



**Peningkatan Literasi Membaca Melalui Cerita Rakyat “Legenda Pulau Kemaro”
Menggunakan Aplikasi Edpuzzle**

***Improving Reading Literacy Through The Folk Story "Legends Of Kemaro Island" Using
The Edpuzzle Application***

Dinda Novita^{1*}, Yeni Ernawati², Nuraini Nuraini³

¹⁻²Universitas Bina Darma, Indonesia

³SMK Madyatama Palembang, Indonesia

dindanovita66666@gmail.com^{1*}, yeni.ernawati@binadarma.ac.id²

Korespondensi Penulis: dindanovita66666@gmail.com*

Article History:

Received: Oktober 17, 2024;

Revised: Oktober 31, 2024;

Accepted: November 02, 2024;

Published: November 04, 2024;

Keywords: *Devotion, Increasing Reading Literacy, Edpuzzle Application*

Abstract. *This service activity was carried out as an effort by the Indonesian Language Education study program to increase students' interest in reading about the regional lore of South Sumatra. Through this reading activity, it is hoped that students will be able to discover, know and understand the moral and cultural values in the sagas of South Sumatra. The Student Creativity Program (PkM) activities are carried out in the form of counseling. PkM activities were carried out at SMK Madyatama Palembang with 38 students. After implementing this PkM, students have a good interest in reading and increase their awareness at school that reading is important*

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya program studi Pendidikan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat baca peserta didik pada hikayat daerah Sumatera Selatan. Melalui kegiatan membaca ini diharapkan peserta didik dapat menemukan, mengetahui dan memahami nilai moral dan budaya dalam hikayat di Sumatera Selatan. Kegiatan Program Kreativitas mahasiswa (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan. Kegiatan PkM dilaksanakan di SMK Madyatama Palembang bersama 38 peserta didik. Setelah melaksanakan PkM ini, peserta didik memiliki minat baca yang baik dan meningkatkan kesadaran mereka di sekolah bahwa membaca itu penting.

Kata Kunci: Pengabdian, Peningkatan Literasi Membaca, Aplikasi Edpuzzle

1. PENDAHULUAN

Membaca melibatkan lebih dari sekadar menafsirkan tulisan. Ini mencakup aktivitas visual, berpikir dan psikolinguistik. Membaca adalah aktivitas yang reseptif karena membantu seseorang mendapatkan informasi, ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baru. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir, mengasah pandangan, dan memperluas pemahaman seseorang, Elvi Susanti (2022). Saddhono (2014), menyebutkan beberapa manfaat membaca, 1) banyak pengalaman hidup, 2) Mendapatkan pengetahuan umum dan informasi yang berguna, 3) Memungkinkan untuk mengetahui peristiwa besar dalam sejarah dan budaya suatu bangsa, 4) Membantu untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia, 5) Memperluas wawasan, 6) Memperkaya kosakata, keterampilan berkomunikasi.

* Dinda Novita, dindanovita66666@gmail.com

Saat ini, tingkat membaca di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan negara lain dalam sistem pendidikan. Menurut UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Ini artinya dari 1.000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang suka baca. Kekurangan minat baca yang dimiliki peserta didik dan masyarakat di Indonesia akan berdampak pada kemampuan berpikir kritis mereka. Seperti yang diketahui, berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis dan mengekspresikan ide-ide dengan lebih baik. Kemampuan berpikir kritis yang rendah bisa dilihat dari banyaknya masyarakat Indonesia yang mudah percaya pada informasi hoaks tanpa melakukan pengecekan terlebih dahulu, Anisa dkk (2021).

Salah satu aplikasi belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca adalah aplikasi Edpuzzle. Melalui Edpuzzle, pendidik dapat mengintegrasikan teks atau materi bacaan ke dalam video, serta menambahkan pertanyaan dan penjelasan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami teks dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan Edpuzzle dapat memperkaya pembelajaran literasi dengan memperkenalkan konten berbasis video yang berisi instruksi membaca, memberikan pemahaman lebih mendalam, serta menyisipkan pertanyaan yang dapat mengukur pemahaman teks atau literasi visual. Sirri, dkk. (2020) juga mengungkapkan kelebihan Edpuzzle diantaranya adalah:

1. Edpuzzle membantu guru dalam membuat pelajaran yang berhubungan dengan konten video menjadi lebih mudah.
2. Mengambil video dari berbagai sumber memungkinkan untuk menampilkan konten video tanpa iklan atau gangguan di platform.
3. Pertanyaan dapat dimasukkan ke dalam video agar guru bisa langsung mengaitkan isi video dengan penilaian.
4. Siswa bisa menonton video di perangkat mereka sendiri.

