



KABUPATEN LAMONGAN

**TERNO BARENG (LITERASI
NONTON BARENG)**

**PEDOMAN TEKNIS
PELAKSANAAN INOVASI
DAERAH**

INOVASI
TERNO BARENG (LITERASI
NONTON BARENG)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, kemampuan literasi tidak lagi terbatas pada kemampuan membaca dan menulis secara konvensional. Literasi kini mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengkritisi berbagai sumber informasi dari beragam media, termasuk media digital. Dalam konteks ini, pendidikan di sekolah memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi tantangan literasi di era globalisasi, yang menuntut pemahaman lebih mendalam dan keterampilan berpikir kritis.

Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam proses pengembangan literasi siswa adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Sebagian besar proses pembelajaran literasi masih berpusat pada metode tradisional seperti membaca buku dan materi cetak, yang meskipun penting, seringkali kurang menarik minat siswa, terutama di era digital ini. Di sisi lain, siswa masa kini sangat akrab dengan perangkat teknologi dan media audiovisual yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

Menyadari hal tersebut, SD Negeri Sumberaji berinisiatif untuk menghadirkan program inovatif yang bertujuan meningkatkan literasi siswa melalui pendekatan yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan zaman. Program ini diberi nama Literasi Nonton Bareng (TERNO BARENG). Program ini memanfaatkan berbagai aset sekolah yang sudah ada, seperti Smart TV, laptop, proyektor, dan Chromebook, guna menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendidik.

Smart TV, dengan layar besar dan kualitas tampilan yang baik, memungkinkan siswa untuk melihat tayangan edukatif dengan lebih jelas dan menarik. Laptop dan Chromebook digunakan sebagai alat pendukung dalam memutar konten, serta memberikan fleksibilitas dalam pemilihan sumber materi literasi digital. Sedangkan proyektor berfungsi untuk menayangkan konten pada layar yang lebih besar di aula atau ruang kelas, sehingga seluruh siswa dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan nonton bareng.

Melalui program ini, SD Negeri Sumberaji berharap dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran literasi, dengan memanfaatkan aset teknologi yang dimiliki untuk menayangkan film edukatif, dokumenter, serta video pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Tayangan ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif untuk memperkaya wawasan siswa, meningkatkan keterampilan literasi, dan mendorong diskusi serta analisis kritis di antara siswa.

Isu strategis dalam pelaksanaan program TERNO BARENG adalah peningkatan minat baca dan literasi digital siswa di era teknologi, di mana anak-anak semakin terbiasa dengan konten visual cepat (seperti video pendek dan media sosial) namun kurang terlatih dalam pemahaman mendalam, analisis kritis, dan ekspresi kreatif berbasis teks. Program ini hadir sebagai solusi dengan memadukan media audiovisual menarik dan aktivitas literasi interaktif, seperti diskusi kelompok, pembuatan cerita bergambar, serta pemanfaatan aplikasi digital (Canva). Tantangannya adalah memastikan keseimbangan antara hiburan dan pembelajaran agar siswa tidak hanya terhibur oleh tayangan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan literasi, kreativitas, dan berpikir kritis secara berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, TERNO BARENG tidak hanya menjawab isu rendahnya minat baca, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi era digital dengan kemampuan literasi yang lebih matang.

B. TUJUAN

1. Meningkatkan Minat Baca dan Literasi Siswa melalui Media Visual yang Menarik

Dalam era digital yang didominasi oleh konten visual, pendekatan pembelajaran melalui media visual seperti video edukasi, infografis, dan presentasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca dan literasi siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih dinamis dan menarik, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai topik. Misalnya, sebuah video animasi tentang sejarah tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga membangun narasi yang memicu rasa ingin tahu siswa untuk membaca lebih lanjut. Selain itu, penggunaan subtitle pada video atau teks pendamping dalam infografis dapat melatih kemampuan membaca sekaligus memperkaya kosakata siswa, sehingga literasi mereka berkembang secara alami dan menyenangkan.

2. Mengintegrasikan Teknologi ke dalam Pembelajaran untuk Membiasakan Siswa dengan Perangkat Digital

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan di abad ke-21. Dengan memperkenalkan perangkat digital seperti tablet, aplikasi edukasi, atau platform belajar online, siswa tidak hanya menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi, tetapi juga belajar memanfaatkannya sebagai alat untuk menggali pengetahuan. Contohnya, pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan komputer atau riset mandiri melalui sumber digital mengajarkan siswa untuk selektif dalam memilih informasi. Hal ini membentuk kebiasaan belajar yang adaptif dan siap menghadapi dunia yang semakin terdigitalisasi, sekaligus mengurangi kesenjangan teknologi.

