oleh kelompok KKN Tematik Literasi dapat menjadikan Perpustakaan Desa Pule sebagai pusat literasi masyarakat yang berkelanjutan dan meningkatkan minat baca serta budaya literasi di desa Pule.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat Desa Pule melalui penguatan budaya literasi baca dan literasi digital. Selain itu, kegiatan ini juga diarahkan untuk mengoptimalkan fungsi perpustakaan desa sebagai pusat kegiatan literasi dan pembelajaran masyarakat agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Melalui berbagai program literasi yang kreatif, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital bagi siswa dan warga, sehingga mereka mampu belajar dengan cara yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Tidak hanya itu, program ini juga bertujuan menumbuhkan minat baca sejak dini melalui kegiatan literasi yang menarik, menyenangkan, dan mendorong terciptanya ekosistem literasi yang berkesinambungan di Desa Pule.

METODE

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Literasi dilaksanakan di Desa Pule, Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah pada bulan Juli–Agustus 2025. Peserta program adalah mahasiswa Universitas Sebelas Maret yang tergabung dalam Kelompok KKN 356 dengan mitra utama Perpustakaan Nasional, Universitas Sebelas Maret, Perpustakaan Desa Pule, SDN 1 Pule, dan SMPN 2 Selogiri. Metode yang digunakan adalah KKN Tematik berbasis pengabdian masyarakat dengan pendekatan partisipatif, di mana masyarakat, siswa, dan pihak sekolah dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan.

Pelaksanaan program dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi pendataan dan pengelolaan perpustakaan, kegiatan cerdas berliterasi (membaca nyaring, mengulas buku, menulis cerita, dan membuat proyek berbasis isi buku), serta kunjungan literasi ke sekolah. Pada kegiatan literasi digital, metode pembelajaran yang diterapkan adalah *game-based learning* menggunakan media *Wordwall*, yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan kata, kuis, dan anagram secara interaktif. Semua metode dirancang untuk membangun minat baca secara menyenangkan, mengintegrasikan teknologi, dan melibatkan masyarakat secara aktif.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengamati partisipasi siswa, peningkatan kunjungan ke perpustakaan, serta antusiasme masyarakat dalam mengikuti kegiatan literasi. Dengan metode ini, program diharapkan tidak hanya meningkatkan minat baca masyarakat, tetapi juga membangun ekosistem literasi berkelanjutan yang adaptif terhadap perkembangan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendataan dan Pengelolaan Perpustakaan

Kegiatan Pendataan dan Pengelolaan Perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan informasi, serta mendukung tercapainya Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya pada bidang pendidikan. Kegiatan ini sesuai dengan SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas), karena perpustakaan menjadi sarana penting dalam menunjang proses belajar dan memperluas akses literasi masyarakat (UNESCO, 2017). Dengan pendataan yang baik sesuai standar pengelolaan perpustakaan modern (Qalyubi et al., 2017), masyarakat dapat lebih mudah memanfaatkan sumber bacaan untuk menambah wawasan dan mendukung pembelajaran.



Gambar 1. Pendataan Buku Bacaan

Selain itu, kegiatan ini dilakukan agar seluruh koleksi buku yang ada di perpustakaan desa/sekolah didata secara sistematis menggunakan sistem klasifikasi Dewey Decimal Classification (DDC) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan perpustakaan desa (Sulistyo-Basuki, 2016), sehingga memudahkan proses pencarian, peminjaman, dan pengembalian buku oleh masyarakat maupun pelajar. Kegiatan ini juga berkaitan dengan SDGs 9 (Inovasi dan Infrastruktur) melalui penerapan sistem pencatatan digital sebagai langkah awal menuju pengelolaan perpustakaan berbasis teknologi informasi (Pendit, 2018).