Cerita "Legenda Pulau Kemarau" dipilih sebagai sumber bacaan pada kegiatan PKM ini. Pemilihan "Legenda Pulau Kemarau" karena cerita Legenda Pulau Kemarau ini merupakan prosa dalam bentuk hikayat yang diwariskan secara turun-temurun di Sumatera selatan. Menurut Jayapada, dkk. Pada tahun (2017), fenomena ini juga telah ditemukan sebagai ciri menarik dalam cerita rakyat nusantara dalam bentuk prosa, cerita rakyat adalah cerita dari masyarakat yang turun temurun pada masa lampau untuk menyampaikan pesan moral. Dengan membaca cerita rakyat atau hikayat "Legenda Pulau Kemarau", diharapkan peserta PkM mampu menemukan nilai-nilai moral dan kebudayaan masyarakat Sumatera Selatan yang terkandung dalam hikayat tersebut. Penggunaan aplikasi Edpuzzle, yang memungkinkan menampilkan video dengan pertanyaan-pertanyaan, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

Ada beberapa kegiatan PkM serupa yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pertama, Cleopatra, dkk, tahun 2021 dengan judul "*Penyuluhan Literasi Baca Tulis Pada peserta didik SMA*". PkM ini membahas tentang dua inisiatif, Program pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan literasi di kalangan anak-anak dan remaja, yaitu *donasi buku bacaan, penyuluhan tentang obat, workshop kartu kuartet*, serta mengidentifikasi rendahnya minat baca peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya kebiasaan dan teladan dari orang tua dan guru. PkM ini menekankan pentingnya literasi untuk pengembangan pribadi dan keberhasilan akademis. Kedua, Hayun, dkk, tahun 2022 dengan judul "*Penyuluhan Gerakan Literasi Membaca Bagi Anak Jalanan di Taman Kolong Flyover Ciputat*". PkM ini merupakan kegiatan penyuluhan berupa Gerakan Literasi Membaca (GLM) yang dilakukan untuk anak jalanan di Taman Kolong Flyover Ciputat oleh tim dari Universitas Muhammadiyah Jakarta. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak jalanan yang memiliki keterbatasan dalam akses pendidikan. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengajaran dasar-dasar membaca, kegiatan membaca massal, dan membacakan buku cerita untuk meningkatkan kemampuan mendengar dan membaca anak-anak, serta memberikan motivasi dan pengetahuan tentang pentingnya membaca.

Berdasarkan uraian tersebut, program studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Bina Darma juga berupaya membagi ilmu dan pengetahuan tentang keterampilan membaca guna berkontribusi meningkatkan minat baca peserta didik SMK Madyatama Palembang melalui kegiatan Peningkatan Literasi membaca Melalui cerita rakyat 'Legenda Pulau Kemaro' Menggunakan Aplikasi Edpuzzle. Dengan melaksanakan kegiatan ini, peserta didik diharapkan lebih kritis terhadap informasi di sekitarnya dan mampu mengidentifikasi dan menganalisis informasi tersebut. Pada akhirnya, peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai positif dari informasi yang diperolehnya.

5. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah penyuluhan. Adapun metode perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah, memberikan pretes tentang sumber bacaan. Inin bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang materi yang akan disampaikan.
2. Perencanaan Program, merancang langkah-langkah kegiatan serta materi yang akan disampaikan berkaitan dengan 'legenda pulau kemarau' menggunakan edpuzzle, menunjukkan bahwa edpuzzle akan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi secara interaktif dan menarik.