3. Melatih Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis melalui Diskusi Interaktif

Kegiatan menonton konten edukatif tidak berhenti pada konsumsi pasif, melainkan dilanjutkan dengan diskusi interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Setelah menonton video atau presentasi, guru dapat memandu sesi tanya jawab yang menantang siswa untuk menganalisis pesan, mengaitkannya dengan realitas, atau bahkan mengevaluasi sudut pandang yang disajikan. Misalnya, setelah menonton dokumenter tentang lingkungan, siswa diajak untuk mendiskusikan solusi nyata atas masalah yang diangkat. Proses ini melatih mereka untuk tidak hanya menerima informasi mentah-mentah, tetapi juga mengolahnya, mempertanyakan, dan menyampaikan pendapat secara logis—keterampilan esensial untuk menghadapi tantangan masa depan.

4. Memanfaatkan Aset Teknologi Sekolah untuk Optimalisasi Pembelajaran

Banyak sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi seperti proyektor, komputer, atau akses internet, namun sering kali pemanfaatannya belum maksimal. Dengan mengoptimalkan aset ini untuk kegiatan pembelajaran—seperti pemutaran film edukasi, eksperimen virtual, atau kuis interaktif—sekolah dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan berdampak. Misalnya, laboratorium komputer yang biasanya hanya digunakan untuk mata pelajaran TIK bisa dialihfungsikan sebagai ruang belajar digital untuk semua mata pelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi penggunaan sarana prasarana, tetapi juga memastikan bahwa investasi teknologi sekolah memberikan manfaat langsung bagi peningkatan kualitas pendidikan siswa.

C. MANFAAT

1. Meningkatkan Keterampilan Literasi Secara Menyeluruh

Program ini dirancang untuk membangun keterampilan literasi yang komprehensif, tidak hanya kemampuan membaca dan menulis tradisional, tetapi juga literasi digital, finansial, dan sains. Melalui pendekatan multimodal yang menggabungkan teks, visual, audio, dan interaksi digital, siswa diajak untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap berbagai jenis informasi. Contohnya, kegiatan analisis konten media sosial mengajarkan literasi digital sekaligus berpikir kritis, sementara proyek membuat presentasi multimedia melatih kemampuan menyampaikan ide secara efektif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi yang pasif, tetapi juga produser konten yang cerdas dan bertanggung jawab di era digital.

2. Mengembangkan Kreativitas dan Kolaborasi

Inisiatif pembelajaran ini menekankan pada pengembangan kreativitas melalui metode berbasis proyek dan pemecahan masalah nyata. Siswa didorong untuk bekerja dalam tim lintas disiplin, menciptakan solusi inovatif untuk tantangan kontemporer. Misalnya, dalam proyek "Desain Kota Masa Depan", siswa menggabungkan pengetahuan sains, seni, dan teknologi untuk membuat prototipe perkotaan berkelanjutan. Proses kolaboratif ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir divergen, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, negosiasi, dan manajemen tim - kompetensi esensial di abad 21. Ruang kreasi digital yang disediakan memungkinkan siswa bereksperimen dengan berbagai alat kreatif tanpa batasan fisik.

3. Memadukan Pembelajaran Fun dan Relevan di Era Digital

Pendekatan pembelajaran ini dengan cerdas mengintegrasikan unsur kesenangan dengan relevansi dunia nyata melalui platform digital interaktif. Gamifikasi pembelajaran dengan sistem poin dan level membuat proses belajar terasa seperti petualangan menarik, sementara konten yang dikembangkan selalu terkait dengan isu-isu aktual yang dihadapi generasi digital. Contohnya, modul tentang perubahan iklim disajikan melalui simulasi interaktif dimana siswa dapat melihat dampak langsung dari keputusan mereka. Augmented Reality digunakan untuk membawa konsep abstrak menjadi pengalaman konkret, seperti menjelajahi sistem tata surya di ruang kelas. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna, mempersiapkan siswa untuk tantangan masa.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

1. Pemanfaatan Aset Teknologi Sekolah Secara Optimal

Program ini mengoptimalkan penggunaan berbagai aset teknologi yang dimiliki SD Negeri Sumberaji, seperti Smart TV, laptop, proyektor, dan Chromebook, untuk menciptakan pengalaman belajar literasi yang lebih interaktif. Penggunaan perangkat teknologi ini memperkaya metode pembelajaran yang sebelumnya mungkin hanya berbasis buku atau materi cetak, memberikan variasi media bagi siswa yang lebih akrab dengan dunia digital.