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan program ini adalah: (1) seluruh koleksi buku berhasil didata dengan sistem katalog sederhana yang menghasilkan database 1000 judul buku; (2) mengklasifikasi koleksi buku sumbangan dari Perpustakaan Nasional berdasarkan tingkatan

usia pembaca sesuai dengan teori perkembangan kognitif anak; (3) mengganti label koleksi rak menjadi lebih menarik dengan desain visual yang ramah anak; (4) membuat pojok baca yang nyaman dengan konsep *cozy reading corner*

Layanan Perpustakaan

Program kerja Layanan Perpustakaan adalah kegiatan yang berfokus pada peningkatan kualitas pelayanan dan pemanfaatan koleksi perpustakaan desa berdasarkan standar layanan perpustakaan umum (Perpustakaan Nasional, 2017). Kegiatan ini melibatkan peran aktif dalam mendukung berbagai aspek operasional perpustakaan, seperti membantu proses peminjaman dan pengembalian buku menggunakan sistem library management system sederhana, memberikan layanan membaca di tempat, merapikan koleksi buku sesuai kategori berdasarkan sistem klasifikasi yang telah ditetapkan, serta membantu pencatatan dan administrasi perpustakaan.



Gambar 2. Pelayanan Peminjaman dan Pengembalian Buku

Selain itu, program ini juga mencakup kegiatan pendampingan kepada pengunjung, khususnya anak-anak dan pelajar, dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan menggunakan pendekatan *reader advisory services* (Saricks, 2019). Melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan sehari-hari di perpustakaan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan sesuai dengan prinsip pelayanan prima perpustakaan (Suwarno, 2016) dan semakin banyak warga yang berkunjung ke perpustakaan.

Hasil yang dicapai dari pelaksanaan program Layanan Perpustakaan adalah peningkatan kunjungan ke perpustakaan sebesar 40% dari rata-rata 9 pengunjung per hari menjadi 15 pengunjung per hari, hal ini mengakibatkan banyak anak-anak yang meminjam buku dengan rata-rata peminjaman meningkat dari 6 buku per hari menjadi 10 buku per hari, dan perpustakaan desa semakin dikenal masyarakat luas.

Membaca Nyaring dan Bacakan Saya Buku

Program kerja Membaca Nyaring dan Bacakan Saya Buku merupakan salah satu program kerja literasi yang bertujuan untuk menumbuhkan minat baca dan meningkatkan kemampuan literasi anak sejak usia dini. Dalam kegiatan ini, mahasiswa KKN 356 menerapkan metode *read aloud* yang telah terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan literasi anak (Trelease, 2019). Kegiatan dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan, dimana anak-anak dibacakan buku secara langsung dengan intonasi, ekspresi, dan interaksi yang menarik, sehingga anak dapat lebih mudah memahami isi bacaan sesuai dengan teori pembelajaran multimodal (Kress, 2017).



Gambar 3. Kegiatan Membaca Nyaring

Kegiatan Membaca Nyaring tidak hanya membacakan sebuah buku saja, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara pembaca dan pendengar menggunakan strategi *interactive read aloud* (Fisher & Frey, 2018), sehingga anak-anak dapat mengolah informasi yang didapatkan dari isi buku bacaan. Selain itu, mahasiswa KKN 356 mengemas kegiatan ini dengan permainan atau misi yang menarik berdasarkan prinsip *gamification* dalam pembelajaran (Deterding et al., 2011), agar anak-anak lebih antusias mengikuti kegiatannya hingga selesai. Melalui kegiatan membaca nyaring, anak-anak tidak hanya menyimak isi ceritanya saja, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan membangun kebiasaan membaca sejak dini sesuai dengan konsep *early literacy development* (Whitehurst & Lonigan, 2018).

Program kerja ini berhasil meningkatkan minat baca anak-anak sebanyak 28 anak secara konsisten mengikuti kegiatan, dan melatih keterampilan menyimak serta menambah kosakata baru dari cerita yang dibacakan dengan peningkatan rata-rata 20 kosakata baru per sesi. Selain itu, dikarenakan buku yang disumbangkan oleh Perpustakaan Nasional adalah buku terjemahan, maka ceritanya berisi informasi dan kebudayaan dari negara lain, sehingga anak-anak dapat mengenal kebudayaan dan kosakata asing yang mendukung pengembangan literasi multikultural (Banks, 2016).