3. Penyampaian Informasi tentang 'Literasi Membaca Melalui Legenda Pulau Kemarau Menggunakan Edpuzzle menggunakan metode ceramah dan demonstrasi menggunakan aplikasi Edpuzzle, sehingga peserta didik dapat memahami literasi membaca dengan lebih baik.
4. Penggunaan Edpuzzle pada Kegiatan Membaca, pada kegiatan ini menunjukkan bahwa edpuzzle akan dimanfaatkan sebagai alat untuk membantu peserta dalam membaca serta memahami video yang ditampilkan.
5. Diskusi dan Tanya-Jawab tentang Literasi Membaca Melalui Legenda “Pulau Kemaro” menggunakan Edpuzzle.
6. Evaluasi, memberikan postes tentang sumber bacaan setelah menggunakan edpuzzle, untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan peserta mengenai materi yang telah dipelajari, serta menilai siswa dalam kegiatan membaca melalui cerita rakyat.

Kriteria pretes dan postes adalah unsur ekstrinsik dan intrinsik pada ‘Legenda Pulau Kemarau’. Sasaran kegiatan adalah peserta didik SMK Madyatama Palembang kelas X sebanyak 38 orang.

6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretes tentang Unsur Ekstrinsik dan Intrinsik ‘Legenda Pulau Kemarau’

Dari hasil pretes yang dikerjakan oleh peserta didik tentang unsur ekstrinsik dan intrinsik ‘Legenda Pulau Kemarau’ diketahui bahwa:

a. Unsur Ekstrinsik

- Pada aspek ‘Nilai Budaya’: banyak peserta didik yang menyadari adanya nilai budaya dalam cerita.
- Konteks Sosial: Hanya beberapa peserta didik yang mampu menggambarkan konteks sosial yang terkandung dalam cerita.
- Sejarah: Sebagian besar peserta didik tidak mampu mengaitkan cerita dengan sejarah masyarakat setempat.
- Aspek Psikologis: peserta didik belum sepenuhnya menyadari adanya aspek psikologis dalam tindakan tokoh.

b. Unsur Intrinsik

- Tema: Banyak peserta didik menyebutkan tema cinta yang terhalang, tetapi kurang memahami nilai lingkungan.

- Tokoh Utama: Hanya sebagian peserta didik yang dapat mengidentifikasi pemuda sebagai tokoh utama.
- Tokoh Pendukung: Sebagian besar peserta didik kesulitan menyebutkan tokoh pendukung.
- Alur: Banyak peserta didik yang tidak bisa mengurutkan alur cerita dengan benar. Besar peserta didik
- Latar: Latar tempat dan waktu sebagian peserta didik dapat mengidentifikasi dengan baik.
- Amanat: Beberapa peserta didik hanya menyebutkan pesan moral secara umum.

c. Kegiatan Penyuluhan ‘Literasi Membaca melalui Legenda Pulau Kemarau menggunakan Aplikasi Edpuzzle.

- Memberikan penjelasan tentang unsur ekstrinsik dan intrinsik



Gambar 1. Menjelaskan Unsur Ekstrinsik dan Intrinsik.

- Membaca nyaring ‘Legenda Pulau Kemarau’ oleh peserta di depan kelas



Gambar 2. Peserta didik membaca cerita rakyat.

- Menonton video melalui aplikasi Edpuzzle tentang ‘Legenda Pulau Kemarau’



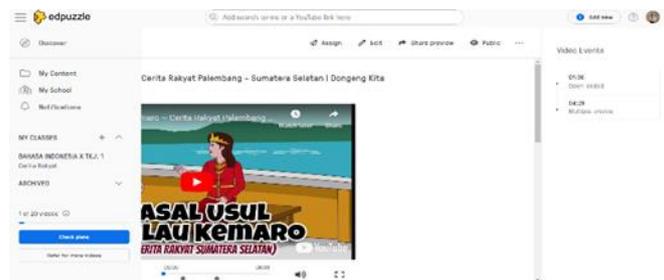
Gambar 3. Peserta didik menonton.

- Menjawab pertanyaan yang telah disediakan dalam video



Gambar 4. Peserta didik menjawab pertanyaan.