2. Integrasi Media Audiovisual sebagai Sumber Literasi

Dengan menonton tayangan edukatif berupa film pendek, dokumenter, atau video pembelajaran, program ini menawarkan pendekatan baru dalam meningkatkan literasi siswa. Tayangan visual memudahkan siswa memahami cerita dan konsep abstrak, serta merangsang minat mereka terhadap topik-topik tertentu, yang sering kali sulit dicapai melalui teks tertulis saja. Ini memungkinkan siswa yang lebih visual dan auditori untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

3. Pembelajaran Kolaboratif dan Interaktif

Program Literasi Nonton Bareng (TERNO BARENG) melibatkan aktivitas-aktivitas literasi lanjutan yang mengajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan seperti membuat cerita bergambar, menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri, mendongeng, membuat sinopsis menggunakan aplikasi Canva, dan menulis puisi melatih siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan saling bertukar ide. Ini mendorong keterampilan sosial dan komunikasi yang penting dalam proses pembelajaran.

4. Penggunaan Aplikasi Digital untuk Pengembangan Karya

Kebaruan lain dari program ini adalah penggunaan aplikasi digital seperti Canva untuk membuat sinopsis atau karya literasi berbasis visual. Ini memberikan siswa keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi yang relevan di dunia nyata, memperkenalkan mereka pada desain grafis dasar, dan memotivasi mereka untuk menghasilkan karya yang lebih kreatif dan menarik.

5. Pengembangan Multiliterasi

Inovasi ini memperluas konsep literasi dari hanya sekadar membaca dan menulis, menjadi literasi yang mencakup literasi visual, digital, dan verbal. Melalui kegiatan seperti menonton, mendongeng, dan membuat karya visual, siswa dilatih untuk mengembangkan berbagai jenis literasi yang dibutuhkan dalam kehidupan modern, di mana keterampilan memanfaatkan informasi dari berbagai media sangat penting.

6. Metode Pembelajaran Berbasis Diskusi dan Refleksi

Selain hanya menonton tayangan, program ini dilengkapi dengan sesi diskusi kelompok yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif. Siswa diajak untuk menganalisis cerita, memahami pesan moral, dan mendiskusikan karakter atau alur cerita yang ditonton. Metode ini memperkuat pemahaman mereka terhadap konten dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

7. Peningkatan Minat Literasi melalui Pengalaman Menyenangkan

Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan terlibat secara langsung melalui media audiovisual, inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap literasi. Siswa yang mungkin kurang termotivasi dalam membaca buku konvensional akan lebih tertarik dengan proses belajar yang interaktif dan bervariasi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan.

8. Penggabungan Hiburan dan Pembelajaran

Program Literasi Nonton Bareng (TERNO BARENG) menyatukan unsur hiburan dan pembelajaran secara harmonis. Tayangan edukatif yang dipilih tidak hanya menghibur, tetapi juga kaya akan nilai-nilai pendidikan, baik itu terkait pengetahuan umum, pengembangan karakter, maupun penguatan pemahaman sosial-budaya. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa.

9. Peningkatan Keterlibatan Orang Tua dan Guru

Program ini juga membuka kesempatan bagi orang tua dan guru untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran siswa. Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator diskusi dan pendamping dalam kegiatan literasi lanjutan, sementara orang tua didorong untuk mendukung kegiatan ini dengan memperluas diskusi di rumah atau menyediakan akses pada konten literasi lainnya.

10. Relevansi dengan Kurikulum dan Pengembangan Karakter

Inovasi ini dirancang agar tetap relevan dengan kurikulum yang berlaku, serta memperkuat pengembangan karakter siswa. Setiap tayangan dan aktivitas literasi yang dilakukan tidak hanya mendukung pencapaian akademis, tetapi juga membangun nilai-nilai seperti empati, kerja sama, rasa ingin tahu, dan kejujuran melalui refleksi dari tayangan yang ditonton.