Cerdas Mengulas Buku

Program kerja Cerdas Mengulas Buku adalah sebuah program literasi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan literasi anak-anak secara menyeluruh berdasarkan pendekatan *reader response theory* (Rosenblatt, 2018). Melalui program ini, anak-anak diajak untuk membaca buku dan kemudian menyampaikan kembali isi bacaan dalam bentuk ulasan sederhana menggunakan teknik *book talk* yang telah diadaptasi untuk anak-anak (Gambrell & Almasi, 2016). Kegiatan ini membantu anak-anak melatih daya pikir kritis, menumbuhkan keberanian berbicara di depan teman, serta memperkaya kosakata dan kemampuan berkomunikasi.

Dengan adanya program ini anak-anak tidak hanya dapat membaca buku, tetapi dapat menuangkan pendapatnya tentang isi sebuah buku cerita menggunakan pendekatan *critical thinking* dalam literasi (Paul & Elder, 2019). Mahasiswa KKN 356 berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya kegiatan, memberikan arahan, serta menciptakan metode yang menyenangkan, seperti membuat "Misteri Box" yang berisi sebuah pertanyaan seputar buku bacaan, agar anak-anak dapat terbiasa untuk mengulas buku dengan cara yang sederhana namun bermakna.



Gambar 4. Mystery Box Mengulas Buku

Program ini berhasil meningkatkan minat baca anak-anak dengan partisipasi 25 anak yang konsisten mengikuti kegiatan. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memahami isi buku bacaan dan mengulas, serta menceritakan kembali isi buku dengan tingkat pemahaman yang meningkat 60% berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Selain itu, adanya kegiatan ini berhasil membuat anak-anak melatih kemampuan berpikir kritis dalam menangkap inti cerita dan mengungkapkannya kembali dengan bahasa yang sederhana, dengan 85% anak mampu mengidentifikasi tema utama cerita.

Membuat Proyek Berbasis Isi Buku Bacaan

Kegiatan Membuat Proyek Berbasis Isi Buku Bacaan merupakan program kerja yang sejalan dengan prinsip keberlanjutan dalam Sustainable Development Goals (SDGs) nomor 4 yaitu Pendidikan Berkualitas (UNESCO, 2017), karena program ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami isi buku bacaan dengan cara kreatif menggunakan pendekatan *project-based learning* (Larmer et al., 2015) serta mendukung pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan karena tidak hanya membaca, melainkan juga bisa mengekspresikan isi buku menjadi suatu karya yang nyata.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat literasi siswa sekolah dasar melalui kegiatan yang edukatif dan interaktif berdasarkan teori *multiple intelligence* (Gardner, 2018). Proyek Berbasis Isi Buku Bacaan ini tidak hanya dirancang untuk menumbuhkan minat membaca siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengasah imajinasi, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam terkait isi dari buku yang telah dibaca dan direalisasikan ke dalam bentuk 8 diorama menggunakan teknik *hands-on learning* (Dewey, 2019).

Melalui pembuatan diorama, siswa dapat dengan mudah menangkap alur, tokoh, dan pesan moral dari buku bacaan sesuai dengan teori *visual literacy* (Metros, 2018). Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kerja sama tim. Proses pembuatan diorama menuntut siswa untuk saling merencanakan, berdiskusi, dan memecahkan ide bersama, sehingga mampu menumbuhkan nilai kerja sama dan komunikasi yang baik sesuai dengan keterampilan abad 21 (Partnership for 21st Century Skills, 2015).