- Tampilan aplikasi Edpuzzle yang digunakan sebagai media pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Edpuzzle. <https://edpuzzle.com/media/670f8e7cb63c3d4a40f4cdee>

d. Hasil postes tentang unsur ekstrinsik dan intrinsik ‘Legenda Pulau Kemarau’.

a.) Unsur Intrinsik

- Tema: Setelah pembelajaran, sebagian besar peserta didik dapat mengidentifikasi tema tentang hubungan antara cinta dan lingkungan dengan baik.
- Tokoh: Tokoh Utama: Sebagian besar peserta didik sekarang mampu menyebutkan tokoh utama dan menjelaskan perannya.
- Tokoh Pendukung: Banyak peserta didik kini dapat mengidentifikasi tokoh pendukung dengan baik.
- Alur: peserta didik berhasil menyusun alur cerita dengan urutan yang tepat.
- Latar: Sebagian besar peserta didik dapat menyebutkan latar tempat dan waktu yang ada dalam cerita.
- Amanat: peserta didik dapat merumuskan amanat dengan lebih jelas dan spesifik.

b.) Unsur Ekstrinsik

- Nilai Budaya: Lebih banyak peserta didik yang menyadari dan mampu menjelaskan nilai budaya yang ada dalam cerita.
- Konteks Sosial: Banyak peserta didik dapat mengaitkan konteks sosial masyarakat dengan cerita.

- Sejarah: peserta didik ini mampu menjelaskan hubungan antara cerita dengan sejarah masyarakat setempat.
- Aspek Psikologis: peserta didik dapat memahami dan menganalisis tindakan tokoh dengan mempertimbangkan aspek psikologis.

7. KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini mampu meningkatkan minat baca peserta didik di SMK Madyatama Palembang melalui penggunaan cerita rakyat "Legenda Pulau Kemaro" dengan aplikasi Edpuzzle. Metode yang diterapkan, mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi, menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta didik mengenai unsur-unsur cerita setelah kegiatan dilakukan. Peserta didik tidak hanya lebih memahami tema, tokoh, alur, dan amanat cerita, tetapi juga semakin menyadari nilai budaya, konteks sosial, sejarah, dan aspek psikologis yang terkandung dalam cerita tersebut. Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman mereka terhadap materi bacaan. Dengan harapan bahwa penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan literasi membaca dan pelestarian cerita rakyat.

8. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada para peserta didik yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Edpuzzle, serta kepada guru-guru yang telah mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca dan pelestarian cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya kita.

9. DAFTAR REFERENSI

- Anggara, Y. A., Muktadir, A., & Winarni, W. E. (2021). Pengembangan bahan ajar cerita rakyat berbasis komik untuk penanaman kemampuan literasi peserta didik sekolah dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 210-222. <https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/view/11964/5916>
- Anisa, R. A., Ipungkatri, A. A., & Saffanah, N. K. (2021). Pengaruh kurangnya literasi serta kemampuan dalam berpikir kritis yang masih rendah dalam pendidikan di Indonesia. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1-12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/download/32685/pdf>

- Cahayani, N., Hutagalung, H., & Harahap, H. (2024). Berpikir kritis melalui membaca: Pentingnya literasi dalam era digital. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1). https://www.researchgate.net/publication/382004369_Penyuluhan_Pentingnya_Membaca_Dalam_Revitalisasi_Literasi_Di_Era_Digital
- Chindytia, S., & Muktadir, A. (2020). Implementasi literasi dalam pembelajaran membaca berbasis cerita rakyat Bengkulu pada peserta didik kelas IV SD IT Al-Qiswah Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 184-196. <https://id.IMPLEMENTASI+LITERASI+DALAM+PEMBELAJARAN+MEMBACA+BERBASIS+CERITA+RAKYAT+BENKULU+PADA+SISWA+KELAS+IV+SD+IT+AL-QISWAH+BENKULU>
- Cleopatra, M., Sahrazad, S., Ati, P., Sandiar, L., & Widiarto, T. (2021). Penyuluhan literasi baca tulis pada peserta didik SMA. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, 5(1). <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/2503>
- Jayapada, G., Faisol, F., & Kiptiyah, B. M. (2017). Kearifan lokal dalam cerita rakyat sebagai media pendidikan karakter untuk membentuk literasi moral siswa. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 1(2), 60-62. <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika/article/view/2309>
- Saddhono, K. (2014). Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.
- Sirri, L. E., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle berbasis WhatsApp group sebagai alternatif pembelajaran daring pada era pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(20), 67-72. <https://journal.stkippingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/1830/pdf>
- Susanti, E. (2022). Keterampilan membaca. Bogor: In Media.
- Widiyanto, S., Cleopatra, M., Sahrazad, S., Ati, A. P., Sandiar, L., & Widiarto, T. (2021). Penyuluhan literasi baca tulis pada siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, 5(1), 122-126. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i1.2503>