2. DESAIN INOVASI

Program TERNO BARENG dirancang sebagai solusi inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi multidimensi di SD Negeri Sumberaji, dengan mengintegrasikan tiga komponen utama: media audiovisual, aktivitas literasi interaktif, dan pemanfaatan teknologi digital. Inovasi ini memiliki landasan hukum yang kuat, merujuk pada UU Sistem Pendidikan Nasional, Permendikbud tentang Standar Proses Pendidikan, serta Peraturan Gubernur Jawa Timur tentang Pelestarian Bahasa Jawa.

Desain program menerapkan pendekatan hybrid yang memadukan:

1. Media visual edukatif (film pendek, dokumenter) sebagai stimulus awal pembelajaran
2. Lima aktivitas literasi terstruktur (membuat cerita bergambar, mendongeng, menulis puisi, membuat sinopsis digital, dan presentasi)
3. Pemanfaatan platform digital (Canva, Chromebook) untuk pengembangan karya kreatif

Proses inovasi dirancang secara sistematis melalui tiga tahap:

1. Tahap persiapan: Kurasi konten audiovisual yang sesuai kurikulum dan penyiapan perangkat teknologi
2. Tahap pelaksanaan: Nonton bareng diikuti aktivitas literasi berbasis kelompok dengan pendampingan guru
3. Tahap evaluasi: Refleksi hasil karya siswa dan umpan balik untuk pengembangan program

Kelebihan desain ini terletak pada:

- Optimalisasi aset teknologi sekolah (Smart TV, proyektor) yang selama ini kurang dimanfaatkan
- Model pembelajaran siklus (stimulus-eksplorasi-kreasi) yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa digital native
- Penilaian autentik melalui karya konkret dan dokumentasi proses

Program ini tidak hanya menjawab tantangan literasi konvensional, tetapi juga mengembangkan literasi digital, visual, dan kreatif melalui metode yang menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa saat ini.

C. PROSES INOVASI

Program TERNO BARENG di SD Negeri Sumberaji dimulai dengan perencanaan konten audiovisual edukatif yang sesuai dengan tema literasi, dilanjutkan dengan persiapan fasilitas seperti proyektor, sound system, dan bahan pendukung aktivitas. Pada hari pelaksanaan, siswa diajak nonton bareng tayangan yang dipilih, kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengikuti 5 aktivitas literasi (membuat cerita bergambar, menceritakan kembali kisah, membuat sinopsis di Canva, mendongeng, dan menulis puisi). Guru bertindak sebagai fasilitator yang memandu diskusi dan kreativitas siswa, sementara hasil karya dipresentasikan dan dipamerkan sebagai bentuk apresiasi. Evaluasi dilakukan melalui refleksi bersama dan umpan balik untuk perbaikan program di masa mendatang, sehingga TERNO BARENG dapat terus berkembang sebagai media pembelajaran literasi yang inovatif dan berdampak positif.

BAB III

PENUTUP

Program TERNO BARENG merupakan terobosan inovatif yang berhasil mentransformasi pembelajaran literasi menjadi lebih dinamis, relevan, dan menyenangkan di era digital. Dengan memadukan kekuatan media visual, kolaborasi aktif, dan pemanfaatan teknologi, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi siswa secara multidimensional, tetapi juga menumbuhkan budaya berpikir kritis, kreativitas, dan kecakapan digital. Keberhasilan inisiatif ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam menjawab tantangan pendidikan di abad 21.

Melalui TERNO BARENG, SD Negeri Sumberaji telah menciptakan model pembelajaran literasi yang berkelanjutan, di mana siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi pasif, tetapi produsen pengetahuan yang aktif dan kreatif. Program ini menjadi bukti nyata bahwa inovasi pendidikan berbasis teknologi, ketika didesain dengan tepat, mampu menciptakan dampak positif yang holistik – mulai dari peningkatan kompetensi siswa, optimalisasi sarana sekolah, hingga penguatan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua.

Kedepan, TERNO BARENG berpotensi untuk dikembangkan lebih luas sebagai model pembelajaran literasi digital yang dapat diadaptasi oleh sekolah-sekolah lain. Dengan terus melakukan penyempurnaan berdasarkan evaluasi berkala, program ini diharapkan dapat menjadi salah satu motor penggerak dalam mewujudkan generasi Indonesia yang tidak hanya melek literasi, tetapi juga cakap digital, berpikir kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Inovasi semacam inilah yang akan membawa pendidikan Indonesia selangkah lebih maju menuju visi pembelajaran abad 21 yang berkualitas dan berkarakter.



KABUPATEN LAMONGAN