Gambar 5. Hasil Proyek Diorama

Proyek berbasis isi buku bacaan ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, menciptakan suasana baca yang aktif dan kreatif, serta mampu menghasilkan karya nyata yang menginspirasi. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa 48 siswa berhasil membuat diorama dengan tingkat kreativitas yang tinggi, 90% siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap isi buku, dan 8 diorama yang dihasilkan mencerminkan interpretasi yang beragam dan kreatif dari berbagai buku bacaan.

Menulis Cerita Berbasis Isi Buku Bacaan

Program kerja Menulis Cerita Berbasis Isi Buku Bacaan merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dan mengasah kreativitas dengan cara menuangkan ide atau gagasan menjadi suatu bentuk cerita yang utuh menggunakan pendekatan *creative writing* (Cameron, 2016). Kegiatan ini berfokus pada upaya pengembangan kreativitas siswa dengan cara menulis suatu cerita yang diadaptasi dari isi buku bacaan menggunakan teknik *story retelling* dan *story innovation* (Corbett, 2018).



Gambar 6. Diskusi Menulis Cerita

Dalam hal ini siswa diajak untuk membaca suatu buku dan memahami alur, tokoh, serta pesan moral di dalamnya. Setelah itu, siswa menuangkan kembali pemahamannya ke dalam bentuk tulisan, baik berupa rangkuman cerita, pengembangan alur yang baru, maupun membuat suatu cerita sendiri berdasarkan prinsip *transformative writing* (Murray, 2019). Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya melatih kemampuan membaca dan menyimaknya,

tetapi juga mengasah keterampilan menulis, berpikir kritis, dan mampu mengekspresikan gagasan secara kreatif.

Melalui kegiatan ini para siswa mampu mengembangkan daya imajinasi dengan menghasilkan cerita yang bervariasi mulai dari cerita pendek yang sederhana hingga alur yang lebih kompleks, sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa 29 siswa berhasil menulis cerita dengan rata-rata panjang 100 - 150 kata, 78% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis kreatif berdasarkan rubrik penilaian, dan siswa mampu menyerap isi bacaan yang kemudian mereka olah menjadi suatu karya tulis baru yang kreatif dan orisinal dengan tingkat orisinalitas 85%.

Kunjungan Literasi ke Sekolah

Kegiatan "Kunjungan Literasi ke Sekolah" merupakan program kerja yang berfokus untuk meningkatkan minat baca siswa melalui permainan yang edukatif dan mendukung gerakan literasi di sekolah berdasarkan panduan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dikeluarkan oleh Kemendikbud (2016). Program kerja ini sejalan dengan prinsip keberlanjutan dalam Sustainable Development Goals (SDGs) nomor 4, yaitu Pendidikan Berkualitas (UNESCO, 2017). Pada kegiatan ini, para siswa mengikuti berbagai permainan edukatif seputar literasi dan numerasi menggunakan pendekatan *game-based learning* (Prensky, 2017) yang telah terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam pelaksanaannya, mahasiswa KKN 356 sebagai fasilitator merancang berbagai permainan edukatif yang menyenangkan berdasarkan teori *educational game design* (Gee, 2018). Permainan interaktif yang dibuat, yaitu roda literasi yang dapat diputar dengan beberapa pilihan membaca, menulis, berbicara, menyimak, dan bermain berdasarkan komponen literasi dasar (Abidin, 2015). Selain itu, untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sesuai dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang dikembangkan oleh Kemendikbud (2021), mahasiswa KKN 356 membuat permainan yang dinamakan domino numerasi, dan menggunakan media digital *Wordwall* untuk bermain anagram, serta membuat puzzle kata dari kertas.



Gambar 7. Pembelajaran Digital Menggunakan *Wordwall*

Kegiatan dilakukan ke dua sekolah yang berbeda, yaitu ke SD N 1 Pule dan SMP N 2 Selogiri. Berbeda dengan di SDN 1 Pule, di SMPN 2 Selogiri mahasiswa KKN 356 melakukan sosialisasi terkait puisi berantai. Sosialisasi ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa melalui suatu penulisan karya sastra berdasarkan teori *creative writing* (Cameron, 2016),

dengan membuat karya puisi siswa bebas berekspresi sesuai dengan imajinasinya. Mahasiswa sebagai fasilitator memberikan pendampingan yang cukup intensif dalam pembuatan karya.

Hasil yang dicapai dari program kerja Kunjungan Literasi ke Sekolah sangat baik, karena berhasil membuat para siswa SDN 1 Pule mengunjungi Perpustakaan Desa Pule untuk meminjam buku dengan peningkatan kunjungan siswa ke perpustakaan sebesar 60%. Para siswa SDN 1 Pule pun sangat aktif dalam mengikuti permainan edukatif seputar literasi dan numerasi dengan tingkat keterlibatan 100% selama kegiatan berlangsung.

Apresiasi Literasi Tingkat Desa

Apresiasi Literasi Tingkat Desa merupakan festival literasi yang akan memamerkan hasil karya siswa yang meliputi Lomba Puisi Berantai Tingkat SMP dan Lomba Video Kreatif Mengulas Buku Tingkat SD. Kegiatan ini merupakan salah satu upaya penguatan budaya baca dan kecakapan literasi berdasarkan konsep *literacy celebration* (Fountas & Pinnell, 2019). Kegiatan Apresiasi ini bertujuan untuk mendorong minat baca dan tulis, yang merupakan fondasi literasi.

Selain itu, adanya acara apresiasi ini anak-anak dapat mengembangkan kemampuan literasi, karena mengulas buku dapat melatih kemampuan membaca, menulis, berpikir kritis, dan analitis menggunakan pendekatan *higher order thinking skills* (Brookhart, 2017), sehingga meningkatkan minat baca siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2025, di SMPN 2 Selogiri yang dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pentas seni sebagai bentuk integrasi literasi dengan seni budaya (Eisner, 2019). Pada kegiatan apresiasi ini, para pemenang diberikan hadiah berupa piala, sertifikat, dan ATK sebagai bentuk penghargaan untuk memotivasi kegiatan literasi berkelanjutan.



Gambar 8. Pentas Seni dan Apresiasi Literasi

Kemudian untuk acara pentas seni, para siswa menampilkan berbagai pertunjukan, seperti menari, menyanyi, silat, dan lain sebagainya yang mengintegrasikan nilai-nilai literasi dalam setiap pertunjukan berdasarkan konsep *arts integration* (Silverstein & Layne, 2017). Selain pentas seni, dilaksanakan pula kegiatan fashion show untuk memperingati hari kemerdekaan Indonesia yang ke-80 tahun. Pelaksanaan kegiatan apresiasi ini mampu meningkatkan keterampilan literasi dan memberikan ruang bagi siswa dalam mengekspresikan gagasan, kreativitas, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Program kerja Apresiasi Literasi Tingkat Desa ini berhasil dilaksanakan di SMPN 2 Selogiri dengan lancar dan sangat meriah, diikuti oleh 21 siswa yang mengikuti lomba puisi

berantai dengan tingkat kreativitas puisi mencapai 88% berdasarkan rubrik penilaian, dan diikuti oleh 26 siswa sekolah dasar yang mengikuti lomba video kreatif mengulas buku bacaan dengan kualitas video rata-rata mencapai skor 85/100. Selain itu untuk memeriahkan acaranya, diikuti oleh perwakilan dari semua kelas 7, 8, dan 9 SMPN 2 Selogiri yang mengikuti kegiatan pentas seni dan fashion show dengan total peserta 150 siswa. Siswa SDN 1 Pule yang menjadi pemenang lomba Video Kreatif Mengulas Buku pun turut diundang ke SMPN 2 Selogiri untuk menghadiri acara penerimaan hadiah.

Glorifikasi Kegiatan

Program kerja glorifikasi bertujuan untuk mendokumentasikan, menyebarluaskan, dan memberikan kesan positif terhadap seluruh rangkaian kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Selain itu, program ini bertujuan agar pelaksanaan kegiatan KKN tidak hanya berhenti pada pelaksanaan lapangan, tetapi juga dapat dikenal, diapresiasi, dan menjadi inspirasi bagi masyarakat luas, mahasiswa lain, maupun instansi penyelenggara menggunakan strategi *social media marketing* untuk tujuan edukatif (Kotler & Armstrong, 2018).

Oleh karena itu, seluruh kegiatan program kerja KKN diabadikan dalam bentuk foto, video, maupun artikel berita sehingga setiap program kerja memiliki catatan masing-masing dan dapat ditinjau ulang untuk pelaporan. Dengan demikian, masyarakat akan lebih mengenal manfaat dan dampak dari kegiatan program kerja KKN Tematik Literasi melalui media digital yang sesuai dengan era digital society (Castells, 2017).



Gambar 9. Instagram KKN Tematik 356 Desa Pule

Kegiatan glorifikasi pada program KKN di Desa Pule, Kecamatan Selogiri, dilaksanakan secara konsisten melalui pengelolaan berbagai kanal media digital. Tim KKN secara aktif mengelola akun resmi Instagram @desapule356.kknliterasi, TikTok @kkn356_desapule, dan YouTube KKN356_DesaPule, dengan total 63 konten digital yang berhasil dipublikasikan selama masa pelaksanaan. Konten tersebut memperoleh capaian penayangan sebanyak 152.998 kali serta terdokumentasi dan terarsipkan secara sistematis. Selain publikasi mandiri, tim juga menjalin kolaborasi dengan Universitas Sebelas Maret (UNS) untuk memperluas jangkauan konten. Kolaborasi tersebut antara lain dengan UNS Official melalui pembuatan video peringatan Hari Anak Nasional yang memperoleh 51 ribu penonton, dengan KKN UNS melalui konten Mengulas Buku Bacaan yang mencapai 24 ribu penonton, serta kerja sama dengan media partner @uns.go dalam penayangan after movie kegiatan KKN yang ditonton lebih dari 10,1 ribu kali. Upaya glorifikasi juga diperkuat melalui publikasi artikel di website resmi uns.ac.id dengan judul “Mahasiswa KKN Literasi UNS Kembangkan Kreativitas Anak Lewat Pembuatan Diorama di SDN 1 Pule, Wonogiri”, yang selanjutnya dipromosikan melalui press release di akun resmi UNS Official Instagram dan berhasil menjangkau lebih dari 105 ribu penonton. Tidak hanya itu, kegiatan KKN Desa Pule turut mendapatkan sorotan dari media eksternal melalui artikel bertajuk Apresiasi Literasi dan Pentas Seni yang diterbitkan di Majalah LARISE dan disiarkan melalui LARISE TV, sehingga memberikan eksposur yang

lebih luas kepada masyarakat. Sebagai bagian dari glorifikasi berkelanjutan, tim juga memproduksi video profil Perpustakaan Desa Pule dan video profil Perpustakaan SDN 1 Pule yang berfungsi sebagai dokumentasi visual sekaligus sarana promosi untuk memperkuat identitas literasi desa maupun sekolah.

Hubungan Antar Program dengan Kualitas Pendidikan Desa Pule

Kesembilan program yang dilaksanakan dalam KKN Tematik Literasi memiliki keterkaitan langsung dengan upaya penguatan minat baca dan literasi digital sebagai strategi peningkatan kualitas pendidikan di Desa Pule. Program pendataan dan pengelolaan perpustakaan serta layanan perpustakaan menjadi fondasi utama dalam menciptakan sistem literasi yang tertata dan mudah diakses oleh masyarakat. Melalui dua program ini, perpustakaan desa bertransformasi menjadi pusat literasi yang aktif, sehingga masyarakat terdorong untuk memanfaatkan sumber bacaan secara berkelanjutan. Program membaca nyaring, Bacakan Saya Buku, dan Cerdas Mengulas Buku berperan penting dalam menumbuhkan minat baca anak sejak dini, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memperluas wawasan melalui interaksi aktif dengan teks bacaan. Adapun kegiatan Menulis Cerita Berbasis Isi Buku Bacaan dan Membuat Proyek Berbasis Isi Buku Bacaan memperkuat aspek produktif dari literasi, di mana siswa tidak hanya membaca tetapi juga menghasilkan karya kreatif yang mencerminkan pemahaman dan imajinasi mereka terhadap isi buku.

Program Kunjungan Literasi ke Sekolah memperluas jangkauan kegiatan literasi, mengintegrasikan pembelajaran berbasis literasi dan teknologi melalui media *game-based learning* seperti *Wordwall* yang menjadi wujud nyata penerapan literasi digital. Selanjutnya, kegiatan Apresiasi Literasi Tingkat Desa berfungsi sebagai wadah penghargaan dan motivasi bagi siswa serta masyarakat untuk terus mengembangkan kemampuan literasi mereka. Terakhir, glorifikasi kegiatan melalui media sosial memperkuat dimensi literasi digital sekaligus memperluas dampak program ke ranah publik melalui konten edukatif berbasis teknologi. Secara keseluruhan, kesembilan program ini saling terintegrasi dalam memperkuat budaya baca dan kemampuan literasi digital masyarakat, yang pada akhirnya berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Desa Pule secara berkelanjutan.

Kolaborasi dan Partisipasi Mitra

Kolaborasi dengan masyarakat dan mitra lokal menjadi elemen penting dalam keberhasilan pelaksanaan KKN Tematik Literasi di Desa Pule. Selama kegiatan berlangsung, perangkat desa, pengelola perpustakaan, guru sekolah dasar dan menengah, serta karang taruna turut berpartisipasi aktif tidak hanya sebagai peserta, tetapi juga sebagai mitra yang mendukung keberlangsungan program. Pemerintah Desa Pule berkontribusi dalam penyediaan sarana dan prasarana kegiatan, seperti ruang perpustakaan, aula desa, serta dukungan logistik saat pelaksanaan lomba dan festival literasi. Pengelola perpustakaan desa terlibat langsung dalam pendataan koleksi buku, pengaturan sistem katalog, dan pengelolaan layanan baca sehingga memiliki kapasitas baru dalam manajemen perpustakaan yang berkelanjutan. Guru-guru sekolah juga berperan dalam mendampingi siswa selama kegiatan literasi dan mengintegrasikan metode pembelajaran digital yang diperkenalkan mahasiswa ke dalam kegiatan belajar mengajar rutin. Selain itu, keterlibatan karang taruna dalam dokumentasi dan publikasi kegiatan menjadi bentuk nyata pemberdayaan pemuda desa dalam pengelolaan media digital. Dengan demikian, seluruh mitra berperan aktif sebagai rekan kolaboratif dalam

perencanaan, pelaksanaan, hingga keberlanjutan kegiatan, sehingga program ini tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga memberdayakan masyarakat secara nyata.

KESIMPULAN

KKN Tematik Literasi adalah program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berfokus pada tema literasi, yaitu peningkatan kemampuan masyarakat dalam membaca, menulis, berhitung, dan berpikir kritis. Pelaksanaan KKN Tematik Literasi di Desa Pule, Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, telah memberikan dampak nyata terhadap penguatan minat baca dan literasi digital masyarakat sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan desa. Program ini mampu menjawab permasalahan rendahnya budaya literasi dengan menghadirkan sembilan kegiatan terintegrasi yang mencakup aspek pengelolaan perpustakaan, kegiatan literasi berbasis bacaan, penguatan keterampilan menulis dan berpikir kritis, serta penerapan literasi digital yang interaktif. Melalui kegiatan seperti membaca nyaring, mengulas buku, menulis cerita, membuat proyek berbasis bacaan, hingga kunjungan dan apresiasi literasi di sekolah, masyarakat terutama siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk membaca serta berkarya. Inovasi pembelajaran berbasis digital dengan media *Wordwall* juga meningkatkan kemampuan literasi digital dan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, glorifikasi kegiatan melalui media sosial memperluas jangkauan edukasi literasi dan membentuk citra positif Desa Pule sebagai desa literasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, keseluruhan program KKN Tematik Literasi telah berkontribusi secara signifikan dalam menumbuhkan budaya baca, memperkuat literasi digital, serta mendorong terwujudnya peningkatan kualitas pendidikan yang berkelanjutan di Desa Pule.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program, terdapat beberapa rekomendasi untuk keberlanjutan kegiatan literasi di Desa Pule. Bagi Pemerintah Desa Pule, diharapkan dapat menindaklanjuti program yang telah dilaksanakan dengan menciptakan kegiatan literasi rutin di perpustakaan desa. Keberlanjutan program ini sangat penting agar perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai pusat kegiatan literasi masyarakat. Bagi masyarakat Desa Pule, kegiatan literasi yang telah dijalankan hendaknya menjadi motivasi untuk meningkatkan minat baca serta memanfaatkan perpustakaan desa secara optimal. Partisipasi aktif masyarakat dalam membaca, menulis, dan mengikuti kegiatan literasi akan memperkuat budaya baca di lingkungan desa. Sementara itu, bagi mahasiswa KKN 356 UNS, pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan ini diharapkan dapat menjadi bekal untuk terus menyuarakan gerakan literasi di berbagai kesempatan serta menjadi agen perubahan yang mendorong masyarakat untuk gemar membaca dan berpikir kritis. Dengan demikian, sinergi antara pemerintah desa, masyarakat, dan mahasiswa dapat membentuk ekosistem literasi yang berkelanjutan.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi: Sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad ke-21 dalam konteks keindonesiaan*. Bandung: Refika Aditama.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *A taxonomy for learning, teaching, and*

- assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Boston: Pearson Education.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Freire, P. (2015). *Pedagogy of the oppressed* (50th anniversary ed.). New York: Continuum.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2021). *Asesmen kompetensi minimum (AKM) dan implikasinya pada pembelajaran*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran.
- Kress, G. (2017). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. Alexandria: ASCD.
- Miller, J., & McKenna, M. C. (2016). *World literacy: How countries rank and why it matters*. New York: Routledge.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results: What students know and can do* (Volume I). Paris: OECD Publishing.
- Partnership for 21st Century Skills. (2015). *Framework for 21st century learning*. Washington: Partnership for 21st Century Skills.
- Perpustakaan Nasional. (2017). *Standar nasional perpustakaan umum kabupaten/kota*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional. (2023). *Laporan tahunan perpustakaan nasional republik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional. (2024). *Roadmap literasi nasional 2030*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Prensky, M. (2017). *Digital game-based learning*. St. Paul: Paragon House.
- Qalyubi, S., Hamid, A., Prasetyawan, Y. Y., Efendi, A., Hariri, A., Rahmaningsih, S., & Rodin, R. (2017). *Dasar-dasar ilmu perpustakaan dan informasi*. Yogyakarta: Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi UIN Sunan Kalijaga.
- Sulistyo-Basuki. (2016). *Pengantar ilmu perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suwarno, W. (2016). *Ilmu perpustakaan dan kode etik pustakawan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2012). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2017). *Education 2030: Incheon declaration and framework for action for the implementation of sustainable development goal 4*. Paris: UNESCO.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of*

Curriculum Studies, 44(3), 299-321.

Wiedarti, P., Laksono, K., Retnaningdyah, P., Dewayani, S., Muldian, W., Sufyadi, S., & Roosaria, D. R. (2016). *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud.